

SENTINIS

SENS HEXALOGIE

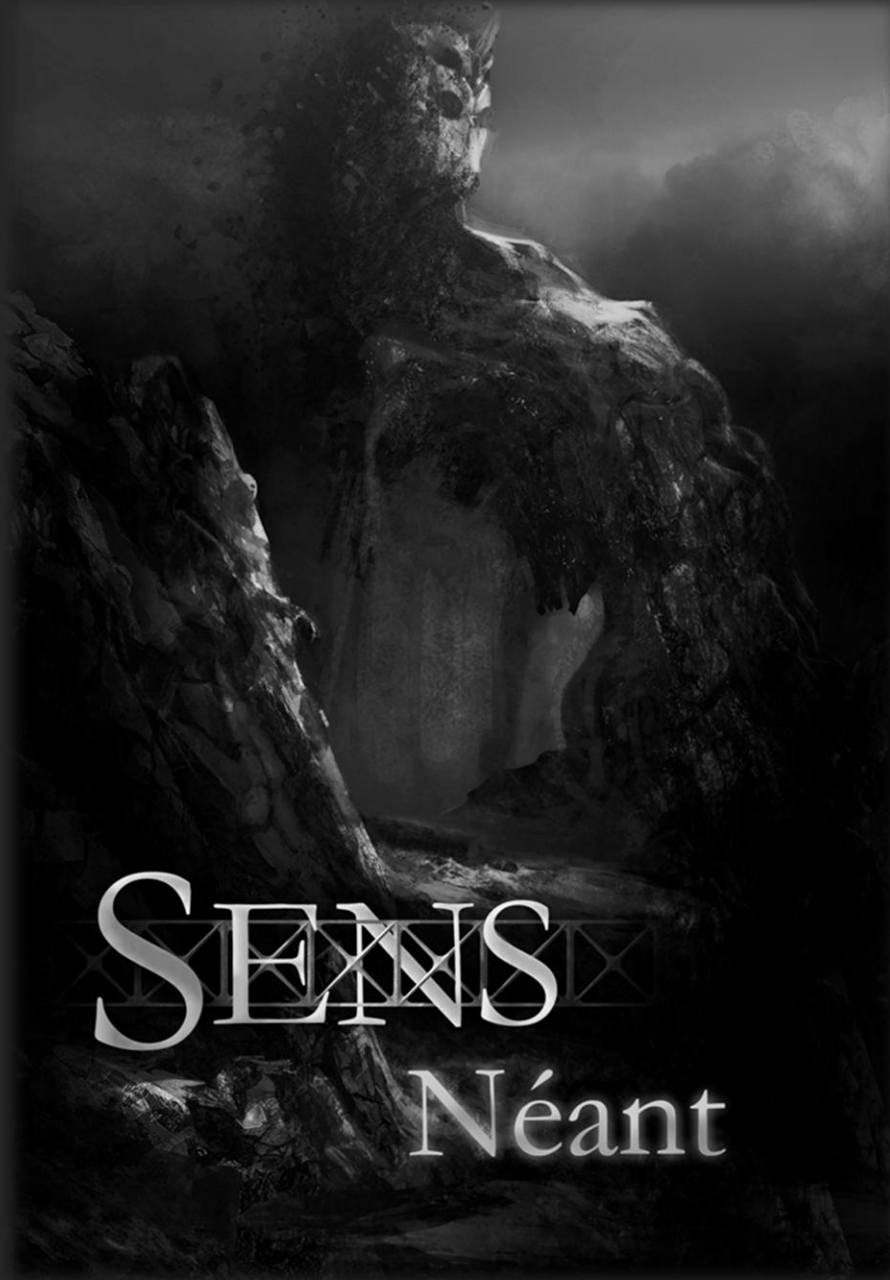
Sens Hexalogie, aussi appelé *Sens*, est un jeu de rôle papier indépendant. Tous les processus de création et de diffusion du jeu sont entièrement entre les mains de son auteur : Romaric Briand.

Sens est un jeu dit « à secrets ». Cela signifie que seul le maître du jeu a le droit de lire les règles du jeu. Quant aux joueurs, ils doivent commencer à jouer en ignorant ces secrets pour apprécier toutes les parties à leur juste valeur.

Sens est une expérience qu'on ne peut vivre qu'une seule fois. Le jeu plonge les joueurs dans des questionnements divers, impliqués par les événements et les personnages de cette fiction fantastique, épique et onirique.

- **Sens Renaissance** : Le Soulèvement de Terre
- **Sens Mort** : Le Clair de Lune
- **Sens Néant** : Sétantra
- **Sens Cosmo** : Pourpre Mars
- **Sens Chaos** : Larmes des Dieux
- **Sens Création** : Je pense à Toi

L'hexalogie de *Sens* est conçue comme une série. Chaque livre est une saison. Les cinq premières saisons de la série se composent chacune de six épisodes (ou *épreuves*). Chaque épreuve dévoile ses révélations, ses rebondissements et ses mystères. Quant au dernier livre, ce n'est plus à proprement parler un jeu de rôle. Il propose un autre type d'expérience.



SENS HEXALOGIE : Le Pitch

Dans un futur indéterminé, un métaphysicien nommé Myphos Quadria parvient à résoudre toutes les énigmes des sciences physiques. Au moyen des Runes, d'antiques artefacts arrachés aux sous-sols martiens, Myphos modélise une théorie ultime. Les Humains sont à présent en mesure de tout connaître et d'atteindre l'omniscience. La quête du genre humain est achevée. Le monde suit rigoureusement les lois parfaites décrites par la Science finale.

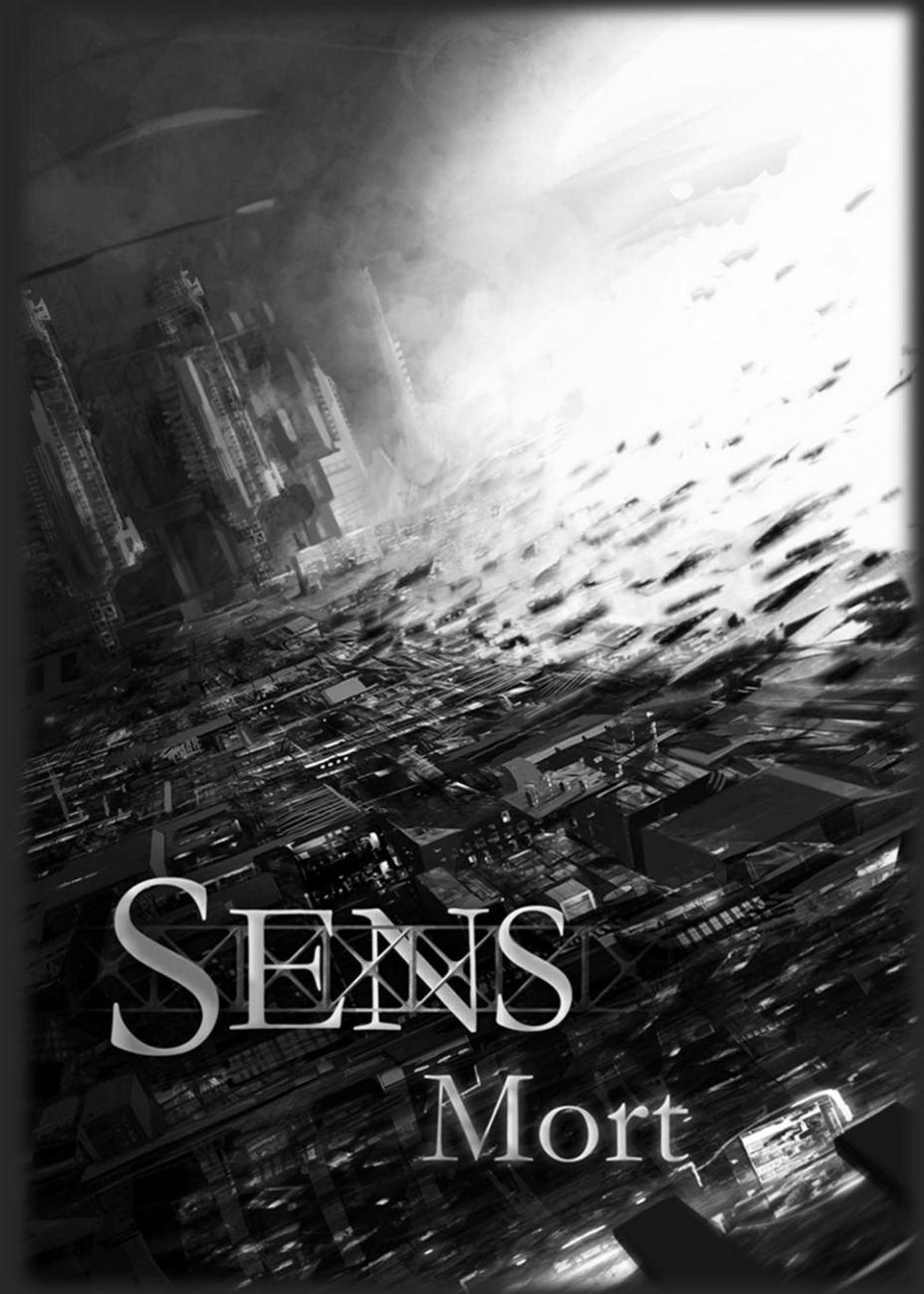
La Liberté est une illusion qui semble issue de la naïveté des humains ignorants des véritables causes, décrites par la Science finale. Les conséquences politiques et morales de cette découverte sont désastreuses. La responsabilité ploie sous le déterminisme. En proie à la décadence de l'humanité, Myphos Quadria devient son ultime juge, amoral, immortel et omniscient.

Contre sa tyrannie scientifique se dresse la Résistance de Søren Sollipsis. Forte de quelques êtres mystérieusement indéterminés (*les personnages des joueurs*), celle-ci se bat pour démontrer l'inconsistance de cette Science dogmatique.

Mais les acteurs de cette tragédie ne tarderont pas à découvrir qu'ils sont en réalité au centre d'un gigantesque complot orchestré par un ancien Dieu nommé Sens...

La lutte contre Sens est à son commencement et nul ne peut encore prédire qui en émergera victorieux...

--- [Regarder le trailer sur internet](#) ---



SENS RENAISSANCE : L'Univers initial

Bien que la Cellule ait été vaincue par Hynios, première impératrice de la Terre, et en dépit du fait qu'un millénaire se soit écoulé sur ces sombres heures, la fédération du système solaire (la FDSS) est à nouveau le théâtre d'un implacable affrontement : « la guerre des immortels ».

Tout débuta sur Mars, en 520, lorsque les humains exhumerent les tombeaux et les temples en ruines de la civilisation sétantrienne. Les sétantras percevaient notre univers par le prisme de sensations inconnues. Au moyen de ces sens originaux ils embrassèrent les desseins de leur Créateur. Ils jouirent longtemps de ces connaissances divines avant de disparaître dans de mystérieuses circonstances. Cependant ils laissèrent un ultime témoignage de leur existence et synthétisèrent l'ensemble de leurs connaissances dans des artefacts mystiques que les êtres humains baptisèrent : « *Runes de Dieu* ». Depuis les sous-sols martiens jusqu'aux corridors d'acier de la cité-état Fidridane les scientifiques s'acharnèrent à comprendre le sens des Runes.

Pendant plusieurs décennies, des centaines et des centaines de chercheurs tentèrent en vain d'en traduire le précieux contenu. Il fallut attendre l'alliance de deux génies, Myphos Quadria et Søren Sollipsis, pour que les recherches engagées par l'empereur Bran Oberon aboutissent enfin. Néanmoins lorsque la traduction des Runes fut possible les deux scientifiques divergèrent sur son usage. Søren Sollipsis, biologiste vitaliste, songea qu'il pouvait être excessivement dangereux pour la vie humaine d'achever ainsi la quête des sciences. Selon lui, la recherche de la vérité devait prévaloir sur son acquisition.



SENS
Renaissance

Les Runes allaient contenir des révélations trop importantes. Le bénéfice brutal de telles réponses risquait de déstabiliser l'équilibre fragile des êtres humains. Il conseilla à l'Empereur de ne jamais ouvrir cette boîte de Pandore. Mais Myphos Quadria refusa d'en jeter la clef. Pour le métaphysicien une telle opinion revenait à nier des siècles de Science. Myphos, pensant qu'il s'agissait là d'une entrave à la vérité, jugea au contraire qu'il se devait de soumettre le contenu des Runes à l'humanité toute entière. L'amitié entre les deux hommes vacilla et ce débat, relayé par les médias de l'Empire, devint public. Le peuple s'empara de la question. Les Hommes étaient-ils prêts à tout comprendre ? Que feraient-ils de ses nouvelles connaissances ? L'humanité était-elle suffisamment avisée pour accueillir de telles révélations ? Était-il raisonnable de devoir ainsi choisir entre la Science et la Sagesse ?

Les trois astres fédérés (Terre, Séléné et Mars) organisèrent un débat public sur la question. Mais dans l'âpre joute rhétorique et philosophique qui opposait Myphos Quadria à Søren Sollipsis, Myphos possédait un atout considérable sur son adversaire. Fils adoptif de l'Empereur Bran Oberon, le dauphin disposait d'un poids politique qui lui permit d'évincer peu à peu ses opposants. A l'issue de cet injuste débat, un référendum fut organisé. Bien que la Terre se rangeât du côté de Sollipsis, la Lune et Mars votèrent en faveur du projet d'extraction des données runiques. L'idéographie créée par Myphos allait donc servir de langage à l'élaboration de deux ordinateurs surpuissants baptisés du nom des deux Runes soumises à l'étude. C'est ainsi qu'en décembre 559 au calendrier standard d'Hynios fut érigé sur Mars : « *Cosmo & Rebirth* ».

Mais au cours du débat qui avait précédé l'érection de *Cosmo & Rebirth*, la relation entre les deux savants s'était lentement gangrenée. Les yeux gris de Myphos Quadria brillaient maintenant d'une arrogance et d'un dogmatisme glacial. Søren qui connaissait le Dauphin mieux que quiconque su à cet instant que son ancien ami glissait lentement vers les affres de la démence. La confiance de jadis ne régnait plus. Sollipsis devint la risée de la fédération. Considéré comme un défenseur de l'ignorance, il fut contraint d'abandonner ses recherches pour emprunter amèrement le long chemin de l'exil. Avant de quitter Mars pour la solitude de sa retraite, Sollipsis mit en garde une dernière fois l'Empereur contre la soif de connaissance de son fils.



Pendant ce temps, Cosmo & Rebirth fournissaient leurs premiers résultats. Les richesses stupéfiantes des données runiques semblaient aller dans le sens de la pensée de Myphos. Grâce aux machines martiennes, l'humanité assista à la création de l'univers, à l'agonie des étoiles massives, à la naissance de la Terre. On remonta jusqu'aux origines mêmes de la vie. La Vérité devint tout à coup aussi accessible qu'un livre. Dans Cosmo et Rebirth subsistait une copie fidèle de la réalité. Source des informations issues de la machine, cette copie exacte fut baptisée par les savants : « *Ombre-Monde* ». L'Ombre-Monde contenait la totalité des faits. Tout être réel y possédait une ombre : une copie strictement identique à lui-même. Par conséquent, sitôt qu'un être humain effectuait une action dans la réalité, en un lieu. Au même instant, l'ombre de cet homme effectuait dans Cosmo et Rebirth cette ombre-action, en cet ombre-lieu.

Les questions métaphysiques soulevées par les analyses de l'Ombre-Monde occupèrent le devant de la scène quelques mois durant. Jusqu'au jour où Myphos Quadria prouva avec sagacité que le monde était en fait totalement déterminé. Les événements du monde s'écoulaient implacablement selon la logique des Runes. Il venait d'achever la Science sous un tonnerre d'applaudissement. Mais le bonheur qu'éprouva Myphos ce jour là fut de courte durée. Pensant délivrer au monde une pensée brillante, il s'aperçut qu'il avait fait le pas de trop, celui contre lequel Sollipsis l'avait mis en garde. Il venait inconsciemment d'infliger à l'humanité une terrible malédiction.

Depuis les nombreuses prisons impériales des clameurs s'élevèrent jusqu'aux parlements martiens. Les prisonniers se révoltèrent et obtinrent leur libération prônant que les Runes seules étaient coupables de leurs abominables crimes.



Il n'y avait plus d'argument pour le Bien et la Justice. La Moralité, la Recherche, le Travail et le Génie, tous ces concepts qui avaient fait la grandeur de l'humain étaient tout à coup devenus caducs. L'humanité sombra dans le chaos de l'irresponsabilité. Bran Oberon que la biomécanique et la sénilité avait rendu mutique ne contrôlait plus rien. Myphos Quadria dû donc prendre les commandes afin de rétablir l'ordre dans le système solaire. Ses recherches avaient fini de le rendre fou et il usa de Cosmo et Rebirth pour mater les rebelles dans le sang.

Sur Terre, cette décision autoritaire eu l'effet d'un crime contre l'humanité. L'idée d'user de Cosmo et Rebirth à des fins politiques et militaires fut considérée comme une trahison des lois fédérales. Cet événement déclencha une demande de sécession avec le pouvoir impérial de Fidridane. La Terre, véritable grenier de l'humanité, fit peser sur Mars et Séléne la menace d'une famine imminente. Les nobles prirent peur. Myphos perdit alors toute once d'humanité. Fort de l'omniscience que Cosmo et Rebirth lui apportaient il fit éliminer de façon systématique toute personne qui osât s'opposer à lui. Le système solaire devint une prison à ciel ouvert. La Terre se fit l'esclave des nobles puissants. Ecrasés par la menace omnisciente de Quadria, les terriens se mirent à prier la venue d'un messie qui viendrait les libérer de la coercition impériale.

Le monde allait de folies en folies à un rythme effréné. Ainsi, par exemple, Myphos Quadria, comme Bran Oberon le mutique, accédèrent à l'immortalité. Les Runes avaient elles jouées un rôle là dedans ? ou bien Myphos s'était-il seulement servit de la Science achevée pour se transformer ainsi ? Personne ne l'avait encore deviné.

Mais Myphos était devenu un monstre placide dévorant la chair des Hommes au profit de ses obscures recherches. Rien ne semblait en mesure d'endiguer la folie du métaphysicien lorsqu'en 572 un homme, sur Terre, libéra la Nouvelle-York. Cet ancien prisonnier impérial bénéficia d'un allié secret et influent. Il parvint à tromper la vigilance de Myphos et libéra la cité terrienne en seulement 72 heures. Cet homme prit le nom de Finlongfinger. En dépit de son omniscience, Quadria ne parvint pas à l'éliminer et pour cause... Finlongfinger, lui aussi, était un immortel. La Nouvelle-York s'érigea en bastion des terriens libérés. Elle fut le point d'origine d'une nouvelle Résistance et d'un nouvel espoir. Après quelques vaines tentatives d'intimidation, Myphos laissa se développer cette rébellion sur le continent tout entier.

Une longue guerre froide opposa les deux camps. Plutôt que de s'attaquer aux hommes Myphos décida de saper les forces de la Résistance en lui confisquant peu à peu ses ressources culturelles. L'armée impériales pilla toutes les richesses et saccagea jusqu'au climat de la planète. La Terre, parcourue de tumultueux orages de feu, se recouvrit de paysages désolés. Elle se transforma en un immense charnier de violence et d'ignorance. La guerre des immortels, sourde et malsaine, dura une éternité. Quatre siècles de tourments irréels. Elle s'acheva dans la destruction de la Nouvelle-York, le 3 Janvier 1001. Cette nuit là, les troupes impériales de Myphos étaient accompagnées d'humanoïdes effrayants parcourus par de la foudre bleue. L'un de ces humanoïdes parvint à terrasser l'immortel de la Résistance. Mais lorsque la poussière retomba autour du cadavre de Finlongfinger, son visage, tourné vers la statue de la Liberté, affichait un sourire apaisé. La diversion avait fonctionné.



A mille milles de la Nouvelle-York, plusieurs sous marins de réfugiés résistants gagnaient déjà le Pôle Sud. Le général Gladius Sword obéissait aux ordres de Finlongfinger. Il se dirigeait à contrecœur vers cette étrange destination. L'ombre-Monde risquait à tout moment de les trahir et pourtant Gladius ne songeait qu'au dernier ordre du président. Avant de se sacrifier, Finlongfinger avait fait parvenir au Conseil de la Resistance une liste d'enfants, tous nés le même jour, le 14 Décembre 996. Il avait insisté pour que tous ces enfants soient sauvés du désastre imminent. Agés seulement de cinq années, ces gamins solitaires, orphelins de l'armée des ombres, erraient dans les couloirs du submersible. Pourquoi Finlongfinger avait-il donné des ordres si singuliers ?

Lorsqu'ils arrivèrent au terme de ce long voyage, les résistants découvrirent l'entrée d'un tunnel qui les guida sous la banquise australe. En ces lieux, ils découvrirent une cité troglodyte plongée dans le silence d'une attente sereine. C'est ici, à la base du Pôle Sud, que les attendait l'allié secret de Finlongfinger. Celui qui, dans l'ombre du géant avait toujours soutenu les idées de sa Resistance, la première victime de Myphos Quadria : Søren Sollipsis. Après ses recherches sur les Runes, comme son ancien confrère, il constata avec résignation sa propre immortalité. Il profita de sa longue retraite pour élaborer un plan visant à libérer les humains de la tyrannie de Myphos Quadria et de ces Runes infernales.

Ce projet reposait sur les enfants que le conseil avait emmenés avec lui. Sollipsis expliqua que l'existence de ces enfants n'avait jamais été prise en compte par l'Ombre-Monde. Ils semblaient être des Bugs de Cosmo et de Rebirth. Myphos ne connaissait aucune des conséquences de leurs actes. Par effet papillon, les Runes n'anticipaient aucune des

actions faites par eux et pour eux depuis leur naissance. Or, Sollipsis, qui s'était juré de ne faire construire cette cité qu'au cas où de tels êtres seraient détectés, assure que sa base du Pôle Sud ne pouvait faire l'objet de l'omniscience ennemie. Officiellement, Myphos savourait sa victoire sur la Résistance terrienne. Pour Cosmo et Rebirth, la Résistance s'était éteinte à la Nouvelle-York. Les ombres des cadavres résistants gisaient au sol de l'ombre-terre. Mais dans la pénombre de la Terre authentique s'épanouissait en secret une Liberté dont les Runes ignoraient jusqu'à l'existence... la Vôtre.

« Bienvenue résistants de la Nouvelle York. Vous êtes libres. Le Conseil a amené avec lui les porteurs d'un nouvel espoir : des résistants, de jeunes enfants, tous âgés de cinq années. Ces derniers n'existent pas dans l'ombre-monde. Ils sont en quelque sorte les « Bugs » de Cosmo et de Rebirth. Tout ce qui a été accompli pour eux et par eux, depuis leur naissance, n'a pas été enregistré par les Runes. C'est la raison pour laquelle vous avez pu fuir jusqu'ici. C'est aussi pour cela que cette base n'existe pas dans l'ombre-monde. La Résistance et son conseil sont à présent hors d'atteinte de l'omniscience de Myphos Quadria. Le destin prévoyait votre mort à tous. La nouvelle York serait devenue votre tombe si ces enfants n'avaient jamais été. Pour Myphos, vous êtes morts. Pourtant vous êtes bien vivants. Vous vous tenez debout devant moi, vos idées vous portent et sont à présent devenues réalité. Vous êtes maintenant imprévisibles. Vous êtes la réfutation vivante du déterminisme que vous combattez depuis le début. Vous êtes devenus les preuves de l'inconsistance des propos qui ont fait de vous les esclaves d'un tyran. Vous êtes la Liberté ! La lutte contre Sens est à son commencement et nul ne peut encore prédire qui en émergera victorieux ! »

Søren Sollipsis,
Extrait du discours de la Liberté,
Janvier 1001^{CSH}.



Les personnages des joueurs

Vous êtes né le 14 décembre 996. Nous sommes en 1018. Vous regardez le monde du haut de vos 22 ans. Vous êtes un miracle, un événement sans cause. Vous êtes un « *Bugs* ». Bien que vous cherchiez une explication rationnelle à votre naissance, elle demeure mystérieuse. Cette étrange condition, à la fois inquiétante et excitante, vous intrigue. Qui êtes-vous ? L'un de ceux qui échappent au déterminisme des Runes ? Soit. Mais pourquoi ? Que sont les Runes ? Quelles sont vos véritables origines ? Vos souvenirs vous guident jusqu'à cette nuit d'horreur, ce 3 Janvier 1001, où ces créatures humanoïdes de foudre bleue vous ont enlevé vos proches. Myphos doit payer !

La base troglodyte du Pôle Sud est le lieu où vous avez grandi dans l'esprit de la Résistance. Vous y avez fait vos classes et vous y demeurez encore. Vous et vos camarades Bugs êtes des héros, des enfants choyés et respectés par tous les résistants. Vous êtes les porteurs d'un nouvel espoir. Vous formez l'unité « *Esprit Delta* », unité d'élite de la Résistance composée entièrement de Bugs. Chacun d'entre vous a été entraîné selon ses aptitudes et ses désirs. Médecin, scientifique, guerrier, artiste, psychologue, pilote, peu importe, vous êtes un héros libérateur dont l'histoire deviendra légendaire.

Afin d'aider les Bugs dans leurs missions, Sollipsis a conçu « *la Resplioïde* », une combinaison de philonite : un sombre métal liquide répondant aux échos de votre Volonté. Vous serez bientôt en mesure d'explorer l'ombre-monde afin d'en gripper les rouages.



CREATION DES PERSONNAGES : La fiche

FAITS DU CELLULIS.

Le joueur inscrit sur cette page jusqu'à 20 *faits* qui le concernent. Ces *faits* doivent être vrais pour être valides. Par exemple : « Je m'appelle Romaric Briand. », « Je suis l'auteur de Sens. », « Je suis né en 1983. », etc. Ils lui permettront de réussir automatiquement, et d'une façon bien singulière, certaines actions jugées impossibles. Ainsi, par exemple, si le joueur a inscrit le fait « Je suis fan de Star Wars », son personnage sera en mesure d'utiliser la Force un court instant pendant la partie (alors que la Force n'existe pas dans Sens). Il réalisera donc une action totalement farfelue. Utiliser ainsi les *faits du Cellulis*, pour aider son *Simulacre*, est une tricherie acceptée par le système du jeu. Cette action doit être en rapport avec un *fait* inscrit sur cette feuille de *faits du Cellulis* et elle coûtera 2 *points d'immersion positive*.

MIROIR

Le « Miroir » est constitué des six caractéristiques primordiales de vos personnages de « Sens ». Elles sont exprimées en pourcentage : VIE, MORT, COSMO, CHAOS, CREATION et NEANT. Elles sont évaluées par le maître de jeu et le joueur en fonction de ses *faits du Simulacre*. (Voir : page suivante.)

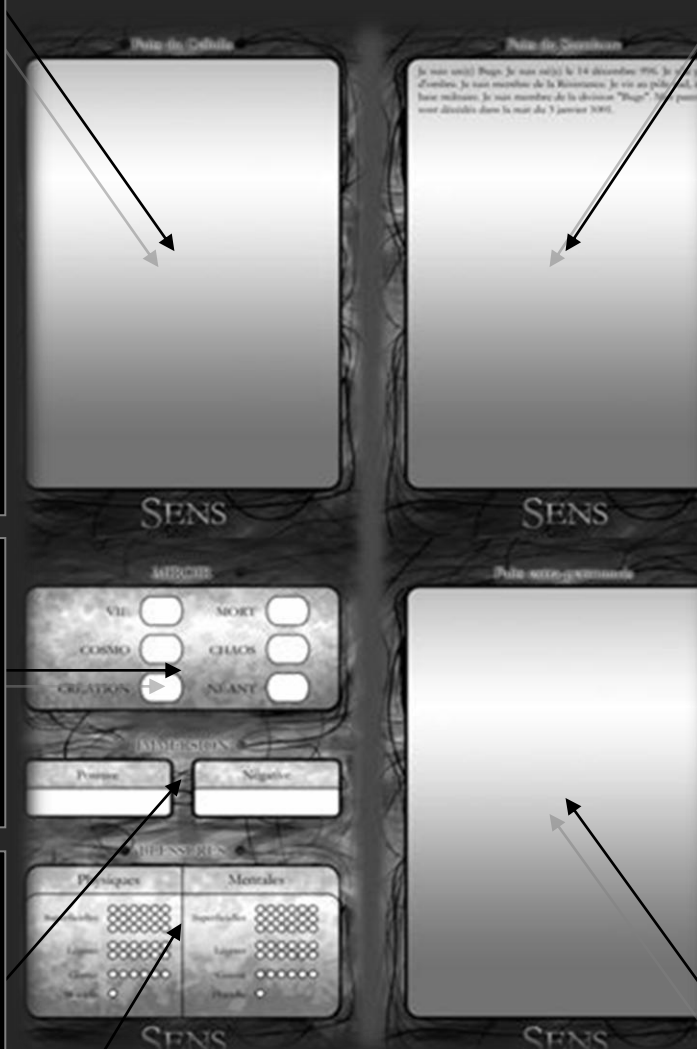
IMMERSION

L'*immersion positive* et l'*immersion négative* sont données par le maître de jeu au cours de la partie. Il n'y a rien à noter dans ces cases à la création du personnage. Mieux vous jouez votre personnage, plus vos choix de jeu sont cohérents et plus votre *immersion positive* augmentera...

BLESSURES PHYSIQUES ET MENTALES

Un compteur simple évalue les blessures subies par le personnage pendant la partie. (cf : page suivante.)

--- [Télécharger la fiche sur internet](#) ---



FAITS DU SIMULACRE

Le joueur (*Cellulis*) inscrit sur cette page les *faits* concernant son personnage (*Simulacre*). Certains *faits* sont nécessaires à l'histoire du jeu. Ceux-ci sont d'ores et déjà inscrits parmi les *faits du Simulacre*. Le joueur y ajoutera 13 *faits du Simulacre* supplémentaires. Par exemple : « Je m'appelle Lina. », « Je suis médecin », « J'étudie les sciences », etc. Ces *faits* doivent être validés par le maître du jeu et les autres joueurs autour de la table. Il peut s'agir de traits psychologiques, physiques, historiques, etc. L'imagination n'est pas bridée. Il est possible de créer toute sorte de personnages à condition qu'ils respectent la cohérence du canon de « Sens ». Sens Hexalogie est un univers de philo-fiction fantastique et onirique. Vos personnages sont amenés à vivre une quête épique qui soulèvera de nombreuses questions. Créez votre personnage sérieusement afin de pouvoir profiter au maximum des éléments de l'histoire. Nous vous conseillons de commencer par jouer des êtres humains. Les *faits du Simulacre* choisis détermineront votre « Miroir ». De plus, chaque *fait* pourra être utilisé au cours des conflits pour augmenter vos chances de réussite.

FAITS EXTRA-PERSONNELS

Les *faits extra-personnels* comptabilisent les possessions de votre personnage. « Je possède X », « Je gagne X crédits par mois », « Je porte une combinaison Resplioïde de type X », etc. Les personnages débutent le jeu avec une combinaison Resplioïde de base. La Resplioïde est hermétique et peut se matérialiser et se dématérialiser à volonté. Elle ne réagit qu'aux Bugs. Elle leur permet de voyager dans l'ombre-monde. La Resplioïde est une solide protection qui n'est sensible qu'aux *blessures mortelles*. Les autres types de blessures ne l'affectent pas. A la création, la Resplioïde peut encaisser jusqu'à 3 *blessures mortelles* avant de se dématérialiser d'elle-même.

Le Miroir

Le miroir symbolise le taux de participation du simulacre à chaque Rune. Les Runes sont opposées deux à deux :

- La Rune de **VIE** s'oppose à la Rune **MORT**.
- La Rune de **COSMO** s'oppose à la Rune de **CHAOS**.
- La Rune de **CREATION** s'oppose à la Rune de **NEANT**.

La somme des taux opposés ne peut pas être supérieure à 100. Cette règle ne s'applique qu'à la création du personnage et continuera tant que les relations sociales du personnage resteront neutres. En effet, seuls l'Amitié, l'Amour ou la Haine permettront plus tard de dépasser cette limite.

Les Runes sont l'équivalent des caractéristiques du personnage. C'est le maître de jeu, en accord avec le joueur, qui établit le miroir de chaque simulacre. Ce dernier doit être cohérent avec les faits qui constituent le simulacre. Le maître de jeu répartira 150 points entre les différentes Runes de chaque personnage.

Les Blessures

Les blessures physiques maximales que peut encaisser un personnage, avant la mort, sont établies en fonction de son taux de participation à la Rune de VIE. Les blessures mentales maximales sont établies en fonction de son taux de participation à la Rune de NEANT.

Plus la Rune concernée est forte, plus le personnage pourra encaisser de dommages avant la mort ou le coma.

Taux de la Rune concernée.	Blessure(s) superficielle(s)	Blessure(s) légère(s)	Blessure(s) grave(s)
De 1% à 5%	1	1	1
De 6% à 10%	3	2	1
De 11% à 20%	6	4	2
De 21% à 35%	9	6	3
De 36% à 55%	12	8	4
De 56% à 80%	15	10	5
De 81% à 100%	18	12	6



Le Sens des Runes

Les Runes symbolisées dans le miroir sont en quelque sorte des attributs que possèdent tous les êtres de l'univers de Sens. Elles évaluent les possibilités des êtres. Les êtres humains possèdent les 6 Runes. Les autres créatures vivantes possèdent entre 6 et 3 Runes. Les êtres inanimés possèdent 2 Runes maximum. Chaque Rune à une vocation particulière.

VIE – Rune des êtres vivants. Elle symbolise la nature et sa préservation. Un être avec une forte Rune de Vie aime la vie et cherche à la protéger.

MORT – Rune des êtres mortels. Elle symbolise la destruction de la Vie. Elle est associée à la tristesse et aux souvenirs. Un être avec une forte Rune de Mort fera du mal aux autres êtres souvent involontairement.

COSMO – Rune des êtres stables et structurés. Elle symbolise l'immutabilité et la régularité. Elle est associée aux savoirs et aux lois. Un être avec une forte Rune de Cosmo est savant, régulier et rigoureux.

CHAOS – Rune des êtres muables. Elle symbolise le changement. Elle est associée au mouvement. Un être avec une forte Rune de Chaos est instable et imprévisible.

CREATION – Rune des êtres créateurs. Elle symbolise la possibilité et l'imagination. Elle est associée à la capacité de réaliser. Un être avec une forte Rune de Création est créatif, productif et inventif.

NEANT – Rune des êtres inapparents. Elle symbolise l'absence et le vide. Elle est associée à la discrétion et à la transparence. Un être avec une forte Rune de Néant est trompeur et discret.

Les Runes sont significatives des capacités du personnage. Un humain normal possède en moyenne 15% dans chaque Rune. Un médecin possède des Runes de VIE et de COSMO élevées (*autour de 30% chacune*). Un assassin possède des Runes de MORT et de NEANT élevées. Un artiste excentrique a des Runes de CHAOS et de CREATION élevées, etc. Une participation au-delà de 40% dénote des aptitudes remarquables. Un individu qui dispose d'une Rune à 80% est un génie dans les nombreux domaines qu'elle embrasse.

Si les actions sont cohérentes avec la nature de son simulacre, toutes les actions entreprises par un joueur, avec lui, sont automatiquement réussies. En revanche, si un joueur veut que son simulacre effectue une action qui paraît incohérente avec la nature de ce dernier, alors le maître de jeu est en droit de demander un test.

Ce test est relatif à l'action entreprise et à l'intention du simulacre qui tente de la réaliser. Le maître de jeu pourra demander d'avoir certains taux minimum dans les Runes concernées pour lui permettre de réaliser son intention. Par exemple, pour réparer une machine, un personnage doit posséder un certain score en CREATION et en COSMO. Le maître de jeu peut alors proposer au joueur : *« J'accorde à ton personnage le droit de réparer cette machine, à condition qu'il prenne deux heures pour le faire et qu'il ait au moins 20 % en CREATION et 20% en COSMO. »*

Dans Sens, ces tests sont appelés des *nœuds*. Ils interviennent toujours lorsque deux miroirs se font face. En réalité, le nœud précédent opposait le miroir de la machine en réparation au miroir de son réparateur.

« *Si c'est cohérent, cela a lieu.* »

Cette expression – parfois paraphrasée en « *si c'est cohérent, ça passe* » – est la règle d'or du système de résolution des actions dans *Sens Hexalogie*. Mais, pour simplifier l'évaluation des nœuds, le maître du jeu peut avoir recours aux raccourcis suivants :

- **Action facile** – Avoir 10% minimum dans une Rune.
- **Action faisable** – Avoir 20% minimum dans une Rune ou 10% minimum dans deux Runes différentes.
- **Action difficile** – Avoir 40% minimum dans une Rune ou 20% minimum dans deux Runes différentes.
- **Action très difficile** – Avoir 60% min. dans une Rune ou 30% minimum dans deux Runes différentes.
- **Action héroïque** – Avoir 80% min. dans une Rune ou 40% minimum dans deux Runes différentes.

Ainsi, grâce à ces raccourcis, le maître du jeu doit seulement évaluer les Runes impliquées et le temps que le simulacre prend pour effectuer l'action souhaitée.

Au cours d'un nœud, un joueur peut lire un ou plusieurs faits de son simulacre pour tenter d'assouplir l'évaluation du maître du jeu.

De même, une fois l'évaluation énoncée par le maître du jeu, le joueur peut toujours choisir de se rétracter et d'annuler l'action de son simulacre en question. Un joueur peut toujours dire : « *Ok, dans ces conditions, je décide ne pas le faire* ».

Les actions sur les autres personnages sont, encore une fois, réduites à des oppositions entre miroirs. Il suffit simplement de comparer les miroirs des personnages engagés dans une action pour en connaître l'issue.

Ainsi, si un joueur souhaite que son simulacre s'infilte discrètement dans l'enceinte d'un bâtiment, il suffit que son simulacre ait une Rune de NEANT' supérieure à la Rune de CHAOS de chaque garde ; ou alors que celle-ci soit supérieure à la Rune de COSMO du dispositif mis en place pour éviter ce type d'infiltration. De même, si un joueur veut que son simulacre frappe un personnage, sa Rune de MORT doit être supérieure à la Rune de VIE de ce personnage, etc.

Le contexte des actions entreprises par un simulacre peut aussi apporter des bonus ou des malus aux Runes des miroirs en présence. Par exemple, le simulacre qui entreprend une action d'infiltration de nuit, peut obtenir un « +10 » en NEANT.

De même, les équipements et le matériel peuvent apporter des bonus ou des malus aux miroirs qui en profitent pendant l'action. Par conséquent, avec le camouflage et le matériel adéquat, le personnage qui tente de réparer un objet peut voir son score de CREATION augmenté de « +10 », « +20 » ou « +80 », etc. en fonction de la qualité et de la pertinence du matériel employé au cours de cette action.

A ce titre, les nœuds dans *Sens* peuvent être considérés comme des moments de négociation entre le maître de jeu et les joueurs. Quoi qu'il arrive, référez-vous à la règle d'or.

Le Combat

Le combat est une suite d'actions très rapides. Il suit toutes les règles précédentes. Pour plus de simplicité, il se structure en *tour* de joueur. Lorsque chaque joueur a joué son tour, on dit alors qu'une *ronde* s'achève. Autrement dit, la ronde s'achève lorsque chaque personnage a agi une fois.

Le tour d'un joueur : Pendant son tour le joueur peut déplacer son personnage, utiliser un ombre-pouvoir, attaquer et parler rapidement (donner un ordre, hurler pour effrayer son ennemi, etc.). Il peut aussi mettre son tour en suspens et le prendre plus tard, dans la ronde, au moment où il le souhaite.

Hors de son tour : le personnage d'un joueur peut uniquement se défendre. Le joueur qui parle pendant le tour d'un autre joueur, s'il n'est pas attaqué, est sanctionné par l'obtention d'un point d'immersion négative.

Durant un combat, il est nécessaire de tenir compte du contexte. Celui-ci peut apporter des bonus ou des malus selon la position qu'occupe chaque personnage.

Le malus le plus important est celui de *la défense* : à chaque fois qu'un personnage se défend, il se voit infliger un malus de « - 10 » en VIE pour chaque défense au-delà de la première durant la ronde. Autrement dit, plus un personnage est attaqué pendant une même ronde, plus il lui est difficile de se défendre.

Quelques exemples possibles : attaquer dans le dos de l'ennemi peut donner lieu à un « + 15 » en MORT ; être protégé par un obstacle, « +15 » en VIE ; connaître un point faible, « +15 » en MORT ; etc.

Lors d'un combat les Runes prennent des significations spécifiques. Chaque Rune se voit attribuer une fonction très précise :

- **VIE** – Se défendre, parer, esquiver, etc.
- **MORT** – Attaquer, frapper, tirer, intimider, etc.
- **COSMO** – Trouver un point faible, etc.
- **CHAOS** – Se déplacer. Un personnage se déplace d'autant de mètres par tour que le chiffre des dizaines de sa Rune de CHAOS multiplié par 3. Elle sert aussi à établir les tours de parole durant la ronde. Le personnage ayant le plus haut taux en CHAOS parle et agit en premier et ainsi de suite jusqu'à ce que celui qui est le plus bas taux en CHAOS ait fini son tour.
- **CREATION** – Utiliser le décor pour provoquer des événements. Elle peut aussi servir à élaborer des stratégies.
- **NEANT** – Etre discret, prendre par surprise, fuir le combat, etc.

Si une attaque est réussie, c'est l'arme portée qui détermine la nature des blessures infligées : un coup de poing cause une blessure superficielle ; un coup de couteau, une blessure légère ; une balle, une blessure grave ; un lance plasma, une blessure mortelle ; etc.

Lorsqu'il reçoit un type de blessure, si un joueur n'a plus de case de ce type à cocher, il reçoit une blessure de type supérieur à la place.

La Resplioïde

La Resplioïde est le meilleur équipement dont dispose les résistants. C'est une combinaison faite de philonite, un métal liquide mystérieux. La philonite n'interagit qu'en présence de certaines personnes. Søren Sollipsis, son créateur, connaît les secrets de sa conception. Mais, par sécurité, la Résistance ne souhaite divulguer aucune information à ce sujet. On raconte, par exemple, que les Bugs, lorsqu'ils étaient enfants, ont été découverts à la Nouvelle-York parce qu'ils étaient les seuls à faire réagir le précieux métal.

Les Bugs et les Immortels semblent les seuls en mesure de porter la Resplioïde. Cette combinaison hermétique peut être activée (matérialisée) ou désactivée (dématérialisée) à volonté. Chaque partie de la Resplioïde peut être matérialisée ou dématérialisée de façon indépendante. Nul ne sait d'où elle tire son énergie et son autonomie infinie.

Au début du jeu, chaque Resplioïde peut encaisser jusqu'à 3 blessures mortelles. Les autres types de blessures n'ont aucun effet sur elle. Lorsque ses 3 blessures mortelles sont cochées, la Resplioïde se désactive automatiquement.

Lorsqu'elle est blessée, la Resplioïde a besoin d'être dématérialisée pendant deux heures afin de se soigner une blessure mortelle. Par conséquent, la régénération complète de l'armure implique six heures de sommeil.

Au début du jeu, chaque Resplioïde est équipée d'une arme à feu de haute technologie (causant 1 blessure mortelle) et d'une arme de corps à corps assistée (causant 2 blessures mortelles).



Les Resplioïdes possèdent des équipements standards :

- Elles disposent toutes d'excellents moyens de communication. Chaque combinaison peut envoyer des messages aux autres, ou à certaines autres, de façon isolée. Ces messages peuvent être vocaux, écrits ou vidéos.
- Un scanner externe permet de dresser des plans très précis des lieux visités. Il permet également de faire des vidéos, d'enregistrer des échantillons sonores et de prendre des photographies de très bonne qualité.
- Les Resplioïdes utilisent un réseau d'informations très sécurisées. Elles sont les seules à y avoir accès. Ces informations ne passent pas par des ondes wifi ou autres. Elles sont indétectables par les technologies impériales. Ces informations peuvent néanmoins être converties pour être transmises à d'autres types de récepteurs.
- La Resplioïde possède également un scanner interne, tourné vers l'intérieur de la combinaison. Ce scanner évalue l'état de santé du porteur et détecte les intrusions virales dont il pourrait être victime.
- Les Resplioïdes possèdent également des torches lumineuses puissantes aux extrémités des bras de la combinaison.
- La Resplioïde indique également dans quel monde, « ombre-monde » ou « monde réel », le Bugs se situe.



Illustrations

Valéry « Initzs » Nettavongs
<http://initzs.daportfolio.com/>

Relecteurs

Bernadette Richer
Flavie Briand
Natacha Forel
Adrien Cahuzac
Jérôme Sasiela
Fabien Hildwein
Christoph Boeckle
Frédéric Sintès

Internet

--- [Site officiel du jeu](#) ---

--- [La Cellule](#) ---

--- [Le Forum](#) ---

--- [Site de l'auteur](#) ---

--- [Le Blog de Sens](#) ---

--- [Site de Valéry « Initzs » Nettavongs](#) ---

Inspirations

Métroïd ; Star Ocean ; Legacy of Kain ; Soul Reaver ; Zelda ; Final Fantasy VII ; Illusion of Time ; Secret of Mana ; Legend of Dragoon ; Metal Gear ; Myst ; Silent hill ; Saint Seiya ; Death Note ; Escaflowne ; Ulysse 31 ; X-Men ; X-Files ; Alien ; Dune ; Star Wars ; 2001 : L'odyssée de l'espace ; Terminator ; Blade Runner ; Dark City ; Donnie Darko ; The Watchmen ; Agone ; Nobilis ; Warhammer 40 000 ; Koyaanisqatsi ; Le Petit Prince ; La Caverne des idées.

Remerciements

Benoît Allemane ; Valéry Nettavongs ; Flavie Briand ; Thierry Briand ; Bernadette Richer ; Cédric Kersaho ; Thomas Fournier ; François Le Corre ; Yann-Sully Heng ; Thomas Poussou ; Benjamin Beliez ; David Dahirel ; Aurélien Guy ; Benjamin Guerrand ; Karim Bakri ; Pierre Fournier ; Fabien Hildwein ; Frédéric Sintès ; Christoph Boeckle ; Filipe Drapeau Viera Contim ; Pascal Ludwig ; Ludovic Soutif ; Pierre Joray ; Adrien Cahuzac ; Natacha Forel ; Jérôme Sasiela ; Aloïs Manamme ; Emmanuelle Meffray ; Cram ; Shado et Yosei ; Simon et Coline ; David Gos ; Khiguard ; Julien Gobin ; Sylvain Lumini ; Edouard Laroche-Joubert ; Gaël Sacré ; Guillaume Duport ; Jean-Charles Lagrosse ; Laurent Fidelle ; Laurent Jospin ; Morgane Reynier ; Maxime Victor ; Pierrick Salmon ; Lionel Jeannerat ; Marcus ; Julien Pirou ; Mathieu Gaborit ; Le Grümph et tous les auditeurs de La Cellule.



Les pages suivantes
sont réservées au
Maître du Jeu

Le Maître du Jeu

Dans ce jeu, vous êtes un joueur particulier. Vous êtes l'organisateur de la partie de *Sens*. Vous devez communiquer les règles du jeu et toujours veiller à ce qu'elles soient bien appliquées et respectées.

Pendant une partie de *Sens*, vous êtes ce que l'on appelle communément un « maître du jeu ». Néanmoins, le rôle d'un maître du jeu pour une partie de *Sens* est très singulier. Il ne ressemble pas nécessairement à ce que vous avez l'habitude d'appeler un « maître du jeu ».

Tout d'abord, vous devez être un lecteur attentif des ouvrages liés à *Sens*. Vous êtes le seul qui ait le droit de lire les livres qui composent la saga. Les autres joueurs n'ont le droit de les lire que s'ils arrêtent de jouer ou s'ils ont terminé le jeu. Après la lecture des ouvrages de *Sens*, tout lecteur peut devenir maître du jeu d'une partie de *Sens*. Vous devez être le meilleur joueur de *Sens*. C'est à vous qu'il revient de montrer l'exemple : de respecter les règles et de guider vos joueurs vers le propos du jeu. Ainsi, tous ensemble, vous serez en mesure de générer une fantastique aventure. Si vous respectez le système et les règles du jeu, la partie sera nécessairement un succès.

En tant que maître du jeu, votre objectif est de guider les Bugs à travers le monde de *Sens* au moyen de descriptions, d'événements, de décors et de personnages non-joueurs. Vous êtes la voix du monde de *Sens* dans lequel évoluent les Bugs. Vous êtes un narrateur. Chaque fois que cela est nécessaire, vous prêtez votre voix afin de décrire à vos joueurs le contenu des sensations perçues par les Bugs qu'ils jouent. Ce monde de *Sens* doit être cohérent.



Votre Rôle

Vous n'êtes ni sadique, ni aimable, en tant que narrateur. Vous devez être impartial, objectif, juste et permettre aux personnages de vos joueurs de vivre une aventure palpitante.

Dans ce rôle, en dépit de votre terrible charge de travail pendant la partie, vous disposerez d'un temps de parole identique à celui des autres joueurs. Autrement dit, vous devez être à l'écoute des autres. Le temps de parole doit en principe être parfaitement partagé entre tous les participants : vous et vos joueurs. Vous êtes l'arbitre de cette règle. Demeurez souple, considérez cette règle comme un but vers lequel il faut tendre.

Vous êtes aussi l'adversité des Bugs. Vous devez, comme dans toutes les histoires, créer des événements perturbateurs, des problèmes et des problématiques que les Bugs devront surmonter tout au long de leur existence. Le monde de *Sens* pose parfois problème et, puisque vous êtes sa voix, c'est à vous qu'il revient de décrire les problèmes qu'il pose.

« *A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire.* » Ainsi l'adversité doit être suffisamment forte pour que les réussites des Bugs soient glorieuses et suffisamment souple pour ne pas provoquer la frustration de vos joueurs. Les difficultés rencontrées par les Bugs doivent être importantes mais elles ne doivent pas être insurmontables. Si un problème paraît insurmontable, c'est qu'il ne peut être résolu pour le moment ; mais faites bien comprendre à vos joueurs qu'il pourra être surmonté un jour. Par exemple, les Quadrillas paraissent invincibles, au début de *Sens Renaissance* ; on se doute aisément que c'est pour mieux les combattre à la fin de la saison.

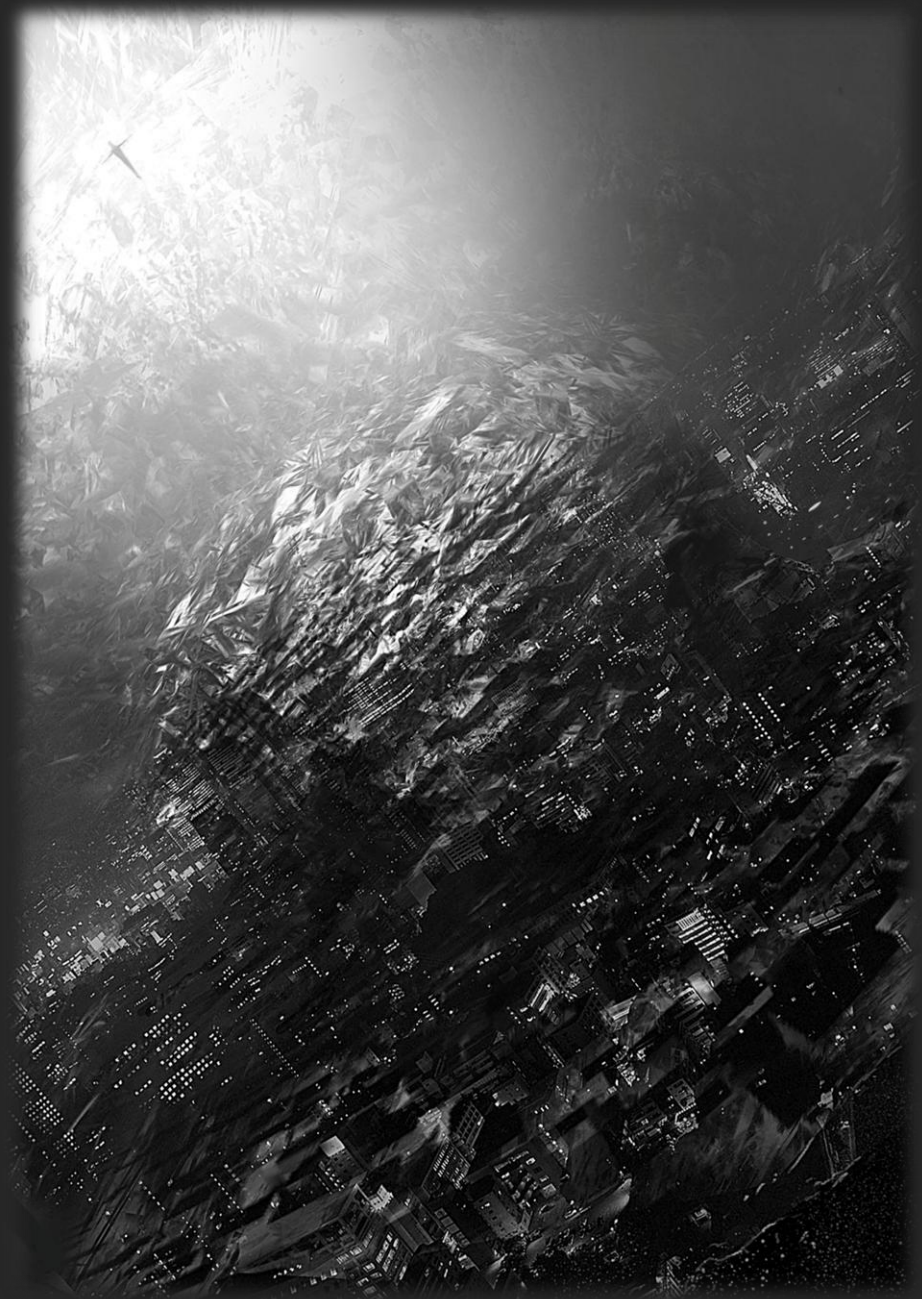
Le maître du jeu est une adversité au service des joueurs, de la tension dramatique et de l'histoire développée en cours de jeu. Votre but n'est pas de tuer les Bugs. Votre objectif n'est pas non plus de leur tendre des pièges. Vous n'avez pas le droit de tuer un Bug. Seul le joueur qui le contrôle a le droit de vie ou de mort sur son personnage. Si le joueur n'aime plus son personnage, il peut choisir d'en créer un nouveau. Dans ce cas, il peut choisir de terminer son personnage comme bon lui semble. Discutez-en avec lui et proposez-lui une fin héroïque, épique ou mystérieuse, etc. bref, une fin digne d'un héros. S'il le souhaite, ce Bug pourra même passer à l'ennemi, par exemple, pour représenter une menace dans un prochain épisode.

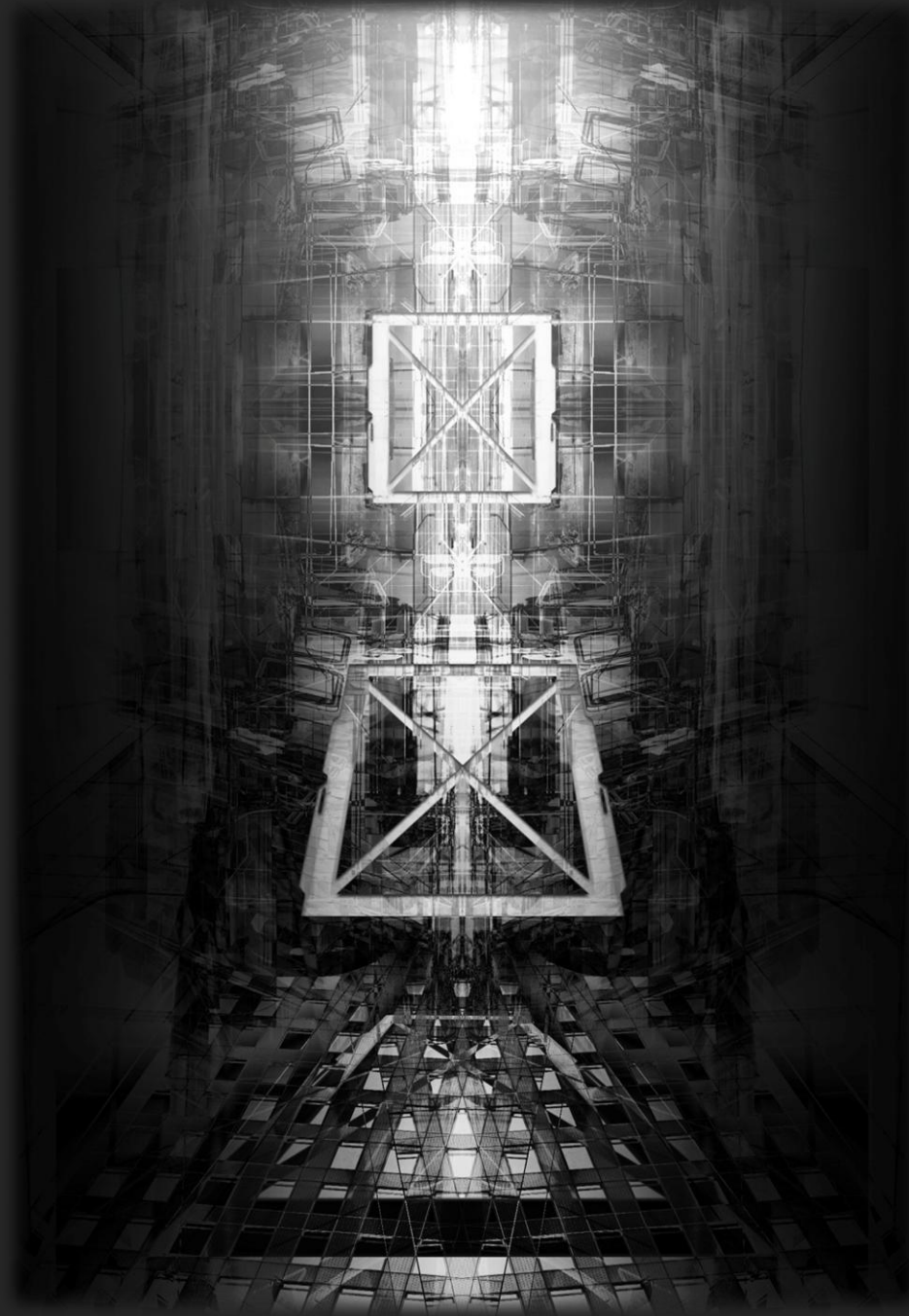
En tant que maître du jeu, vous devez être à l'écoute de vos joueurs. Vous devez comprendre ce que chaque joueur attend de son personnage, les objectifs qu'il se fixe, ses enjeux et les problématiques qu'il souhaite explorer. En contrepartie, le joueur doit attendre d'une partie de *Sens* des éléments crédibles et cohérents avec l'univers du jeu. S'ils trouvent qu'un joueur fait « *n'importe quoi* », les autres joueurs ont le droit de le lui signaler, afin qu'il développe des actions plus adaptées à leurs attentes vis-à-vis de la partie. « *La liberté des uns, dit-on, s'arrête là où celle des autres commence* ». Les joueurs doivent donc respecter la couleur du jeu et se respecter entre eux. Tous ces points délicats doivent être abordés pendant des débriefings qui auront lieu dans la réalité, à la fin des parties de *Sens*. Au cours de ces bilans, vous et vos joueurs devez discuter ensemble de plusieurs points : les problèmes rencontrés pendant la partie ; les objectifs des personnages ; l'histoire du jeu ; les problématiques abordées ; etc.

Dans *Sens*, le maître du jeu doit aussi être une adversité au service de la réflexion critique et philosophique. Essayez dès que possible d'expliquer les arguments de vos antagonistes, faites-les parler des raisons sous-jacentes à leurs actions et développez pour chacun d'entre eux de véritables motivations morales, politiques, esthétiques ou métaphysiques. Ces motifs doivent être distillés à travers des personnages vivants et crédibles. Afin de rester dans le canon esthétique de l'univers, utilisez les personnages existants et développez vos propres personnages sur le même modèle.

De même, pendant les combats, s'il y en a, n'hésitez pas à faire parler vos antagonistes ; invitez les Bugs à faire de même, à la façon d'un véritable manga ou d'un dessin animé japonais. L'univers que vous mettez en place doit être propice à la réflexion. Mais, faites attention, si *vous* posez certaines problématiques, c'est en général aux *joueurs* qu'il revient de s'en emparer. A travers les Bugs, les joueurs doivent réfléchir et décider des meilleurs choix en fonction de leur personnage. C'est aux joueurs de répondre aux problématiques posées. Placez vos joueurs devant des choix.

Vous êtes aussi celui qui récompense les Bugs et les joueurs pour leurs bonnes intentions et leurs bonnes idées. Une bonne idée ou une bonne intention, c'est un élément créé, imaginé et décrit, qui coïncide avec le canon du jeu, qui est cohérent et qui favorise l'immersion. Lorsque de bonnes idées ou de bonnes intentions surgissent dans les éléments imaginés par un joueur, lorsqu'il décrit une scène intéressante, ou lorsqu'il joue bien son personnage, vous devez le récompenser.





En tant que maître du jeu, il y a plusieurs façons de récompenser un joueur. Vous pouvez le récompenser, dans la fiction, en décrivant un monde de *Sens* favorable à l'entreprise de son Bugs : faire obtenir au groupe des Bugs une information intéressante grâce à son action ; lui faire gagner un objet qui va grandement faciliter leurs futures missions ; lui donner un élément de décor qui lui donne raison ; mettre en scène un personnage non-joueur qui le félicite ; etc.

Vous devez aussi récompenser le joueur, dans la réalité : en lui donnant des points d'Immersion Positive ; en le félicitant pendant le débriefing ; ou en lui souriant tout simplement pendant la partie de *Sens* ; etc.

Au départ, en tant que maître du jeu, vos réactions sont capitales. C'est à vous d'encourager les bonnes initiatives et inversement, de sanctionner les mauvaises. Si vous riez manifestement d'une blague extérieure au jeu, cela donnera un mauvais signal à vos joueurs. Cela sera néfaste à l'Immersion. C'est à vous qu'il revient de laisser et de donner la parole, de récompenser les joueurs, etc.

Plus l'histoire du jeu avancera et plus vous verrez naturellement vos joueurs devenir autonomes et jouer tous vos rôles à votre place. A la fin, ils se donneront la parole, ils se récompenseront tout seul, ils connaîtront si bien le canon du jeu qu'ils vous épateront en permanence. Ils joueront leurs personnages aussi bien que de véritables acteurs, etc. Tel est le but du maître de jeu : se faire oublier progressivement. Il doit faire de la partie l'épisode d'une série qu'il se contente de regarder, comme une sorte de divinité spectatrice de sa propre création.

Le Rôle du Joueur

Chaque joueur, dans la réalité, joue un personnage dans le monde de Sens : un *Bugs*. Chaque joueur a créé son personnage avant que la première partie ne commence. Chaque joueur doit donc disposer d'un personnage matérialisé dans la réalité par une fiche de personnage. Vous trouverez une fiche de personnage vierge à la fin de ce document.

Pour un joueur, « *jouer un Bugs* » signifie le manipuler dans le monde de Sens. Le joueur contrôle les mouvements, les gestes, les actions et les paroles de son personnage, comme un marionnettiste contrôle l'intégralité des mouvements de son pantin. Ils sont respectivement « *Cellulis* » et « *Simulacre* ». Le *Cellulis* est le marionnettiste et le *Simulacre* est le pantin. Le joueur décrit les actions de son personnage et lui prête sa voix pendant la partie de *Sens Hexalogie*. Lorsqu'il fait parler son personnage, il doit le faire comme un acteur, en improvisant les paroles de celui qu'il interprète. En revanche, contrairement à un acteur de théâtre, le joueur n'a pas besoin d'effectuer les mouvements de son personnage, il doit seulement les décrire.

Le rôle d'un joueur est de jouer son personnage en gardant le recul nécessaire pour prendre du plaisir à interpréter son rôle. Le bon joueur d'une partie de *Sens* respectera la cohérence de son personnage – lors de ses descriptions et de ses improvisations – tout en prenant du plaisir à regarder les autres joueurs improviser, simuler, créer, etc. Un bon joueur est un individu motivé, souriant, heureux de jouer une partie de *Sens* avec ses amis.

Exemple : *Cédric a créé un personnage de Sens. Il s'agit d'un Bugs assez brutal appelé Häagenis. Son personnage est brutal mais Cédric, en revanche, est un joueur adorable et respectueux des autres.*

CEDRIC, décrivant seulement les gestes d'Häagenis.

Je vais l'intimider. Je* me lève et je* me dirige vers ce type ! Je* le prends par le col. (Cédric est dans l'ambiance. Bien qu'il demeure assis sur sa chaise, il mime dans le vide le geste qu'effectue son personnage. Il se met alors à parler comme il imagine qu'Häagenis le ferait. Cédric improvise ce que Häagenis dit à ce personnage. Pour plus d'ambiance, il se met à hurler devant les autres joueurs en imitant la voix de son personnage.) « Tu *te fous de ma* gueule, sale con ?! Tu crois vraiment que je* vais rester ici*, à attendre gentiment que tu veuilles bien nous dire ce qui s'est passé, alors que tous les résistants dont j'ai* la responsabilité sont en train de crever dehors !? » (Cédric éclate de rire. Il constate qu'en hurlant il a fait peur à Flavie, la joueuse qui est à sa droite.) Je** suis désolé Fly... mais c'est pour l'ambiance.*

* On constate que tous les termes indexicaux (« je », « ici », « ma », etc.), même s'ils sont prononcés par Cédric (le *joueur*), font référence au personnage « Häagenis » ou à l'endroit où il se situe. C'est une façon directe de jouer le rôle. C'est ainsi qu'il faut jouer pendant une partie de *Sens* car cette confusion des indexicaux fait partie du système mis en place pour servir le propos du jeu.

** En revanche, cette occurrence de « je » fait référence à « Cédric ». En fonction du contexte d'énonciation, il est souvent évident, de faire la distinction entre le joueur et son personnage. Si toutefois cette distinction n'était pas évidente un joueur pourra demander la référence d'un terme indexical. « *Qui parle là, pourrait demander Flavie ? C'est 'Cedric' ou c'est 'Häagenis' ?* »



Intéressé, il se demande comment va évoluer l'histoire de son personnage, l'histoire des personnages et l'histoire du jeu. Le bon joueur de *Sens* se pose de nombreuses questions. Il n'hésite pas à vous interroger pour en savoir plus. Il discute du jeu, pendant et en dehors des parties de *Sens Hexalogie*.

Cependant, c'est en explorant l'ensemble des possibilités créatives que lui offre l'univers de *Sens* qu'un joueur va véritablement pouvoir s'exprimer, découvrir, s'amuser, créer, etc. Le canon et la cohérence du jeu sont posés par l'ensemble des ouvrages de la gamme de *Sens* et c'est dans l'esprit et la cohérence de ce canon que chaque description doit être conçue.

Notez que *créer des éléments de façon crédible* ou *créer des éléments crédibles* ne veut pas dire *créer des éléments de façon réaliste* ou *créer des éléments réalistes*. Est *crédible* ce qui correspond à la couleur et au canon de *Sens*. Or, le canon de *Sens* ne correspond pas nécessairement aux dernières découvertes scientifiques, ou à ce que certains considèrent comme étant *réel*. Ainsi, dans l'univers de *Sens*, il est *crédible* qu'un épéiste se batte contre un individu muni d'une arme à feu avec les mêmes chances de succès – comme dans « *Final Fantasy VII* » – et pourtant, ce n'est pas *réaliste*. De même, dans *Sens*, il est *crédible* qu'un individu soit immortel et ce n'est pas *réaliste*. Par conséquent, ne vous demandez jamais si une action est *réaliste*, demandez vous seulement si elle est *crédible* dans l'univers de *Sens*.

En résumé : il faut être heureux de jouer, rester cohérent, explorer l'univers et créer intelligemment dans le contexte offert par le jeu pour être un bon *joueur* de *Sens*.

L'Immersion

Le but d'une partie de *Sens* est de plonger les joueurs dans un univers héroïque, fantastique et métaphysique. Chaque joueur doit chercher à favoriser son immersion et celles des autres. Pour jouer une partie de *Sens*, il est donc nécessaire de disposer d'un endroit calme. Chaque joueur doit disposer d'un temps de parole équivalent pour décrire et explorer l'univers pendant la partie. Par conséquent, au-delà de six joueurs, il est possible que certains joueurs s'ennuient. Il faut donc limiter le nombre de joueurs à six. De même, les interventions des personnes extérieures à la partie de *Sens* peuvent être fâcheuses, car elles brisent l'immersion. Elles font perdre le fil de l'histoire. Afin de favoriser une ambiance immersive, il est fortement conseillé de jouer la nuit, avec une luminosité restreinte, confortablement installé. Vous pouvez aussi diffuser des musiques, des ambiances sonores, afin de plonger les sens de vos joueurs dans la fiction qu'ils se racontent. Vous aurez le contrôle de ces musiques, car c'est à vous qu'il reviendra de décrire les décors et les ambiances.

Puisqu'une partie de *Sens* doit favoriser l'immersion et que l'esprit a besoin de repos, il est fortement conseillé de faire des pauses régulières. Vous devez limiter la partie à six heures de jeu. Pour bien jouer, vous et vos joueurs devrez solliciter votre imagination, votre intelligence et votre réflexion de façon intense. Les joueurs devront constamment faire des expériences de pensées et imaginer ce que feraient leurs personnages dans telle ou telle situation. Au terme de cette réflexion, ils devront décrire leurs actions dans le meilleur langage. Quant à vous, c'est un ensemble innombrable de personnages et de décors que vous devrez imaginer. Ils devront être crédibles et cohérents. Une partie de *Sens*, si elle se déroule bien, est donc très éprouvante.



Immersion Positive et Immersion Négative

Au cours d'une partie de *Sens*, la réalité s'efface partiellement. Les interactions entre vous et vos joueurs – en tant que personnes – doivent être limitées au strict minimum. Si vos joueurs veulent faire un commentaire sur la pertinence du système du jeu, ils doivent attendre la pause ou la fin de la partie de *Sens*. En revanche, ils ont le droit de demander des éclaircissements sur le fonctionnement du jeu en cours de partie.

De même, vos joueurs peuvent montrer des signes d'approbation mais ils n'ont pas le droit d'interrompre la partie si cela n'est pas nécessaire. Toutes les formes d'approbation – liées à une prise de recul sur la situation imaginée – sont nécessaires, mais elles ne doivent pas être excessives au point de devenir contre-immersives. Si un joueur trouve qu'une scène est « *superbe, cool, bonne, etc.* », il peut montrer des signes de son approbation – un sourire, un pouce levé, un rire, etc. – mais cette manifestation ne doit pas interrompre la scène ou la partie.

Les joueurs ou leurs Bugs – ce n'est jamais très clair dans *Sens* – sont amenés à recevoir des points d'Immersion *Positive* ou des points d'Immersion *Négative*. Un bon joueur au cours d'une partie recevra tantôt l'un tantôt l'autre. Contrairement à ce qui peut être pensé de prime abord, les points d'Immersion Positive et les points d'Immersion Négative ne dessinent pas la frontière entre le bon et le mauvais joueur de *Sens*. Les points d'Immersion Positive et les points d'Immersion Négative sanctionnent toujours le bon joueur de *Sens*, tel qu'il est décrit plus haut.

Les points d'Immersion Négative ne sont pas la sanction du mauvais joueur, même s'ils sanctionnent des comportements déviants. Les points d'Immersion Négative sanctionnent les petits défauts que le bon joueur devrait encore éliminer pour devenir le joueur de *Sens* idéal.

En revanche, les points d'Immersion Positive récompensent clairement les bonnes intentions des joueurs. Les bons joueurs seront donc naturellement récompensés plutôt par des points d'Immersion Positive que par des points des points d'Immersion Négative.

Les points d'Immersion Positive sont donc reçus par des joueurs, ou par les Bugs des joueurs – encore une fois, ce n'est pas très clair dans *Sens* – motivés, créatifs et cohérents.

Inversement, les points d'Immersion Négative sont reçus lorsque ce joueur, motivé, créatif et cohérent, fatigué par son éreintante prestation, a un moment de faiblesse : une blague déplacée qui concerne les joueurs et qui n'a rien à voir avec la partie de *Sens* ; une marque évidente d'inattention ; une approbation si excessive qu'elle brise l'Immersion ; la description d'une action très incohérente ; des chuchotements intempestifs avec les autres joueurs ; des remarques intempestives sur le système de jeu ; une maladresse ou tout autre événement brisant la concentration des autres joueurs, telle que la chute d'un verre d'eau sur une fiche de personnage, par exemple ; une action brisant l'ambiance, le téléphone d'un joueur qui se met à sonner ; etc.

Les Runes et l'Immersion

Les Runes et l'Immersion interagissent. Plus votre balance d'immersion est positive plus les conséquences sur vos Runes le sont également. Ainsi :

- x points d'immersion positive confèrent un bonus de « + x » points dans toutes les Runes du simulacre.
- y points d'immersion négative confèrent un malus de « - y » points dans toutes les Runes du simulacre.

Si un joueur atteint le score de 0%, dans la Rune de Chaos ou dans la Rune de Cosmo, à cause de l'immersion négative, son personnage est *anéanti*. Ce joueur ne peut plus jouer à *Sens*. Un personnage anéanti disparaît totalement du jeu. Pour vos personnages non-joueurs, il n'aura jamais existé. Le monde subira une nouvelle détermination. Tout s'y sera écoulé comme s'il n'avait jamais existé. Seuls les autres joueurs et leurs personnages verront la différence. L'anéantissement est la pire chose qui puisse arriver à l'un des personnages. Le joueur aura fini le jeu. Pour vous, ce sera un échec.

Les Runes et les processus d'immersion sont au cœur du système de *Sens*. Ne pas jouer ces règles reviendrait à ne pas jouer à *Sens*. Car, au fond, c'est contre ce système de jeu tyrannique que les joueurs luttent.

C'est pourquoi les points d'immersion positive peuvent être dépensés pour lutter contre *Sens*. En effet, les joueurs peuvent dépenser 2 points d'immersion positive pour déjouer un nœud. Au cours d'un conflit les joueurs peuvent ainsi faire appel à leurs faits de Cellulis pour forcer la réussite d'une action. (cf. *CREATION DES PERSONNAGES : La fiche*)



L'Univers de Sens

L'action se déroule dans notre futur, après que la Terre se soit entièrement fédérée pour ne plus être qu'un vaste empire dirigée par Hynios, première impératrice. La légende veut qu'Hynios I^{ère} se soit emparée du pouvoir après avoir combattu une oligarchie théocratique baptisée *La Cellule*. Cet événement marqua le début du calendrier impérial : l'an 0^{CSH}. Après sa victoire, Hynios fit interdire les mystérieuses recherches de *La Cellule*. Par conséquent, vos personnages découvriront des objets et des noms issus de cette période antérieure. Mais le *Sens* de ces noms et des ces objets demeurera un objet de fascination et de questionnements.

L'univers dans lequel évoluent les personnages des joueurs est proche de celui de la seconde guerre mondiale. Seuls quelques vaisseaux spatiaux, semblables à des monstres métalliques, quelques ordinateurs sous DOS et quelques robots terrifiants viennent s'ajouter à cette ambiance. Le style vestimentaire est lui-aussi très proche de nos années 1930-40. Seules les fameuses Resplioïdes, inspirée du jeu-vidéo *Métroïd*, tiennent lieu de technologie extraterrestre, très avancée, trop avancée pour cette époque de feu et de cendre.

Sens Renaissance s'inspire ouvertement de l'esthétique du film *Dune* de David Lynch, du film *Alien* de Ridley Scott, du futur décrit dans les *Terminator* de James Cameron et des ambiances envoutantes imaginées par Arthur C. Clarke. Ces décors oniriques, mystérieux, fascinants doivent inciter à l'introspection et à la méditation. Comme s'ils étaient seuls au monde, vos héros explorent les ruines étranges d'un passé lointain ; en quête de *Sens*. Des pluies acides, des brumes insolites, des aurores boréales majestueuses et des orages de feux tumultueux, autant d'événements météorologiques anormaux qui serviront de cadre à cette exploration.

Musiques

Pour imposer à vos joueurs les ambiances de *Sens* et pour illustrer vos descriptions, il est vivement conseillé de sonoriser vos parties. La musique guidera vos joueurs vers l'immersion.

Les chansons ne doivent pas être utilisées pendant la partie. En effet, les paroles d'un chanteur couvriraient votre voix et celles de vos joueurs. Par conséquent, les chansons doivent servir à marquer le début ou la fin d'une partie. Ce sont les génériques de la série.

Les musiques mélodiques doivent servir de thème aux lieux, aux personnages et aux factions de *Sens*. Même s'il est difficile de l'éviter, essayez de ne pas trop répéter de telles musiques en boucle.

Pour l'ambiance, il vous faudra favoriser la diffusion d'un fond sonore : des musiques d'ambiance non-mélodiques ou des sons directement issus de la nature. Ces fonds sonores se trouvent souvent dans les jeux-vidéos. Étudiées pour être répétées en boucle, de telles musiques cadrent parfaitement avec la fonction *répétition* de votre appareil.

- Les chansons de *Sens* : Radiohead, *Kid A* et *Amnesiac*. Notamment *I might be wrong*, le générique de *Sens*.
- Les thèmes de *Sens* : tous les O. S. T. liés à *Métroïd*, à *Dune* (le film) et à *Myst* ainsi que les compositions de Craig Armstrong, *As If To Nothing*, *The Space Between Us*.
- Les thèmes des combats : Es Posthumus *Unearthed* et les O. S. T. de *Metal Gear*, *Métroïd Other M*, *Métroïd Prime*.
- Les ambiances sonores : les O. S. T. de *Portal*, *Tomb Raider*, *Aliens*, *Super Métroïd*, *Métroïd Other M*, *Myst*

Les Personnages Non-Joueurs : l'Empire

L'Empire : Dirigé par l'empereur Bran Oberon et par son fils adoptif, le chancelier Myphos Quadria, le territoire impérial se compose de Mars, de Séléné et d'une grande partie de la Terre. L'Empire est soumis à l'omniscience de Myphos qui, de fait, est devenu un tyran. Bien que dirigée par l'Amiral Ghaust, l'armée (l'armée impériale) est aux ordres du Chancelier. La Noble Chambre est un parlement symbolique.

Bran Oberon (ci-contre) : Il gît affaibli sur son trône de métal. Il est devenu immortel à la suite à d'une succession de lourdes opérations biomécaniques. Nul ne sait s'il reste un fantôme dans cette machine vieille de cinq siècles.

Myphos Quadria : Cet individu tire son immortalité de la Rune de Cosmo. Il est son incarnation personnelle. Ce savant froid et rigoureux veut réduire à néant la Résistance et asseoir ainsi son règne tyrannique. C'est un homme grand et sec, aux cheveux noirs. Il est omniscient et son immense intelligence est inégalable. Fin stratège, Myphos est invincible. La seule personne qui puisse rivaliser contre lui est Søren Sollipsis.

Les Quadrillas : Ces créatures étranges, recouvertes de foudre bleue, traquent les derniers résistants. Les Quadrillas sont dangereux. Ils peuvent voyager de l'ombre-monde à la réalité et inversement. Ils utilisent l'ombre-énergie comme une ressource magique. Ils peuvent lancer des éclairs, utiliser la télékinésie, lire dans l'esprit des ombres et changer d'apparence. Il existerait autant de Quadrillas que de Bugs. Si les résistants les rencontrent, leur consigne est de fuir. Dans *Sens Renaissance*, Kranisten est le leader des Quadrillas. Il est connu pour avoir vaincu Finlongfinger à la Nouvelle-York.



Les Personnages Non-Joueurs : la Résistance

La Résistance : Groupe terroristes souhaitant renverser Myphos et détruire Cosmo & Rebirth. La Résistance est dirigée par le Conseil.

Søren Sollipsis (ci-contre) : Une immortelle androgyne qui, pour pouvoir faire ses études et ses recherches sur une Terre misogyne, a dû se travestir en homme pendant plusieurs années. Elle est l'incarnation personnelle de la Rune de Vie. Partisane de la Liberté, elle livre depuis toujours un duel philosophique contre Myphos. Elle se sent responsable de la création de Cosmo & Rebirth et souhaite à présent offrir son intelligence et sa vie pour les résistants.

Finlongfinger : Il était l'incarnation personnelle de la Rune de Mort. Jadis général de l'oméga, il s'est allié au combat des résistants pour se venger de Myphos. Sa taille et sa corpulence imposante, couronnée par ses longs cheveux noirs, ont marqué la mémoire des résistants.

Le Conseil : Les dirigeants de la Résistance prennent leurs décisions autour d'une table carrée. Cette réunion est appelée le Conseil. Les membres du Conseil les plus connus sont : *Gladius Sword* (le président du Conseil de la Résistance. Il est comme un père pour les Bugs. Sa sagesse et sa gentillesse l'ont rendu très populaire). – *Maria Greedway* (la directrice des services hospitaliers du Pôle Sud). – *Michel Sétra* (financier et mécène de la Résistance). – *Chrysaor Orion* (agent double au service de la Résistance. Il siège à la Noble Chambre en tant qu'administrateur impérial d'Australie). – *Søren Sollipsis* et *Vigo Néméo* (administrateur de la Résistance du Pôle Nord).

Les Bugs : Unité d'élite de la Résistance éduqués par les membres du Conseil eux-mêmes.



Ombre-Monde, Voyage et Ombre-Energie

L'ombre-monde est le monde sur lequel Myphos Quadria possède l'omniscience. Il s'agit du monde parallèle engendré par les calculs métaphysiques de Cosmo & Rebirth. C'est un monde imparfait terne, gris, inodore et brumeux. Les choses y paraissent inachevées. Des échafaudages, constitués de carrés munis de leurs diagonales, encadrent les lieux hantés de l'ombre-monde.

L'ombre-monde évolue ainsi que le monde réel aurait évolué si les Bugs n'avaient jamais existé. L'ombre-monde est une image déformée de la réalité. Depuis la naissance des Bugs, l'ombre dérive de plus en plus vers le faux. Il chemine d'erreur en erreur et les faits qu'il montre sont de moins en moins actuels. La réalité et l'ombre-monde divergent.

Ils ne l'ont pas encore réalisé, mais les Bugs et les Quadrillas luttent aussi pour sauver leur monde respectif. Chacun veut croire que son ontologie est réelle. Chacun est l'ombre de l'autre et chaque monde se défend d'être virtuel. Lequel de ces deux mondes est imaginaire ? Personne ne peut prétendre le savoir...

Quoi qu'il en soit, les Bugs et les Quadrillas ont la capacité d'user de leur volonté pour se transporter d'un monde à l'autre. Cette pratique est appelée le *voyage*. Le voyage d'un monde à l'autre coûte 1 point d'ombre-énergie. Lorsqu'il voyage d'un monde à l'autre, le Bugs reste dans le même sillon spatio-temporel et garde la même vitesse. S'il passe dans l'ombre-monde, à 5km/h, à 8h, à la Nouvelle-York, il disparaîtra instantanément de la Nouvelle-York et arrivera dans l'ombre-Nouvelle-York, à 8H et à 5 Km/h.

Si un Bugs enlève sa combinaison dans l'ombre-monde, il est immédiatement anéanti. Ce phénomène s'appelle le *choc ontologique*. Seule la Resplioïde et ce qu'elle contient peuvent résister au choc ontologique. On ne peut passer aucun objet d'un monde à l'autre.

L'ombre-énergie sert à engendrer des ombres-pouvoirs, à passer dans l'ombre-monde ou dans la réalité. Le modèle théorique qui pose l'ombre-énergie comme une substance à part entière est loin d'être fiable. Aucune expérience ne peut venir le contredire. Ce concept d'ombre-énergie est issu d'une tentative humaine de compréhension des événements sans cause.

L'ombre-énergie est une réserve de points qui peut être notée sur la fiche du personnage. On pourra la noter de la manière suivante « 23/50 » par exemple. Ici, le simulacre dispose encore de 23 points d'ombre-énergie et peut ainsi posséder jusqu'à 50 points maximum. Un Bugs dispose d'un nombre total de points d'ombre-énergie égal au taux de sa Rune Création.

Dans l'ombre-monde, les Bugs et les Quadrillas ont la possibilité d'utiliser des ombre-pouvoirs pour acquérir des capacités fantastiques. Ils peuvent ainsi plier le l'ombre-monde à leur volonté : déplacer des objets à distance, matérialiser de nouveaux ombre-objets, lire dans l'esprit des ombres-créatures, voler en faisant varier la gravité, etc. Plus l'ombre-pouvoir est puissant, plus il coûte de l'ombre-énergie. Ces coûts sont à la discrétion du maître du jeu. La Resplioïde et son contenu ne peuvent pas être la cible directe d'un ombre-pouvoir.

Les Epreuves, épisodes de la série

Une partie de *Sens* est un épisode de l'une des six saisons de l'hexalogie.

- Un épisode débute par la description d'une *situation initiale* (les simulacres sont au pôle-Sud, les joueurs décrivent la vie quotidienne de leurs personnages).
- Celle-ci sera perturbée par un *événement perturbateur* (une mission donnée par le Conseil, un personnage disparaît, un meurtre, un vol, une nouvelle menace, etc.)
- Cet événement perturbateur conduira les simulacres de vos joueurs à vivre de nombreuses *aventures* ou *péripéties* (voyager vers un lieu inconnu, explorer des ruines, affronter des ennemis, enquêter, élaborer des plans, inventer des théories, trouver des solutions à divers problèmes, discuter, tomber amoureux, etc.).
- Au terme de ces péripéties, les problèmes posés par l'événement perturbateur seront presque tous résolus. Un épisode se termine par une *conclusion* (tous les problèmes sont résolus) ou un *cliffhanger* (un nouvel événement perturbateur survient à la fin de l'épisode. La résolution de ce problème attendra la fin du prochain épisode).

Dans *Sens Renaissance*, les épisodes sont souvent des *missions*. Au début de l'épisode, les Bugs vaquent à leurs occupations jusqu'à ce qu'ils soient appelés par un membre du Conseil et que celui-ci leur transmette une mission. L'épisode s'achève lorsqu'ils ont accompli leur mission. Au cours de cette mission, les joueurs et leurs personnages apprennent des informations sur l'univers de *Sens*.

La lecture d'une *épreuve* de *Sens* est exclusivement réservée au maître du jeu. Une épreuve est un résumé des principaux événements qui vont survenir au cours de l'épisode. Ce résumé se présente sous des formes diverses. Dans *Sens Renaissance*, il se présente sous la forme d'*Actes* qui résument les principales scènes qui vont ou devraient s'y dérouler. Dans *Sens Mort*, il se présente sous la forme d'extraits d'une pièce de théâtre. L'épreuve met alors en scène des propos que pourraient échanger les personnages entre eux. Finalement, peu importe sa forme, ce qu'il faut retenir d'une épreuve de *Sens* ce sont les *révélation*s cruciales qu'elle apporte sur l'univers et sur les personnages qui le peuplent.

Après avoir lu une épreuve, vous devez encore l'adapter à vos propres joueurs. Leurs personnages doivent les vivre comme si elles étaient faites pour eux. Comparez ce travail à l'adaptation d'un livre au cinéma, ou à l'adaptation d'une petite nouvelle à une partie de jeu de rôle. L'auteur ne sait jamais ce que vont faire les joueurs. Ces épreuves imparfaites sont le seul moyen que j'ai trouvé pour vous transmettre *Sens*.

En règle générale, vos joueurs sont les héros des scènes vécues au cours de la partie. Dans de telles scènes, ils interagissent pleinement avec l'univers. Cependant, au cours des épreuves, vous verrez que certaines scènes sont déterminées. On les appelle souvent des *scènes cinématiques* en référence à la terminologie des jeux-vidéo. Les joueurs n'ont aucun impact sur les scènes cinématiques et assistent à de telles scènes plus qu'ils ne jouent. Le propos du jeu implique des scènes de ce type. Prévenez vos joueurs avant qu'elles n'aient lieu afin qu'ils ne soient pas frustrés. De plus sachez qu'au fil des saisons, ces scènes tendent à disparaître.

Conclusion et Avertissements

Les six épreuves de chaque saison déterminent les événements cruciaux de l'univers de *Sens Hexalogie*. Ainsi, les fondations de l'Histoire sont posées, elles garantissent la stabilité de l'édifice. Cependant l'histoire des personnages de vos joueurs se construit grâce à vos talents de maître du jeu, grâce aux talents de vos joueurs et à l'imagination de chacun.

Les joueurs doivent être des amis et leurs personnages forment un groupe soudé. Au cours des débriefings, les joueurs doivent se parler et échanger sur les problèmes rencontrés, les éléments à améliorer et les solutions à apporter pour continuer le jeu. C'est votre capacité à construire tous ensemble, des situations cohérentes, problématiques et intéressantes qui déterminera l'issue de la partie, de la campagne et du jeu.

Les règles du jeu évoluent au cours de la série et les livres de la gamme ne sont pas présentés comme ce kit. L'épreuve qui va suivre est l'épreuve «0» puisque l'épreuve «1» apparaît dans le livre *Sens Renaissance : Le Soulèvement de Terre*.

Sens est un jeu de rôle difficile et exigeant. Il attend de vous des efforts conséquents, mais ce qu'il vous offre en retour est une expérience inédite. L'aventure que vous allez vivre est unique. Elle sera parcourue d'échanges passionnants et de moments inoubliables. Peu à peu, vous verrez aussi des discussions philosophiques émerger autour de la table. Attendez-vous à ce que *Sens* vous bouleverse, car, sous couvert d'être un jeu, *Sens* est en fait une véritable expérience philosophique. Prenez garde. Quiconque commence le jeu doit lui trouver une issue.



Episode Pilote : Epreuve d'Akina

Cette épreuve est centrée sur Akina, un personnage non-joueur. Comme les personnages des joueurs, il a été recueilli, le 3 Janvier 1001^{CSH}. Il est né le 14 Décembre 996^{CSH} à la Nouvelle-York. Il a grandi à la base du Pôle Sud avec les simulacres de vos joueurs. Ils le considéraient comme un ami.

Pour les Bugs, il était un exemple. Doux, sensible et souriant, il passait ses journées dans le taudis du Pôle Sud, à s'occuper des réfugiés les plus démunis. Selon lui, les Bugs, ont été choyés, injustement favorisés par le Conseil. Par conséquent, ils doivent faire preuve de générosité. Pour Akina, chaque Bug devrait corriger les injustices du Conseil en offrant ses services aux plus pauvres.

Akina vivait sa fonction avec ferveur, puisant dans sa condition de Bug l'énergie nécessaire à sa noble tâche. Il venait inlassablement en aide aux accidentés de la *Guerre des Immortels*. Akina se destinait à la médecine, pour autant, sa maîtrise des arts de la guerre et de l'arme blanche surpassait celles de tous ses camarades. C'était un soldat valeureux et altruiste. Tout laissait croire qu'il deviendrait un grand Bug, mais le jour où Sollipsis lui remit sa Resplioïde, contre toute attente, il ne fut pas reconnu par la philonite...

La Résistance le soutient toujours, mais Akina ne peut plus être un Bug. Ses anciens compagnons empruntent des voies qu'il ne peut plus suivre, faute d'armure. Depuis ce jour, il sombre dans le silence et refuse de parler à ses anciens compagnons. Il ne sait plus où est sa place. La folie le guette et dans quelques heures le destin de l'ancien Bug sera scellé par ses propres amis.

Situation initiale : Les Bugs s'entraînent à la base militaire du Pôle Sud. Ils ont la chance d'assister à un cours sur les ombres-pouvoirs mené par Søren Sollipsis en personne. Après cette leçon, ils subissent un entraînement au combat. Gladius se bat contre eux. Il donne de sa personne pour livrer aux Bugs quelques conseils dans ce domaine. Pour vous, cette simulation initiale est l'occasion d'expliquer les règles de combat dans *Sens*.

Événement perturbateur : La nuit suivante Akina a disparu. Sollipsis ouvre une enquête et la confie aux Bugs.

Péripéties N°1 : Les Bugs enquêtent au Pôle Sud. Voici les indices éventuels à découvrir : Akina a pris toutes ses affaires personnelles – Il a volé de la nourriture dans les cuisines de la base – La grande porte du Pôle Sud a été ouverte cette nuit pour laisser partir un convoi militaire à destination de l'Australie – Or, « Grant Mill », un militaire, a cru le reconnaître parmi les passagers. Ce qui a attiré son attention est l'étrange couteau en forme de faucille du passager en question. L'instant d'après il avait disparu – Le bureau de Sword a été forcé. Il n'y a aucun moyen de savoir ce qu'il est venu chercher ici.

Note n°1 : La nuit dernière, Akina a décidé de fouiller le bureau de Gladius Sword. Il a découvert par hasard une carte indiquant différents points stratégiques. Il sait maintenant qu'au Japon se trouve un laboratoire de recherche abandonné qui pourrait être lié au passé des Bugs. Il a profité du départ d'un *subzérés* (un sous-marin résistant) pour quitter le Pôle Sud à destination du Japon.

Fait de simulacre :

Je m'appelle Akina. – Je suis né le 14 Décembre 996 à la Nouvelle-York. – Pourtant... je ne suis pas un Bugs. – J'ai été entraîné comme tel. – Je me destinais à la médecine. – Je connais parfaitement l'anatomie humaine. – Depuis que j'ai appris que je n'étais pas un Bugs, je ne parle plus. – Mes amis sont devenus le symbole d'une injustice qui m'exaspère. – Qu'est-ce qu'un Bugs ? – Ce que je ne suis pas pourra m'en dire plus sur ce que je suis. – Je veux savoir ce que je suis. – Je veux savoir ce qu'ils sont. – Cette injustice provoque en moi une souffrance intolérable.

Miroir :

VIE : 40% MORT : 60% COSMO : 20%
CHAOS : 15% CREATION : 10% NEANT : 30%

Blessures physiques : 12 BS max. – 8 BL max – 4 BG max.

Blessures mentales : 9 BS max. – 6 BL max. – 3 BG max.

Faits extra-personnels :

Je ne possède pas de Resplioïde. – Je possède une combinaison résistante pouvant encaisser jusqu'à 3 blessures graves. – Je possède une lame-faux qui ne peut causer que 2 blessures graves...



Note sur le Pôle Sud : Il s'agit d'une base résistante troglodyte qui survit grâce à l'importation de ses matières premières. Des convois sous-marins partent souvent de Sidney pour alimenter la base. Le Pôle Sud possède néanmoins quelques C. A. I. (complexes agricoles internes) produisant notamment des champignons, des céréales, des bovins et de la volaille. Le centre de la base est situé sous un vaste dôme de roches prisonnières des glaces de l'Antarctique. Le dôme est soutenu par de hautes et larges colonnes de métal qui servent aussi de logement. Ces tours portent le nom de lettres grecques. Sous la place centrale, dans les sous-sols du Pôle Sud, se trouvent les générateurs à fusion froide alimentant la cité en énergie. On y trouve aussi les usines de retraitement des déchets et de l'eau potable. Adossée à la périphérie du dôme, la base militaire est construite en hauteur. La base et le Pôle Sud tout entiers sont illuminés par de monstrueuses lampes simulant les rayons du soleil. Quelques plantes percent parfois le sol rocheux.

Péripéties N°2 : Les Bugs montent à bord d'un sous-marin léger afin de poursuivre le subzériis sur lequel Akina a probablement embarqué. Ils sont plus rapides et le rattrapent aisément. Une fois au contact de ce subzériis, les Bugs informent son capitaine de la situation. Le capitaine Oregon, capitaine du sous-marin dans lequel se trouve Akina, prévient ses hommes d'équipage. Le sous-marin va ralentir pour permettre aux Bugs de l'aborder. Les Bugs entament la manœuvre d'approche pour entrer dans le subzériis.

Note N°2 : Akina intercepte les communications du subzériis. Il sait que les Bugs arrivent. Il ne souhaite ni discuter ni repartir avec eux. Les Bugs viennent d'embarquer, Akina s'empare d'un sous-marin de sécurité monoplace. Pour y parvenir, il décapite sauvagement, mais discrètement, deux hommes d'équipage. Il shunte le système de sécurité à l'aide d'un boîtier fabriqué au Pôle Sud. Il souhaite éviter que le départ de ce sous-marin monoplace ne soit signalé au poste de commande. Il part à destination du Japon. L'autonomie de son appareil ne lui donne pas le droit à l'erreur. C'est un aller simple pour le Japon. Il n'aura pas assez d'énergie pour faire un voyage retour. Il programme les coordonnées du laboratoire abandonné et file dans sa direction. Il ne sait pas que les sous-marins de secours sont équipés de balises. Celles-ci permettent au sous-marin principal de connaître la position de ces appareils.

Péripétie N°3 : Les Bugs enquêtent à bord du sous-marin. Ils finissent par découvrir les deux cadavres cachés par Akina. Il a commis deux meurtres pour échapper à ses anciens compagnons. Manifestement Akina a changé. Il a peut-être découvert quelque chose dans le bureau du général Sword. Logiquement les Bugs devraient être choqués par la barbarie de ces deux meurtres et plus encore par le fait qu'ils aient été commis par Akina. Oregon est fou de rage. Il informe les Bugs de l'existence d'une balise sur chaque sous-marin monoplace. Grâce à la balise du sous-marin d'Akina, les Bugs vont rapidement le localiser.

Note N°3 : Depuis la montée des eaux, les continents se sont rétrécis. Akina accoste sur les rives d'un territoire japonais amaigri, minuscule, abandonné depuis longtemps. Il laisse le sous-marin en contrebas d'une plage déserte, parcourue de seules roches aiguës, puis il marche vers le laboratoire. Il progresse vite. Il fait chaud. Le ciel est dégagé. Le soleil transperce la végétation abondante. Il se fraie un chemin au moyen de sa faux. Soudain, au détour d'un sentier naturel, il tombe nez-à-nez avec des êtres humains sauvages. (De nombreux êtres humains survivent ainsi, sur Terre, coupés de toute forme de socialisation. Loin de la *Guerre des Immortels*, ils livrent chaque jour un combat pour leur survie.) Akina ne comprend pas leur langage. Les indigènes attaquent, effrayés. Aucune négociation n'est possible. Il n'a pas le choix, Akina doit se défendre. Les autochtones meurent décapités. Akina est couvert de sang. En état de choc, il fait quelques pas le long du sentier. Dans sa main, il tient la tête de sa dernière victime. Il arrive ainsi au village des humains sauvages. Les femmes et les enfants se prosternent à ses pieds. Akina, vient sans le savoir, de tuer le tyran de cette vallée. Il est accueilli comme un libérateur. Les humains lui offrent de l'eau et des fruits sucrés. Akina ne parle pas avec eux, mais les regards échangés parlent bien plus que les mots.

Péripétie N°4 : Les Bugs ravitaillent leur sous-marin et gagnent les eaux sombres du pacifique. Dans les profondeurs sous-marines, une izir géante attend sa proie. Elle décide de prendre les Bugs pour cible. Ils vont devoir activer leurs Resplioïdes et sortir pour mettre la créature en fuite. Leur sous-marin n'est pas équipé pour livrer ce combat.

Fait de Simulacre :

Je suis Actalia. Je suis une jeune izir. Je fais partie de la progéniture d'Actalius. Je suis monstrueuse. J'appartiens à une espèce qui n'a plus de prédateurs depuis 500 ans. Ma colonie domine l'Océan pacifique. Je n'hésiterai pas à fuir si je suis en danger. J'ai faim.

Miroir :

VIE : 40%	MORT : 30%	COSMO : 5%
CHAOS : 25%	CREATION : 0%	NEANT : 50%

Faits extra-personnels :

Je possède une carapace naturelle pouvant encaisser jusqu'à 3 Blessures Mortelles. Mon dard géant peut transpercer la coque d'un sous-marin. Il cause 1 Blessure Mortelle. Mes nageoires semblables à des ailes peuvent provoquer des courants très violents.



Péripétie N°5 : Au Japon, les Bugs retrouvent le subzéro d'Akina sans difficulté. Les traces d'Akina sont faciles à suivre. En revanche, la nuit tombe sur le Japon. Pour eux plus d'une journée s'est écoulé depuis leur départ du pôle Sud. Ils vont devoir se reposer avant de reprendre la route. Les longues heures de trajet les ont épuisés. De plus Akina sera difficile à pister de nuit.

Note N°4 : Une journée entière s'est écoulée. Les Bugs peuvent perdre des blessures mentales s'ils décident de poursuivre Akina sans dormir. Par ailleurs, les scènes de carnage et la trahison de leur ami ont déjà pu leur causer quelques blessures mentales.

Péripétie N°6 : Les Bugs arrivent au village indigène. Akina a déjà quitté les lieux. Ils disposent de plusieurs moyens pour connaître son itinéraire : Après s'être reposé, Akina a cherché à interroger les habitants du village, il a dessiné un plan sur le sol, derrière la hutte de l'ancien chef. Les indigènes ont conservé ce dessin, comme s'il s'agissait d'une relique sacrée. – Les personnages peuvent aussi chercher à communiquer avec les autochtones. Ils sont craintifs. Les Bugs doivent d'abord instaurer la confiance. Au village, depuis quelques heures, un enfant souffre d'une indigestion. Un Bugs médecin, avec de forte Rune de VIE et de COSMO, peut le soigner rapidement. – Lorsqu'ils voyagent dans l'ombre-monde les Bugs constatent que le village est présent. Dans la réalité décrite par Cosmo & Rebirth, il est toujours sous la direction de l'ignoble chef de village.

Note N°5 : Si Akina n'avait jamais visité le village, le tyran de cette vallée serait toujours en vie. Si les Bugs n'avaient jamais existé, Akina ne serait jamais passé par ici. Ces éléments doivent être pris en compte dans votre description de l'ombre-village.

Péripétie N°6 (suite) : Voyager dans l'ombre-monde peut résoudre un grand nombre de problèmes. Dans l'ombre-monde, forts de leurs ombres-pouvoirs, les Bugs peuvent franchir les frontières du langage. En effet, leurs ombres-pouvoirs permettent de communiquer directement avec l'esprit des ombres. Bien qu'Akina ne soit jamais venu dans l'ombre-monde, les Bugs peuvent par exemple demander aux autochtones s'ils connaissent l'existence d'un lieu étrange dans la région ; un lieu susceptible d'intéresser quelqu'un comme Akina. Les indigènes pensent à une vieille ruine, recouverte de terre et de végétation, à 4 heures de marche au Sud du village. – Au cours de ces scènes, dans l'ombre-monde, il y a de forte chance pour que les ombres-indigènes prennent les Bugs pour des êtres fantastiques, des esprits ou des dieux. – Dans le monde des ombres, l'enfant malade souffre également d'une indigestion.

Péripétie N°7 : Les Bugs quittent le village et se dirigent vers cette ruine. Ils découvrent les traces du passage d'Akina. Après 4 heures de marche, les Bugs ont quitté la végétation et gagnent un plateau rocheux. Quelques herbes jaunies sont battues par les vents. Des lierres étranges envahissent un gigantesque golem de métal rouillé.

Péripétie N°7 (suite) : Au loin, les Bugs aperçoivent un individu. Ils entrent dans la bouche du golem. Attendait-il les Bugs ? Quoi qu'il en soit l'escalade du Golem risque d'être longue et périlleuse.



Au pied du colosse de métal rouillé, les Bugs aperçoivent ce symbole.



En dessous de ce mystérieux symbole, il y a une autre ligne de symboles. Cela ressemble à une phrase écrite dans une langue de l'ancienne civilisation. Grâce aux compétences impliquées par leurs Runes et par leurs Faits de Simulacre, les Bugs peuvent éventuellement découvrir que ces lettres sont tirées d'un vieux dialecte parisien (le français). Les Simulacres ne peuvent pas lire cette phrase, mais vos joueurs, eux, peuvent déchiffrer aisément cette inscription.

Note N°6 : En utilisant un fait de Cellulis, un joueur pourra transmettre brièvement à son Simulacre le fait qu'il parle le français. Le Bugs pourra alors lire les quelques mots suivants : « - - *Cellulis* - *Sens* - - - ». Soyez vigilant. Lors de la scène qui va suivre cette traduction, l'occasion de distribuer des points d'immersion négative va sûrement se présenter. Si les joueurs parlent comme des joueurs et non plus comme leurs Bugs devraient parler, ils risquent fort de recevoir des points d'immersion négative.

Après l'avoir escaladé, les Bugs entrent enfin à l'intérieur du colosse. Ils avancent dans la gueule béante du monstre de métal. Ils cheminent dans un corridor sombre, envahi par la rouille. De nombreuses portes semblent condamnées. Soudain, les lumières se remettent en marche.

Péripéties finales : Les Bugs accèdent enfin à une vaste salle. C'est un espace cylindrique, une sorte de puits humide et glacial. Les sons y résonnent. Ils rebondissent et se déforment sur les parois de cette cuve insalubre. Autour du vide, les balustrades oxydées sont abondamment éclairées. En contrebas, devant une lourde porte en acier, Akina se dresse, appuyé sur sa lame-faux, tel un gardien. Les Bugs descendent prudemment ces escaliers vétustes. Akina silencieux ne répond à aucune question. Il demeure impassible. Déterminé, il barre l'accès qui conduit à cette porte monstrueuse. Alors que les Bugs sont au milieu du puits, Akina brise enfin le silence.

AKINA, hurlant, délirant, levant les yeux vers les Bugs.

En voudrez-vous à un être humain d'avoir cherché la Vérité ? D'avoir cherché à faire la lumière sur le mystère de sa vie ? J'ai illuminé le cœur de ce colosse à l'aide de ce simple commutateur, à l'aide de cette étrange technologie. Mais pour illuminer le mien... je devrai ouvrir cette porte ! Mais elle ne s'ouvre pas ! Elle ne veut jamais s'ouvrir ! Les réponses sont derrière cette lourde porte et mon cœur reste sombre ! C'est la seule issue possible...

Akina brise le commutateur et plonge la pièce dans les ténèbres. Le combat est maintenant engagé. Il cherche à tuer ses anciens amis.

AKINA, au début du combat.

Comment punirez-vous un être humain ? Avec ou sans vos coquilles de philonite ? Si vous jugez un humain, battez-vous comme des humains et mourez comme des bêtes ! En aurez-vous le courage ?

Note N°7 : Même s'il ne le souhaite pas, la philonite défendra toujours son porteur contre une blessure fatale. Par exemple, s'il ne porte pas son armure et si le Bugs est la cible d'un sniper, la philonite le protégera de la balle. Même s'il ne le souhaite pas et même s'il n'a pas conscience de l'attaque qui lui est portée, la philonite veille sur la vie du Bugs quoiqu'il arrive.

Le combat s'achève. Akina s'est finalement battu jusqu'à la mort. Si les Bugs ne veulent pas l'achever, il se donnera lui-même le coup de grâce. En attaquant les Bugs, accidentellement sa lame-faux rebondira contre la philonite de l'un d'entre eux. Elle viendra se planter dans son torse. Ses derniers mots seront les suivants :

AKINA, à l'agonie,

le regard perdu vers le sommet du puits.

Je suis né pour servir le monde. Mon chemin était tracé. Seul le votre ne l'est pas... En choisissant de mourir par la main d'un Bugs, à défaut de ne pas choisir ma vie, je choisis ma mort. Ainsi s'ouvre la porte de la Liberté... Ainsi meurt l'humain... Ainsi vivent les Bugs...

Résolution : Il n'a répondu à aucune question. Les Bugs ne savent pas ce qu'Akina recherchait ici et la grande porte reste close à moins qu'un Bugs ne décide de passer dans l'ombre-monde. En effet, dans l'ombre-monde, la porte est ouverte. Akina avait raison, seul un Bugs pouvait franchir cet obstacle. Derrière l'ombre-porte se trouve une vaste salle vide. Il faut repasser dans la réalité, une fois l'ombre-porte franchie, pour découvrir les secrets de cette pièce dans la réalité.

Résolution (suite) : La pièce contient d'anciens laboratoires relativement bien conservés après tant de siècles d'abandon. Ils sont plongés dans l'obscurité. Ce sont des laboratoires de clonage (une pratique que nos héros ne connaissent pas). Il règne en ces lieux une atmosphère des plus angoissantes. Dans des capsules de verre, hautes de trois mètres, des corps, recouverts de chairs déliquescents, sont en suspension. Ils baignent dans un formole ocre et épais.

Au-dessus des cuves figurent des noms gravés sur de vieilles plaques métalliques. Ces inscriptions sont suivies de chiffres et de symboles étranges. Lorsque les personnages les regardent... ils se sentent étrangement concernés et mal à l'aise, comme s'ils se sentaient soudainement responsables d'un crime odieux.

Note N°8 : Les noms sur ces plaques sont ceux de vos joueurs (et non ceux de leurs *personnages*). Pour lire les inscriptions et pour les conséquences de cette lecture, suivez les instructions de la *Note N°6*. Les personnages ne sont pas sensés connaître les noms de leurs joueurs.

Soudain, alors qu'un Bugs lit à haute voix ces plaques rouillées, l'un des corps baignant dans une de ces cuves macabres se réveille et le fixe. Les personnages subissent immédiatement une blessure mentale grave. S'ils tirent dans les cuves, les corps et le formole se déverseront sur le sol. Au contact de l'air, les corps se dissiperont, comme s'ils se dématérialisaient. Ces corps étranges seraient-ils en train de subir un choc ontologique ?



Résolution (suite) : Finalement, leurs Resplioïdes s'activent. Le sol se met à trembler. Il devient instable. Il faut quitter ce lieu rapidement. Cependant les personnages se retrouvent bloqués dans la réalité. Le voyant qui indique leur position (monde réel/ombre-monde) s'agite. Ils ne peuvent plus passer dans l'ombre-monde et ne peuvent plus retourner dans la réalité. Ils sont comme prisonniers entre deux mondes ! Autour d'eux, le colosse semble tomber en ruine. Soudain, dans ce maelstrom assourdissant, une voix énigmatique s'élève.

VOIX MYSTERIEUSE,
résonnant dans le grand cylindre de métal.

Vous ne sortirez plus si facilement... Vous n'avez pas idée de l'ampleur du piège dans lequel vous êtes en train de sombrer ! Ce n'est que le commencement. Quiconque commence le jeu doit lui trouver une issue...

Une intense lumière inonde les Bugs. La lourde porte s'ouvre lentement, derrière elle, à contre-jour, se tient une silhouette humanoïde. Les souffles de multiples explosions gonflent son ample vêtement de théâtre. Un tourbillon de feux et de flammes précipite la scène dans le chaos. Sous le choc, Les Bugs commencent à sombrer dans l'inconscience. Mais tandis que leur vision se trouble, ils distinguent clairement la silhouette

Epilogue : Les Bugs se réveillent barbouillés sur le plateau où siégeait jadis le golem. Il a disparu sans laisser de trace. C'est comme s'il n'avait jamais existé. Sur le sol ils peuvent lire cette inscription : « *Sens vous a observés.* » Le corps d'Akina gît à leurs côtés. Leur mission est de le ramener au Pôle Sud. Au village, les indigènes célèbrent la mort d'Akina et se prosternent au passage de son cadavre. Les Bugs repartent à bord de leur sous-marin puis regagnent le Pôle Sud.

A Suivre...

SEINIS

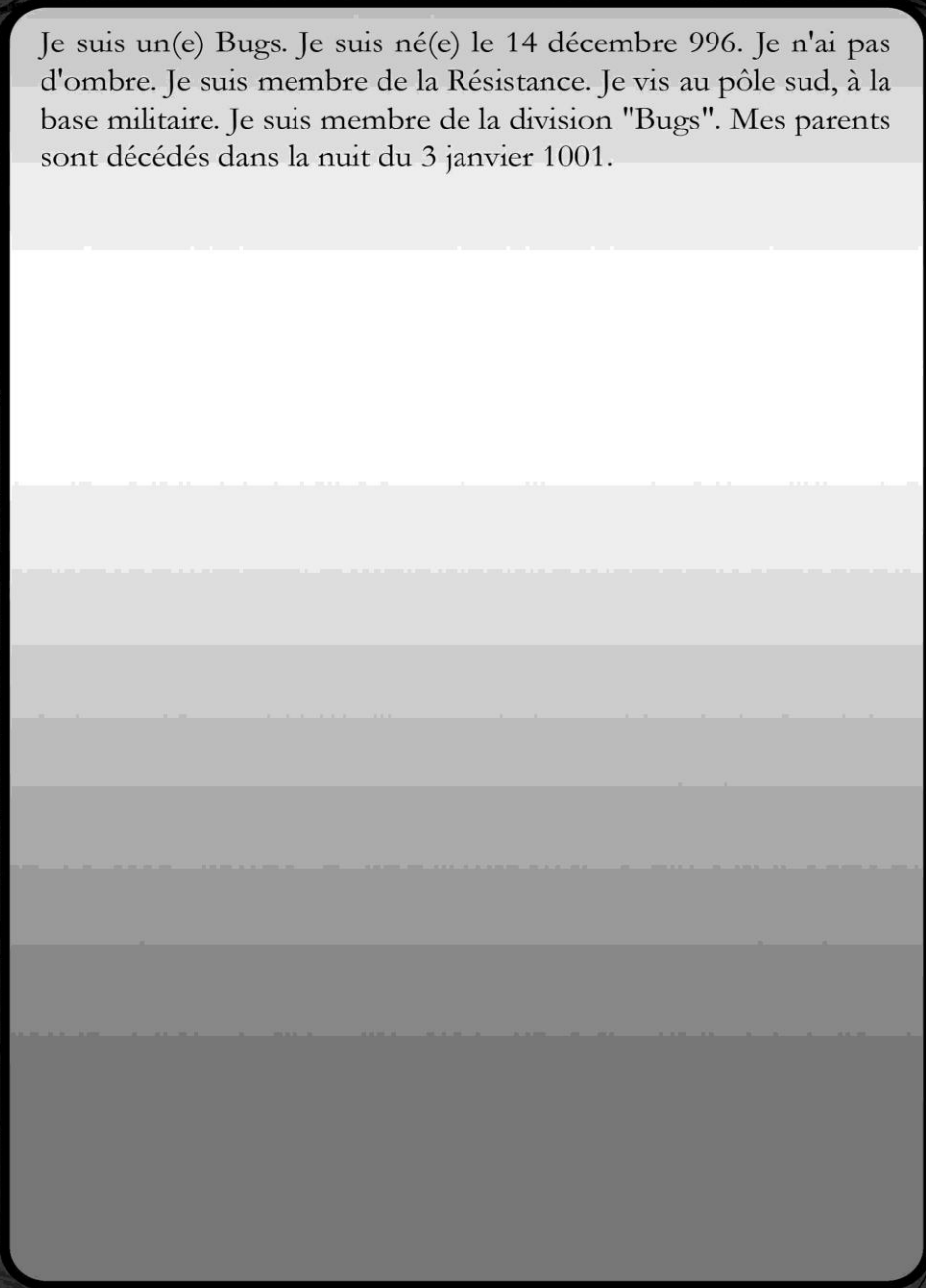
Faits du Cellulis



SENS

Faits du Simulacre

Je suis un(e) Bugs. Je suis né(e) le 14 décembre 996. Je n'ai pas d'ombre. Je suis membre de la Résistance. Je vis au pôle sud, à la base militaire. Je suis membre de la division "Bugs". Mes parents sont décédés dans la nuit du 3 janvier 1001.



SENS

MIROIR

VIE	<input type="checkbox"/>	MORT	<input type="checkbox"/>
COSMO	<input type="checkbox"/>	CHAOS	<input type="checkbox"/>
CRÉATION	<input type="checkbox"/>	NÉANT	<input type="checkbox"/>

IMMERSION

Positive	Négative
<input type="text"/>	<input type="text"/>

BLESSURES

Physiques	Mentales
Superficielles <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Superficielles <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Légères <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Légères <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Graves <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Graves <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mortelle <input type="checkbox"/>	Mortelle <input type="checkbox"/>

SENS

Faits extra-personnels

Blank area for extra-personal facts.

SENS