

LISTE DES ASPECTS

Sur les Terres Suspendues, tout ce qui existe est défini par des aspects, aussi bien les formes solides, immatérielles ou spectrales.

Certains aspects s'opposent, comme la Solidité et le Vide. Diminuer l'un en dessous de o revient à augmenter l'autre, et inversement. Une forme ne peut donc avoir ces deux aspects à la fois.



L'**Allure** est commune à tout ce qu'on voit. Peu importe qu'on soit beau ou laid, plus on a d'Allure et plus on est visible. Cet aspect s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

L'**Ancienneté** est propre aux informations. Plus elles sont anciennes et plus il est difficile de s'en souvenir. Cet aspect s'impose comme résistance au Savoir de ceux qui cherchent à apprendre ou à se souvenir des informations en question.

La **Chaleur** est propre aux flammes et fixe la température ambiante. Elle occasionne des brûlures, mais la Solidité permet d'y résister.

Le **Charme** est commune à tout ce qu'on remarque. Peu importe qu'on soit attirant ou repoussant, plus on a de Charme et plus on se fait remarquer.

La **Clarté** est propre aux lumières et fixe la luminosité ambiante. Elle s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

Le **Dosage** est propre aux liqueurs et aux alcools. Il détermine leur concentration.

L'**Éclat** est commun à tout ce qui brille et qui réfléchit la lumière : pierres précieuses, bijoux, miroirs, objets polis...

L'**Éclipse** s'oppose à l'Allure. Elle est commune à tout ce qui est invisible et s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir l'invisible.

L'**Effervescence** est propre aux boissons qui pétillent. Elle se limite le plus souvent à 1 gemme.

L'**Élan** est propre aux flots et aux vents.

Plus ils ont d'Élan et plus ils sont violents. Cela détermine leur vitesse en kilomètres par heure (ou en mètres par instant) ainsi que les dommages qu'ils causent à ce qui leur résiste. La Solidité permet d'y résister.

L'**Emprise** est propre aux ordres ainsi qu'à à certains chants, certaines musiques et certains discours. C'est ce qui vous oblige à leur obéir à la lettre.

La **Frénésie** est propre aux trolls et vient de leur consommation d'eau de frénésie. Elle remplace la Vie et permet de récupérer des coups et des blessures au rythme de 1 par instant.

Le **Froid** s'oppose à la Chaleur. Elle est propre aux frimas et fixe la température ambiante. Elle occasionne des gelures, mais la Solidité permet d'y résister.

Le **Goût** est commun à tout ce qui a du goût. Peu importe que cela soit bon ou non, plus ça a de Goût et plus on le sent.

L'**Importance** est un aspect universel. Sans elle, une forme n'existe pas. Pour les formes solides, elle fixe leur taille en décimètres. Pour les autres formes, elle fixe la zone sur laquelle elles s'étendent en décimètres.

L'**Influence** est commune aux émotions et aux sentiments. C'est ce qui fait que vous êtes plus ou moins sensible. Le Charme permet d'y résister.

Le **Leurre** est propre à certains sortilèges, comme les illusions qui passent pour réelles. Il s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à savoir s'ils sont réelles ou non.

La **Limpidité** est commune à l'air et à l'eau. Plus ils sont limpides et plus ils vous paraissent frais ou vivifiants.

La **Malemort** est propre aux hérons pâles et à leurs guerriers malemorts. Elle remplace chez eux la Vie.

La **Nocivité** est propre aux alcools et aux drogues. Le Charme permet d'y résister.

L'**Obscurité** s'oppose à la Clarté. Elle est propre aux ombres et fixe la luminosité ambiante. Elle s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

L'**Odeur** est commun à tout ce qui sent. Peu importe qu'on sente bon ou non, plus on a de parfum et plus on sent.

L'**Opacité** est propre à la brume et à la fumée. Elle s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

Le **Poison** occasionne des empoisonnements, mais la Solidité permet d'y résister.

La **Précision** est propre aux estimations. Plus elles sont précises et plus les données chiffrées sont nombreuses.

Le **Rang** est propre aux personnes respectables et respectées. Il s'impose comme résistance à tous les tours offensifs qu'on joue contre eux.

La **Résonance** est propre aux bruits, aux discours, aux chants et aux musiques. Plus ils résonnent et plus leur volume est élevée. Elle s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

La **Saleté** est propre à certains lieux. Elle occasionne des salissures à ceux qui s'y trouvent.

Le **Secret** est propre aux informations ainsi qu'à certains textes ou certains discours. Plus ils ont de Style et plus ils sont inaccessibles. Cet aspect s'impose comme résistance au Savoir de ceux qui cherchent à les comprendre.

La **Solidité** est commune à toutes les formes solides. C'est le seul aspect qui se limite à 30.

La **Spécificité** est propre aux informations. Elle s'impose comme résistance au Savoir de ceux qui cherchent à les apprendre ou à s'en souvenir.

Le **Style** est commun aux textes, aux discours, aux chants et aux musiques. Peu importe qu'on les apprécie ou non, plus ils ont de Style et plus ils sont travaillés et construits. Cet aspect s'impose comme résistance au Savoir de ceux qui cherchent à les comprendre.

Le **Vide** s'oppose à la Solidité. Il est commun à toute les formes spectrales.

La **Vie** est commune à toutes les formes vivantes.