

## Incarner un Simulacre « Parallèle »

### Le Parallèle : Un Simulacre à la frontière l'univers de SENS

Le Simulacre du Cellulis existe sans et hors les Faits de l'univers de SENS. Le Simulacre est allégé de tous ses Faits : Faits du Simulacre (Faits des différentes Runes de Sens, Faits Objectifs) et Faits Extra-Personnels. En compensation, les Liens du Simulacre deviennent l'ancrage du Simulacre dans les Mondes de SENS.

#### ***Le Simulacre Parallèle : Un Simulacre sans Fait***

Les Faits sont ce qui font que les Simulacres peuvent évoluer dans l'univers de SENS. Ils font que les Simulacres font partie de cet univers tel qu'il est aujourd'hui. Ce n'était pas le cas dans l'univers de « *Sétantra* » raconté par la Classiss.

Un Simulacre de Sens sans Fait est détaché de l'ontologie même des Mondes de SENS et les Mondes de SENS ne lui est plus factuellement accessible. Les Faits étant le socle de l'univers de SENS, ils prévalent et dominent toutes les actions. Autrement dit, un Parallèle ne peut pas se manifester ou agir dans les Faits de l'histoire de SENS. On pourrait dire que c'est une sorte de fantôme ou d'esprit magique.

Un Parallèle évolue via les autres aspects de l'ontologie de SENS :

#### ***Le Simulacre Parallèle : Un Simulacre de la Relation et du Lien***

Les Liens sont ce qui lient le Parallèle aux Mondes de SENS. Plus précisément, le Parallèle existe uniquement au travers de ses Liens : il n'est attachée qu'à la « Réalité » de chaque Simulacre auquel il s'est lié, et c'est par ces différentes réalités uniques qu'il est lié à aux Mondes de SENS. Autrement dit, c'est par ses Liens que le Parallèle peut évoluer dans les Mondes de SENS et dans « l'histoire de ces Mondes ».

Le Parallèle n'existe que par la « magie » et la possibilité que la Philonite et le *Rayonnement* offrent d'échapper à la détermination de SENS.

La Parallèle doit avoir un Lien du type « *Je suis attaché à mon Existence en tant que [Nom du Parallèle].* » et d'intensité 10.

### Le Parallèle dans le système de règles et de résolution de SENS

Le Simulacre « Parallèle » est un Simulacre de Philonite et de Sentiments. Son existence et sa capacité à agir sur l'univers de SENS est déterminé par ses Liens et son *Rayonnement*.

#### ***Conséquences de l'absence de Faits de Simulacre***

Le Parallèle n'a plus aucun Fait de Simulacre qui le relie à SENS mais conserve un Miroir et une capacité de résonance dans les Runes de SENS.

Le Parallèle est existentiellement lié à la Philonite qui, par sa nature, lui permet de se manifester, d'entrer en interaction et d'agir sur le Monde via chacun des Simulacres auquel il s'est lié.

- « **Existence aux Mondes** » : Le Parallèle est « révélé » au Monde de SENS lorsqu'un Simulacre avec lequel il s'est lié ou un objet de Philonite entre dans un rayon autour de lui. Ce Rayon d'Existence dépend de l'intensité du Lien avec le Simulacre concerné.

$$\text{Rayon d'Existence (en mètres)} = \text{Intensité} * \pi$$

- Dans un Rayon d'Existence, le Parallèle est perceptible par tous les sens des Simulacres concernés ou par la Philonite présente. Le Parallèle entre relation avec ces éléments spécifiques de l'univers de SENS. Par leurs sens et selon leur Volonté, il peut alors aussi être perceptible par les autres éléments de l'univers de SENS qui sont régis par les Faits. Les Faits prévalent cependant toujours sur toute intention d'interaction du Parallèle : le Parallèle reste contraint par les lois physiques de l'univers SENS sans avoir la possibilité d'interagir physiquement avec lui pour l'instant (*cf. Rayonnement*).
- En dehors d'un Rayon d'Existence, le Parallèle n'existe pour aucun Simulacre et aucun objets de l'univers de SENS. Le Parallèle le perçoit et reste soumis aux Faits de l'univers : il peut s'y déplacer selon les lois de l'univers sans pouvoir interagir avec. Le Parallèle ne peut agir sur l'univers et l'univers ne peut agir volontairement sur lui.

## Incarner un Simulacre « Parallèle »

- « **Rayonnement sur les Mondes** » : Le *Rayonnement* du Parallèle lui permet d'interagir davantage avec l'univers de Sens. Le Parallèle peut dépenser des points de *Rayonnement* pour interagir avec l'univers de SENS. Les possibilités d'interaction sont déterminées par le Rayon d'Existence et le *Rayonnement* dépensé.

### *1 Interaction = 1 point de Rayonnement*

- Dans un Rayon d'Existence, le Parallèle peut agir sur l'univers comme n'importe quel Simulacre de l'univers de SENS. Il peut interagir physiquement avec l'univers de SENS, l'attaquer, l'altérer par son *Rayonnement* (y compris par les *Rituels*) : le Parallèle fait appel à ses « pouvoirs » pour pouvoir atteindre les Faits de l'univers de SENS. Le nombre de points de *Rayonnement* nécessaires dépend du nombre de cible et de la durée de l'action standard. (Cf. le coût des « Pouvoirs » : 1 point de *Rayonnement* pour 1 cible, pendant 1 round ; le coût augmente d'1 point de pour chaque augmentation.) Interagir directement avec les Simulacres liés et objets en Philonite présents dans le Rayon d'Existence est gratuit. Le coût des *Rituels* sont les mêmes que pour les autres Simulacres.
- En dehors d'un Rayon d'Existence, le Parallèle peut seulement « se révéler » (se rendre perceptible / entrer en communication) aux regard de l'univers de SENS comme n'importe quel Simulacre de cet univers. Il peut apparaître, communiquer, se faire sentir par l'univers de SENS et ses Simulacres. Le nombre de point de *Rayonnement* nécessaires dépend du nombre de cible et de la durée de la communication.
- « **Immersion du Cellulis** » : L'Immersion conserve ses effets sur le Parallèle comme n'importe quel Simulacre qui en est capable, quelque soit sa situation dans l'univers de SENS, à l'intérieur ou non d'un Rayon d'Existence. Les points d'Immersion ont un effet sur le cadran, peuvent être rendu à l'Aiguilleur de SENS pour réaliser des Miracles ou pour alimenter la réserve de points de *Rayonnement*.

## *Conséquences de l'absence de Faits Extra-Personnels*

Le Parallèle n'a plus aucun Faits Extra-Personnels (objets de l'univers de SENS, Resplioïde comprise) mais la Philonite se manifeste autrement.

- **La Philonite conserve sa nature ontologique** propre et permet au Parallèle de passer d'un Monde de Sens à l'autre (de la Réalité à l'Ombre-Monde). La Philonite fait également réagir les autres objets de Philonite : le Parallèle peut entrer en communication sentimentale avec n'importe quel Simulacre pour lequel il a un Lien et portant une Resplioïde ou une Carapace de Philonite.
- **Les points de Resplioïde deviennent du Rayonnement** du Parallèle : 1 point de Resplioïde devient 1 point de *Rayonnement*. À chaque fois que le Parallèle devrait recevoir des point de Resplioïde, cela augmente d'autant de point de le *Rayonnement* maximal du Parallèle. Ainsi le *Rayonnement* maximal du Parallèle est calculé de la manière suivante :  
$$\text{Rayonnement max} = \text{Liens}/10 + \text{Création}/20 + \text{Pts Resplioïde}$$
- **Le Parallèle peut utiliser le Rituel de la forge** et forger des *Armes* (à l'instar des Sétantriens) en investissant des points d'Expérience (de Liens) pour autant de points de Création d'*Arme*. Le *Rituel de la forge* coûte un point de *Rayonnement* pour chaque point d'Expérience investi dans l'*Arme* forgée et dure autant d'heure que de point dépensé/investi. Ainsi le Parallèle peut-il forger une *Arme* « *Portails d'Ombre* » ou bien une *Arme* « *Protection d'Eau* » et dont la puissance dépend des points d'Expériences investis en elles.

## *Le cas particulier des combats et confrontations*

Le Parallèle n'est plus lié à la Rune de Vie de SENS de la même manière. Pour être plus précis, il n'est plus affecté par les effets de la Rune de Mort de SENS de la même manière que les autres Simulacres de l'univers de SENS.

Attaché à son ontologie parallèle, le Parallèle ne subit plus de blessures physiques. Désormais, lorsqu'il subit une blessure physique, quelle qu'elle soit, cela affecte son *Rayonnement* : le Parallèle perd un point de *Rayonnement* par blessure physique subie.