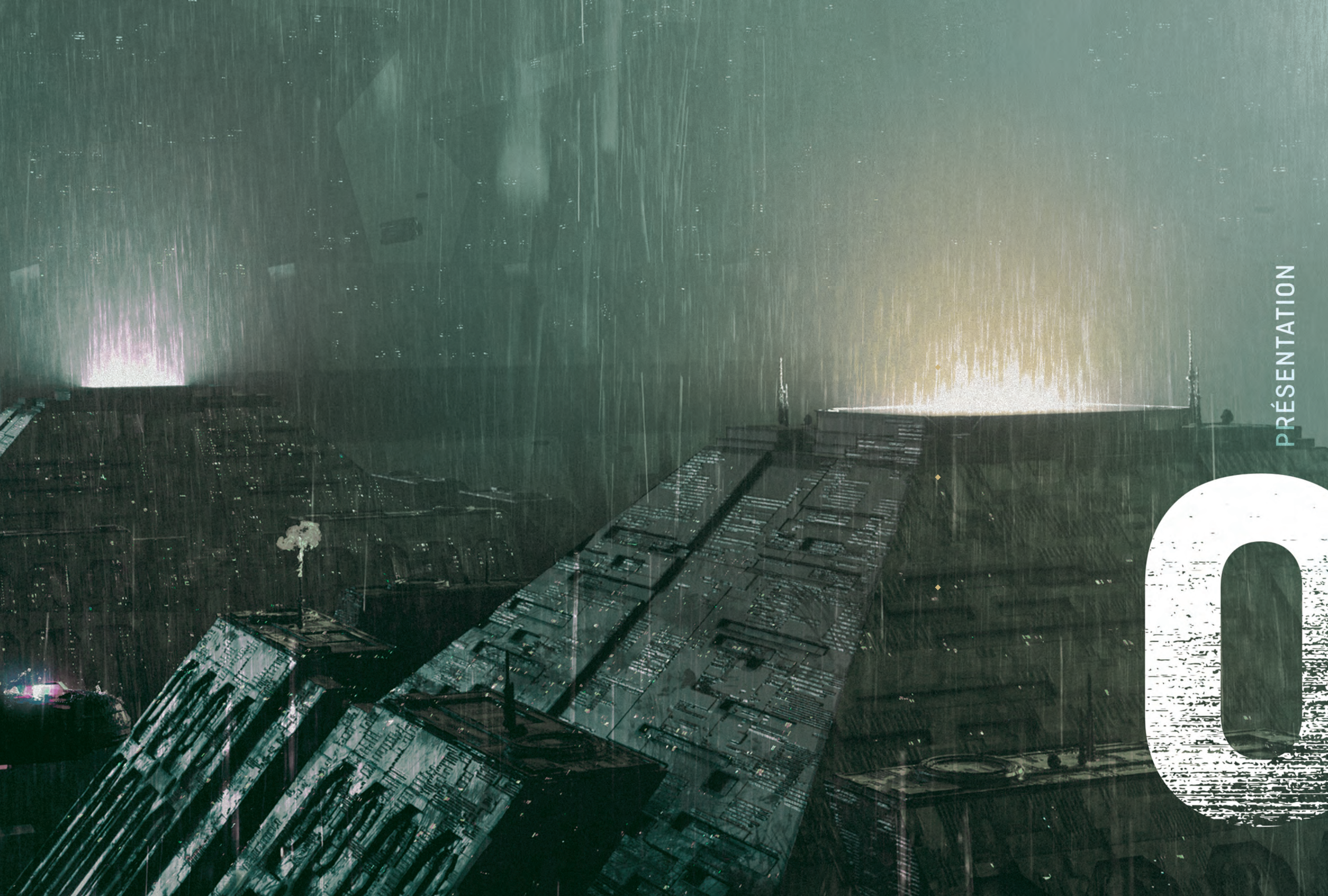
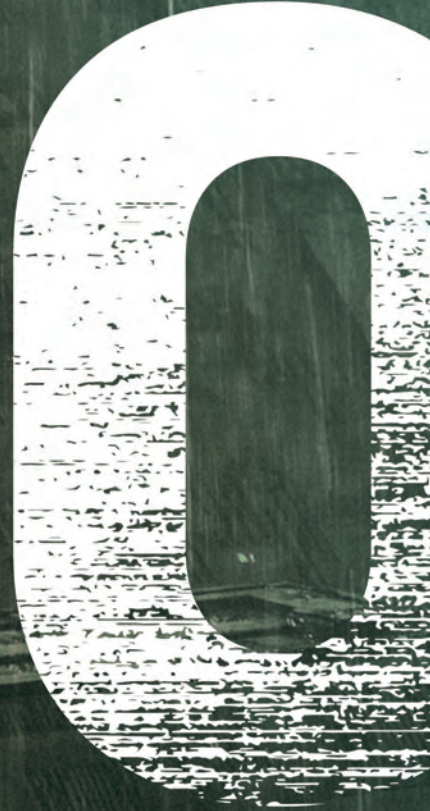




PRÉSENTATION



IMPERIUM5 aborde la science-fiction au sein d'un huis clos planétaire. L'étendue politique et technologique du système intergalactique, restreinte à une planète, ouvre une multitude de possibilités. L'accent est mis sur le transhumanisme et le contrôle des technologies quantiques. Sombre et décadent, le monde d'**IMPERIUM5** emprunte les codes de la SF mais reste proche de ceux du Cyberpunk.

L'aspect de redécouverte d'anciennes technologies, objets d'expéditions au sein de villes mythiques abandonnées, joue un rôle central dans **IMPERIUM5**. Il doit être envisagé dans un esprit pulp à la « Indiana Jones ».

Les Joueurs incarnent des personnages conscients de la dissonance du monde participant pleinement à sa géopolitique.

L'humanité, privée du souvenir des temps pré-cataclysmiques, évolue dans un monde futuriste obscur et hyper technologique. La société d'**IMPERIUM5**, reconstruite avec le concours de l'Administration Générale [ADM] et des Imperiums, forme un tissu complexe dans lequel s'affrontent de nombreuses forces.



Le Crash Quantique, une onde gravitationnelle de quantas, a effacé de la mémoire des vivants le savoir des technologies démiurgiques. Depuis des décennies, la population vit entourée par la Proto-Tech, technologie ancienne dont elle ne comprend pas le fonctionnement et devenue avec le temps, un simple élément de décor, banal et familier.



Les Imperiums, l'Administration Générale et de nombreux groupes occultes et mystiques cherchent à découvrir les secrets du passé et à acquérir cette technologie pour prendre l'ascendant sur les autres. Ce faisant, chaque découverte tourne les aiguilles des horloges de l'apocalypse.



Cette fuite en avant semble n'aboutir qu'au déclin inexorable du monde d'**IMPERIUM5**.

NOMBREUX SONT LES SOUVENIRS PERDUS
QUI JONCHENT LES PYRAMIDES DE MÉTAL,
À JAMAIS CLOSÉES...

QUE JOUE-T-ON ?

Archéo-hacker, Nano-bio-ingénieur, Enquêteur de l'ADM, Ancien soldat des Imperiums à la retraite, Découvreur d'informations ou de rumeurs, Star du Pit-Freefight, Opératif d'un Imperium, Agent de l'Administration Générale, Chercheur en archéologie quantique, Bio-chimiste toxico, Artiste quantique ou encore Mercenaire aux compétences multiples constituent une liste non-exhaustive des archétypes jouables.

Tous les participants autour de la table vont dans un premier temps construire un groupe : **l'Entente**. Elle aura plusieurs utilités et déterminera notamment l'optique avec laquelle les Joueurs et le Meneur choisiront d'aborder l'histoire du monde, la campagne initiale.

L'Entente initiera la découverte et l'exploration de l'univers d'IMPERIUM5. Cela orientera le type des personnages qui seront créés, leurs relations au sein du groupe et celles qu'ils auront avec l'extérieur. Par la suite, l'Entente pourra s'affranchir de la campagne initiale.

Au service d'un Noble ou à leur propre compte, les joueurs pourront construire les personnages qu'ils souhaitent. Ces derniers possèdent des souvenirs épars, qui seront les premiers jalons d'une course effrénée vers la connaissance... ou tout du moins un aperçu.

Un Jeu de Rôle ?

Un Jeu de rôle réunit plusieurs joueuses et joueurs autour d'une table afin de leur permettre de construire et de vivre une histoire. Explorer un monde, partager un imaginaire commun et s'amuser sont les objectifs essentiels des personnes autour de la table. Pour fluidifier et équilibrer cette narration, un ensemble de règles est utilisé.

QU'Y FONT LES JOUEURS ?

La création de l'Entente et son orientation initiale déterminent ce que les personnages vont vivre. Le Meneur proposera aux Joueurs de découvrir le monde, d'y participer, de l'infléchir et éventuellement d'en voir le terme. Cela débutera par quatre axes de narration à explorer, les campagnes initiales.

ENTENTE ADM

Le cadre initial mènera les personnages dans la découverte des ramifications de l'ADM, aussi appelée Mû, et dans leurs relations avec l'extérieur (enquêtes dans les milieux occultes, chasses aux organisations ou aux individus excommuniés, contre-espionnage).

ENTENTE IMPERIUM

Le cadre initial mènera les PJ à la découverte des Imperiums et de leurs affaires. Espionnage et contre-espionnage sont leur lot quotidien, mais des assauts musclés et de l'exploration de pyramide pourront être réalisés.

ENTENTE NOBILIS

l'Entente sera composée de membres disparates, liés d'une manière ou d'une autre à un des Nobles. Le cadre initial mènera les PJ à la découverte du rôle de ces êtres en marge et les introduira à leurs jeux de pouvoir.

ENTENTE MERCENAIRE

l'Entente hétéroclite sera composée de civils, de membres de l'ADM ou de membres des Imperiums. Le cadre initial mènera les PJ dans les villes, les pyramides et à la découverte du monde.

Mort de Farouk El Chéhab

2363-218:12:10
SECTEUR P-KA-05-Caïro

Le véhicule blindé du Noble a été pulvérisé par un missile DreadLim de catégorie 01Lypse. Le rayonnement a totalement désintégré son corps. Un de ses clones fera une déclaration sur l'Onde. Est-ce le début d'un conflit entre les Imperiums ou le résultat des divergences entre deux familles Nobles s'affrontant pour la possession d'une Pyramide ?

Terrorisme à London

2363-115:25:04
SECTEUR P-AL-00-London

Un attentat des militants anti-ReBuild dans le quartier Est a fait 45 morts et 210 blessés. Les shivers ont été envoyés sur place. Le bilan pourrait s'alourdir.

Rememberries intox ou réalité

2363-225:08:09
SECTEUR P-AL-01-NEW VESSES

Flashback pré-Crash, comme si vous y étiez ! Selon de nombreuses sources une nouvelle drogue circule dans les niveaux inférieurs. Se présentant sous forme de petites boules mauves juteuses, elle serait capable de vous souvenir « d'avant". Si leur efficacité n'a pas été prouvée, leur dangerosité est avérée. Notre reporter préféré s'est promis d'essayer, afin de vous tenir informés, quelles qu'en soient les conséquences sur son psychisme. Ca c'est de la déontologie !

Chaleur et fusion artistiques

2363-025:22:02
SECTEUR P-SO-01-BEIJ

L'artiste plasticien Jérôme Bosch exposera ses œuvres dans le centre Mack Héimy au sein du building Inner-Taurus.Son exposition avait déjà fait scandale à l'Imperium Palace Alpha. Les réservations sont accessibles sur l'Onde, alors dépêchez-vous, « l'Humanité désarticulée et disséquée » vous attend. L'horreur indicible de chair de ces géants en putréfaction est un délice à contempler.

Information officielle - ADM

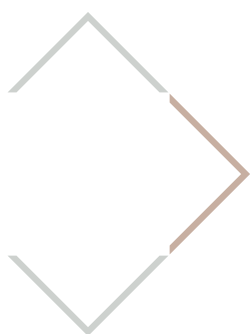
2363-335:07:10
SECTEUR P-M-00-DOME

L'ADM nous a officiellement fourni une dépêche annonçant la fermeture des Pods de ReBuild pour une durée de 57H, sans autre explication. Nous soupçonnons que le grand nombre d'attentats est lié à cette décision. Plusieurs de nos investigateurs parcourent l'Onde et la Réalité afin de tisser un maillage de données pour obtenir un nuage de probabilités. Restez connectés !

l'ADM vous parle : le saviez-vous ?

2363-025:22:02
SECTEUR P-M-00-DOME

3256 Shivers sont ReConstruit par heure. Dormez tranquille, l'ADM veille sur vous !



LES PERSONNAGES ENSEMBLE

La création de l’Entente, guide les joueurs et leur apporte des éléments permettant de construire la relation entre les personnages.

Dans un premier temps, ils élaborent l’orientation du groupe, ce qui s’effectue, entre autres, via des choix de relations avec les acteurs extérieurs du monde.

Dans un second temps, au sein d’une liste de potentielles découvertes et d’explorations des secrets, les joueurs choisissent ceux qui s’accordent aux intérêts de leurs personnages.

Puis, via des souvenirs épars de leurs vies pré-cataclysmes, ils peuvent approfondir les liens qui pourraient les unir, les opposer ou les intéresser.

Enfin, lors de leur reconstruction, à la suite du Crash Quantique ils finaliseront cette association au travers d’un événement fondateur, d’un accident, d’un objet ou d’un être.

Des décennies plus tard, la campagne commence.

IMPERIUM5 entraîne
les Joueurs dans une multitude
de thèmes qui ouvrent progressivement
des voies vers les secrets du monde.

1

La mort n'est qu'une étape, le ReBuild une continuité !
C'est un processus de reconstruction, qui permet de réparer ce véhicule qu'est le corps. Cette technologie et ce service sont offerts par l'Administration Générale. L'état corporel et le bien-être des humains sont des priorités, malgré un coût important. L'humanité est primordiale, l'ADM met tout en œuvre pour vous remettre sur pieds.

2

**Urbanisation totale et indénombrables
Mégalopoles-Pyramides parsèment le monde !**
Cette multitude de structures polyédriques, majoritairement pyramidales abritant des villes, parsèment la surface du monde. Hyper urbanisée, sans environnements naturels, la planète est composée de strates de béton et de métal. Cette terre et ces pyramides renferment bien des secrets.

3

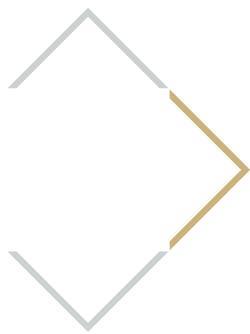
Technologies magiques, technologies banales !
La planète regorge de technologies aussi étranges qu'incompréhensibles. Certaines participent à la vie de la société, d'autres totalement mystérieuses semblent conscientes. Toutes ont en commun d'avoir été élaborées par ceux qui les voient actuellement comme des artefacts magiques.

4

**Gestionnaires bienfaiteurs ou maîtres monstrueux
de la planète, les organisations !**
5 Imperiums, l'ADM, les Nobles ! Elles ont participé à la reconstruction de la société. En sous-main, chacune d'elles tentent de comprendre, de maîtriser le savoir et les souvenirs et de prendre l'ascendant sur les autres. Chacune d'elle a sa propre hiérarchie et ses propres ténèbres à gérer.

5

Cataclysm fondateur !
Le Crash Quantique, onde d'énergie fondamentale, initiateur de l'Entropie.



COMMENT JOUE-T-ON ?

Équipements nécessaires

- > Feuilles de personnages (papier ou numérique)
- > Le livret en papier ou en numérique (que vous avez entre les mains)
- > Sets de d8 : un pour le Joueur, un set Meneur
- > Un set Aide et des dés pour l'Entropie
- > Des jetons pour suivre les indicateurs [optionnel]

Participants autour de la table (PaT)

👤 3 à 6 Joueurs dont Meneur

Durée d'une session de jeu

🕒 de 3 à 8h

Réagissant et interagissant avec le meneur, les participants autour de la table échangent et font avancer l'histoire. Les personnages sont le centre de l'histoire, leurs choix changent progressivement le monde qui les entoure.

Quand la tension est à son comble, il est possible de résoudre la scène par une succession de plans qui mettent en avant le joueur et son personnage.

Chaque dé qui obtient un résultat inférieur ou égal à un seuil de « 2 » est un succès. Le Joueur utilisera les siens pour poursuivre et enrichir la narration. De même le Meneur vérifie le résultat de ses dés, lui permettant ou non d'intervenir dans la narration du Joueur.

La qualité de l'action est déterminée par le nombre de succès. Des ressources telles que les équipements, la Nature Profonde ou les capacités, vont permettre de quantifier cette action (dégâts, précision, vitesse).

Le résultat du d8 d'Entropie apportera de l'inattendu à la scène.

Exemple : Henri Hatkor essaye de convaincre un Enquêteur de l'Administration. Par des paroles mielleuses mais fermes, il souffle le chaud et le froid pour l'embrouiller. Tom le Joueur d'Henri choisit une des caractéristiques proposées par le Meneur, Autorité ou Simulacre, qui deviendra l'**Âme Cible**. Tom garde Simulacre et constitue une réserve initiale composée de **d8** égale au rang de cette âme. Il ajoute un dé d'Entropie (un d8 d'une couleur différente). Le Meneur, considère que la tension de la scène est importante, elle se déroule dans les locaux de l'Administration. Voulant se donner la possibilité d'intervenir, il ajoute à la réserve de Tom deux dés de Réalité qu'il lance.

1

Équilibre de narration

Le système d'IMPERIUM5 permet de garantir l'équilibre de la narration, une meilleure répartition entre les Joueurs et le Meneur. La mécanique du RÔle, la transmission de la caméra et l'utilisation des points de Karma donnent aux Joueurs plus de souplesse dans la narration.

2

Personnalisation

Le système se doit d'être légèrement modulable. Il doit permettre aux Meneurs et Joueurs de s'approcher de l'ambiance qu'ils souhaitent, pulp, héroïque ou réaliste, via des leviers mécaniques tels que la gestion du stress, une gestion des ressources ou encore une interprétation différente des réussites.

3

Âmes des personnages

Les âmes, un outil pour accentuer le rôle du personnage. On ne se base pas sur des caractéristiques classiques, mais sur un état d'esprit, un comportement ou une attitude du personnage.

4

Outils mécaniques

Mise à disposition d'outils mécaniques qui permettent aux Joueurs d'améliorer la finesse de leurs descriptions. C'est aussi et surtout un instrument supplémentaire pour aider le Joueur à décrire le comportement de son personnage.

5

Construction collective

Échanges entre les Joueurs, possibilité d'aide et mise en place d'effets en chaîne.

WORK IN PROGRESS

LIVRET 0

Présentation
du JDR
IMPERIUM5

LIVRET 1

L'univers
d'IMPERIUM5

LIVRET 2

Création de l'Entente,
du groupe et des
personnages

LIVRET 3

Mécanismes,
conseils et
contexte

LIVRET 4

Scénario
utilisant des
personnages
prêtirés

LIVRET 5

Secrets
du monde

LIVRET 6

Campagnes
initiales

LIVRET 7

Déroulement
de l'histoire
du monde

LIVRET 8

Nuages de
scénarios
selon Obhéa

Films & séries

Bladerunner
Jupiter : Le Destin de l'univers
Minority Report
Cloud Atlas
Matrix
Johnny Mnemonic

Auteurs & Oeuvre

Dan Simmons
[Ilium, Olympos]
Arthur C. Clark

Bande Dessinée

Watchmen
L'Incal
La Caste des Méta-Barons

JDR

Eclipse Phase
Apocalypse World
Mutants & Masterminds...

INSPIRATIONS

P-AL-02-Apalachï s'est réveillé !

2363-525:12:06
SECTEUR P-µ-00-DÔME

Nos transpondeurs tachyoniques, fournis par Grey Hawk [an Alpha inc.], nous ont permis de détecter une onde gravitationnelle provenant de la pyramide P-AL-02-Apalachï. Nous vous annonçons en avant-première que la pyramide se réveille.... Attendez ! Nos Nano-Cams nous montrent plusieurs groupes pilleurs-Yakuzas en approche, visiblement nous ne sommes pas les seuls à avoir détecté la vague !

Les Morlocks toujours aussi pathétiques !

2363-005:01:06
SECTEUR P-DE-07-MORCKA

Cette nuit, la Kaliuska s'est réveillée en sursaut. Tir d'armes lourdes, explosions, cris de foule en colère ont envahi les magnifiques allées du plus beau quartier de notre pyramide. Le vacarme, aux dires de plusieurs témoins, n'a duré que quelques secondes, tout au plus une minute. Que s'est-il passé ? Votre serviteur, si expérimenté soit-il, a été estomaqué par la réponse ! à 01.15.21 le système a déclenché l'envoi de 1200 Shivers et 4 Enquêteurs aux abords Sud de la ville pour, je cite: "élimination de 14 232 unités biologiques non répertoriées dans le secteur MB-7". Une horde de Morlocks a tenté d'attaquer les niveaux supérieurs dans une charge aussi désordonnée que pathétique. Louée soit l'ADM, aucune victime n'est à déplorer. /##FUN FACT## notre artiste maudit mais si talentueux, J.Bosch, nous a promis un reportage photo du carnage - RESTEZ CONNECTÉS !

Switch !

2363-205:02:05
SECTEUR P-µ-00-DÔME

Dépêche ADM diffusée par les officiels de la DeadLidus : Il semblerait que l'onde gravitationnelle 63-525, en déformant l'espace-temps pendant 0.0025 zeta-secondes, ait occasionné une rupture H-q. Si vous vous êtes réveillé dans un autre corps, veuillez rejoindre au plus vite un Centre-Pod de l'ADM, un ReBuild est nécessaire. Merci d'obéir. L'ADM VEILLE SUR VOUS.

KALIMAR Corps, une OPA nationale !

2363-205:02:05
SECTEUR P-AL-05-PALACE

Eyes News détient une information exceptionnelle : L'ALPHA a lancé via [B-Ward Entertainment] une OPA de nationalisation sur [Kalimar Corps]. Anciennement DeadLidus, son statut et celui de tous ses salariés sont dorénavant ALPHA. L'ensemble des contrats ADM de chaque individu a été changé dans la nuit du 24 au 25.

La guerre est à nos portes !

2363-123:01:04
SECTEUR P-S0-01-PALACE

C'est officiel, le triumvirat Impérial, Hosgoroth, en charge de la défense, vient d'annoncer la ratification du traité de guerre. À 13:20 jour 1, les deux belligérants (Le Solarium et le DreadLim) ont signé le document, en présence de l'ADM. Cela a été effectué dans le Dôme Primordial Sud. Les destroyers, de classe "Sun", vont rejoindre la flotte en zone d'inter-guerre. Un grand nombre de nos marins sont en cours de ReBuild et ne pourront pas participer aux premiers assauts. Est-ce une faiblesse stratégique de notre commandement ? Restez immergé avec nous !!

Fin des temps !

2363-123:01:04
SECTEUR P-S0-01-PALACE

Le quartier Erodor 55 bordant P-AL-02-ISABAD a été partiellement détruit par la chute d'un vaisseau container Proto-Tech dans la soirée d'hier. Plus d'une centaine d'immeubles se sont effondrés et la zone est désormais interdite à la population. Il s'agit du 12^e incident du même genre depuis le début du mois.

En dépit du communiqué de l'ADM qui se veut rassurant et affirme que la récurrence constatée n'a rien d'exceptionnelle, le bruit commence à courir sur l'Onde que les produits des technologies Proto-Tech seraient globalement en train de se détraquer. Certains groupes vont jusqu'à prétendre qu'il ne s'agit que d'un début et que nous approchons de l'effondrement total.



INCARNEZ
DES PERSONNAGES PULP
CONSCIENT DE LA DISSONANCE
DU MONDE

PARTICIPEZ
PLEINEMENT À LA GÉOPOLITIQUE
DU MONDE

CONTENU DU KIT DE DEMARRAGE REBUILD 0

IMPERIUM⁵

un monde de souvenirs perdus

L'humanité, privée du souvenir des temps pré-cataclysmiques, évolue dans un monde futuriste obscur et technologique. La société d'**IMPERIUM⁵**, reconstruite avec le concours de l'Administration Générale (ADM) et des Imperiums, forme un tissu complexe dans lequel s'affrontent de nombreuses forces.

Le Crash Quantique, une onde gravitationnelle de quantas, a effacé de la mémoire des vivants le savoir des technologies démiurgiques. Depuis des décennies, la population vit entourée par la Proto-Tech, technologie ancienne dont elle ne comprend pas le fonctionnement et devenue avec le temps, un simple élément de décor, banal et familier.

Les Imperiums, l'Administration Générale et de nombreux groupes occultes et mystiques cherchent à découvrir les secrets du passé et à acquérir cette technologie pour prendre l'ascendant sur les autres. Ce faisant, chaque découverte fait tourner les aiguilles des horloges de l'apocalypse.

Cette fuite en avant semble n'aboutir qu'au déclin inexorable du monde d'**IMPERIUM⁵**.

IMPERIUM⁵ aborde la science-fiction au sein d'un huis-clos planétaire. L'étendue politique et technologique du système intergalactique, restreinte à une planète, ouvre une multitude de possibilités. L'accent est mis sur le transhumanisme et le contrôle des technologies quantiques. Sombre et décadent, le monde d'**IMPERIUM⁵** emprunte les codes de la SF, mais reste proche de ceux du Cyberpunk.



- ◆ Livre de règles
- ◆ Livret de scénario
- ◆ Feuilles de personnages
- ◆ Fiches de NPC
- ◆ Feuilles d'aide de jeu
- ◆ Carte du monde
- ◆ Plans des lieux pour les scénarios
- ◆ Écran/chemise 3 volets
- ◆ Un set de 11d8

OBHEA
EDITIONS

