

REBUILD 0

KIT DE DEMARRAGE

# IMPERIUM<sup>5</sup>

un monde de souvenirs perdus







## AUTEUR


**PATRICK MASSAAD**


contact@obhea-editions.fr

## OBHÉA ÉDITION

www.obhea-editions.fr

 Obheaeditions

 ObheaE


 obheaeditions

## ILLUSTRATIONS



### PERSONNAGES

The art of naïky

 o.naiky

## ENVIRONNEMENT

Sergii Golotovkiy

Chris Cold

Tarmo Juhola

Maciej Drabik

Jan Sarbort

Le Gal Martin

martinlegal.artstation.com

## DESIGN GRAPHIQUE ET MAQUETTE

### MANACREATIVE

www.manacreative.fr

### AGNES RIPOCHE

www.agnes-ripoche.ultra-book.com

## CONTRIBUTEURS

Brice, Conan-le-non-barbare,

Damien Lacombe, Emmanuel Garnier, JGui,

Moukave, Ombre, Rémibis, Rno,

Thomas Lullier, Sébastien Levron-Maillard

## RELECTEURS

Ombre, Cédric, Conan le-non-barbare,

Moukave, JGui, Rémibis

## TESTEURS

Brice, Clair, Clémentine, Damien Lacombe,

Emmanuel Garnier, Isabelle, JGui, Mnémosian,

Moukave, Nicolas Béguier, Ombre, Rémibis,

Rno, Sandra, Sébastien Levron-Maillard, Sly,

Songenoir, Thomas Lullier, Xavier Raoult

## TESTEURS GROUPES LBC

Alexis « Andy » Rolland, Bachir,

Conan-le-non-barbare,

Détective « HABDALA » I break YOU,

Julien « Baroudeur » Lefevre, Mrsinham,

Olivia, Valentin "Atomix" Gerum

## AUTEURS DES NOUVELLES

Ombre, Lysiah Maro

IMPERIUM5 est un jeu de Patrick Massaad, développé par Obhéa Éditions et publié par SYCKO sous le label Homme-Orchestre.

Tous droits réservés. Toute reproduction sans permission écrite de l'auteur ou de l'éditeur est expressément refusée, sauf dans un but de présentation. Les joueuses et joueurs peuvent reproduire certaines sections pour un usage personnel exclusivement.



© SYCKO, 2021  
3, rue de Plaisance  
92340 Bourg La Reine  
www.sycko.fr

ISBN des versions  
Imprimée : 979-10-94206-44-7  
Numérique : 979-10-94206-45-4  
Bundle : 979-10-94206-48-5  
Premium : 979-10-94206-49-2

# AVANT-PROPOS

Vous avez entre vos mains le Kit de démarrage IMPERIUM5 - ReBuild Zero. Son rôle est d'introduire l'univers et les règles de jeu, de vous permettre de les prendre en main et de collecter vos retours. Ce livret constitue une version bêta aboutie, stable et simplifiée des règles.

Nous souhaitons faire connaître le jeu et le diffuser auprès des associations et de tous les rôlistes. Depuis février 2020 nous testons le jeu hors de notre cercle habituel et plusieurs joueurs nous ont rejoints pour participer à son évolution.

IMPERIUM5 a été conçu pour apporter une expérience de jeu dans un univers de science-fiction étendu. Mais dès le départ il a été imaginé au sein d'une cosmogonie globale, il est le premier maillon d'un multi-monde. Par-delà IMPERIUM5 un monde de souvenirs perdus, d'autres univers sont en développement et tissent un récit global. Chaque monde contiendra le corpus de règles commun et un hack spécifique.

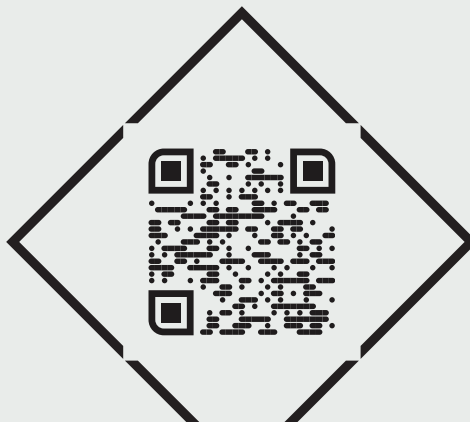
L'ensemble du texte a été relu et corrigé (immanquablement nous avons dû laisser quelques coquilles ou des tournures de phrases maladroites). Nous utilisons des acronymes ou des termes communs à la plupart des JDR français, nous avons fait le choix de faire un jeu de rôle pour des meneurs, ayant une certaine expérience, qui pourront accompagner joueuses et joueurs. De plus, nous sommes conscients que les terminologies « Joueur » et « Meneur » peuvent heurter. Nous avons pris la décision de les garder et nous réfléchissons à une terminologie neutre, englobant une majorité de sensibilités, pour la version finale du livre.

Nous souhaitons créer une communauté autour du jeu, via les réseaux sociaux. Mettre en place des outils numériques vous permettant de profiter du jeu via différentes tables de jeux virtuelles ou VTT.

Rejoignez-nous, faites-nous vos retours, partageons.

ΩΒΗΕΔ

EDITIONS



# LIVRE 0 PRÉSENTATION P 06

## LIVRE 1 L'UNIVERS P 22

GLOSSAIRE P 24

RÉCITS P 26

I. OÙ L'OBJECTIF DE LA CAMÉRA S'OUVRE  
SUR UN MONDE SANS MÉMOIRE P 30

II. ORGANISATION  
ET DIPLOMATIE DU MONDE P 34

A – Mû < P36 >

B – Les Imperiums < P39 >

C – Les Nobles < P45 >

D – L'entente < P47 >

III. LE REBORN  
OU LA RÉORGANISATION DU MONDE P 50

IV. LE CONTEXTE OU COMMENT  
MIEUX APPRÉHENDER IMPERIUM5 P 52

A – La planète < P55 >

B – Les pyramides < P57 >

C – Le principe d'Humanité < P63 >

D – Les Technologies < P65 >

E – Les Mystères du monde < P71 >

V. UNE HISTOIRE : L'EXPÉDITION P 72

VI. FAQ P 82

# LIVRE 3 LES RÈGLES

P 86

## GLOSSAIRE

P 88

### I. LA FEUILLE DE PERSONNAGE

P 90

### II. COMMENT JOUE-T-ON ?

P 98

A – Agir sur le monde

<P100>

B – Capacités

<P114>

C – Indicateurs

<P118>

### III. CONSEILS POUR BIEN JOUER À IMPÉRIUM5

P 122

A – Généralités

<P124>

B – Conseils aux Joueurs

<P130>

C – Conseils au meneur

<P134>

### IV. ANNEXES

P 144

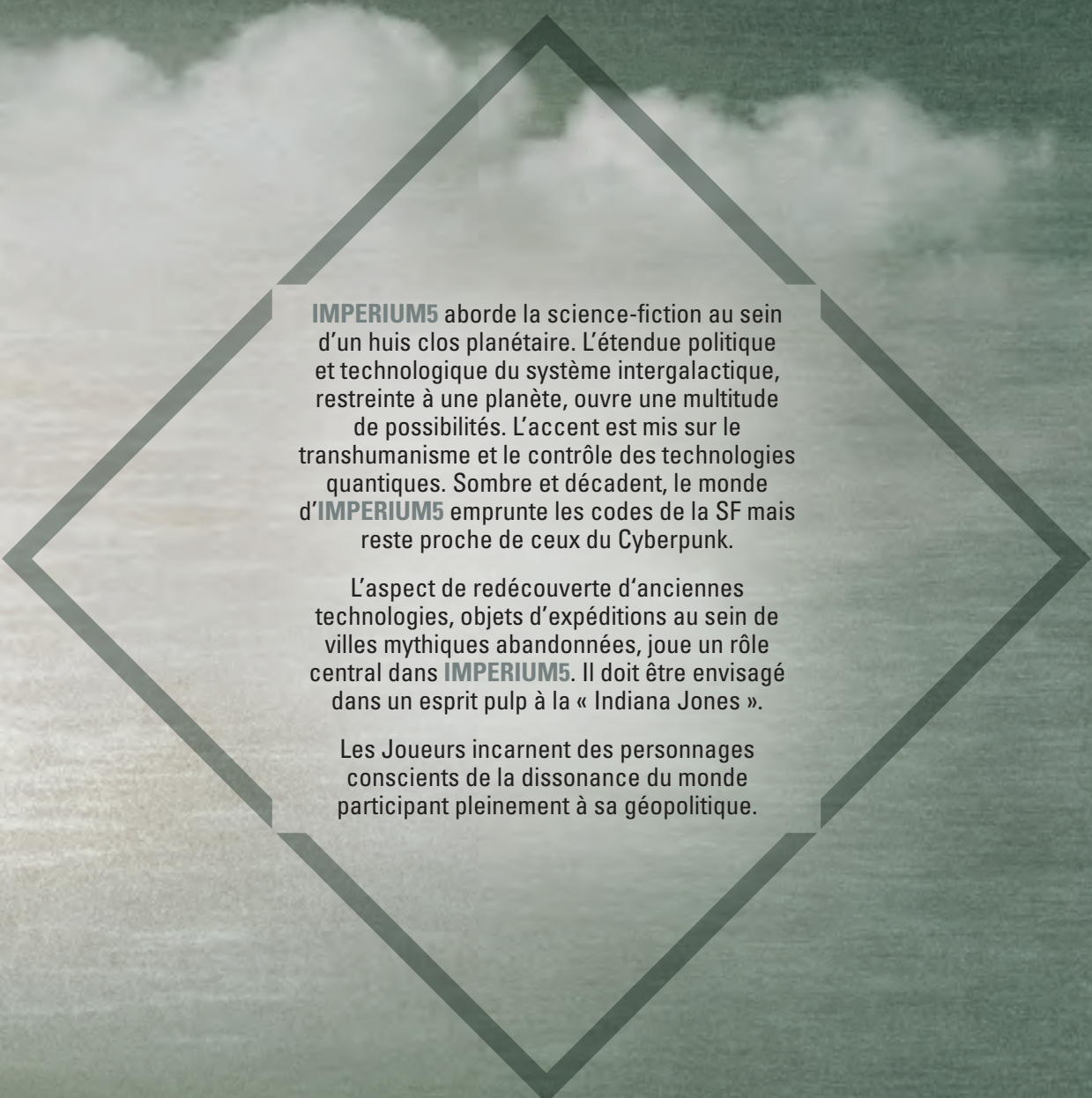
# SOMMAIRE





PRÉSENTATION

0



**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 JOINCHENT LES PYRAMIDES DE MÉTAL,  
À JAMAIS CLOSES...



# 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.

## 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.

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 éparés, qui seront les premiers jalons d'une course effrénée vers la connaissance... ou tout du moins un aperçu.

# 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.

# Rememberies intox ou réalité

**2363-225:08:09**

**SECTEUR P-AL-01-NEW Y2935**

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-µ-00-00ME

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-µ-00-00ME

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-µ-00-00ME

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

BREAKING NEWS



# 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-cataclysme, 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

**Cataclysme fondateur !**

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



# COMMENT JOUÉ-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.

**LIVRET 0**

Présentation  
du JDR  
IMPERIUM5

**LIVRET 1**

L'univers  
d'IMPERIUM5

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...**

# WORK IN PROGRESS

## 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

# P-AL-02-Apalachï s'est réveillé !

**2363-525:12:06**

**SECTEUR P-µ-00-00ME**

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-MOKb2**

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-00-00ME**

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.

## Fin des temps !

2363-123:01:04

SECTEUR P-50-01-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<sup>e</sup> 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.

## La guerre est à nos portes !

2363-123:01:04

SECTEUR P-50-01-PALACE

C'est officiel, le triumvirat Impérial, Hosgoro, 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 !!

BREAKING NEWS





L'UNIVERS

### < ADM >

Administration Générale, est une des branches de Mû. Elle s'occupe de l'humanité et gère les droits de l'humain.

### < Contrat ADM >

C'est un contrat exclusif qui est passé entre l'ADM et un individu. L'ADM s'engage à fournir un salaire et un logement, l'administré s'engage à respecter les règles du ReBorn. Tous les humains ont un seul contrat.

### < Contrat Imperium >

Un individu peut vendre son contrat ADM à un Imperium. En contrepartie d'avantages importants, il s'engage à respecter les lois du ReBorn et celles de l'Imperium.

### < Crash Quantique >

Onde gravitationnelle provenant de l'espace profond, qui déclencha le cataclysme évaporant les mémoires, les souvenirs, les sphères quantiques et la civilisation de la planète.

### < L'Entente >

Le groupe que les Joueurs vont composer avec le Meneur. Elle a une cohérence et un intérêt pour la table. Mais elle a aussi une existence dans l'univers, les Ententes du monde sont considérées comme une quatrième force géopolitique.

### < Équipements >

Outils qui peuvent être utilisés pour améliorer la qualité de l'action.

### < Imperium >

Impérium (un ou une) est un empire, un Corpo-État, qui régit la vie économique et participe à la politique mondiale.

### < Mercenaire >

est le terme employé par les Imperiums, Mû ou encore les Nobles pour désigner des individus ou des petits groupes ayant conscience des contraintes et de l'illusion du monde. L'Entente est un regroupement de mercenaires.

### < Mû >

Organisation tentaculaire, une des sept organisations majeures, dont l'une des branches visibles est l'ADM.

### < Nationalité >

C'est le concept d'appartenance d'un individu à un des Imperiums, donnant accès à quelques avantages financiers. C'est une perception culturelle ou sociologique volatile et sans réelle incidence. Tous les humains en ont une.

### < Néo-Tech >

Technologie maîtrisée après le cataclysme, beaucoup moins avancée que la Proto-Tech.

### < Nobilis >

Ensemble disparate d'individus souvent nommés les nobles.

### < Noble >

Individu paradoxal, propriétaire terrien et détenteur de prérogatives politiques. Les Nobles possèdent un grand pouvoir sur la réalité, tiré de leur maîtrise des quantas.

### < L'Onde >

est une sphère de communication. Elle se propage dans toute l'atmosphère et au-delà. Elle met en relation les individus, les équipements, la nanotechnologie, les particules subatomiques et bien d'autres choses.

### < Pouvoir quantique > (ou capacité)

Capacité d'agir et de plier la réalité à sa volonté. Reliquat de la Proto-Tech ou des sphères quantiques, absorbé ou entourant le corps de certains individus.

### < Proto-Tech >

Technologie maîtrisée par les habitants avant le cataclysme, proche de la magie.

### < Pyramide >

Terme générique utilisé pour parler des villes habitées, autonomes, ayant une atmosphère régulée et pouvant déployer des dômes de protection.

**< ReBorn >**

Accord initial et constituant (lois organiques) permettant la reconstruction de la société.

**< ReBuild >**

Procédure technologique permettant de reconstruire un individu, mort ou vivant.

**< Sphère quantique >**

C'est une zone virtuelle sub-dimensionnelle liée à un individu et qui stocke informations, ressources, mémoires et énergies. Elle peut interagir et modifier la réalité.

**< Tic >**

Véhicule autonome  
Proto-Tech.

**< Unité de vie >**

Socles de plusieurs kilomètres de coté sur lesquels les villes se sont bâties lors de l'âge de la colonisation. Elles sont autonomes, avec une atmosphère régulée et peuvent déployer des dômes de protection.

# EXPEDIT° 1

« ...Olga m'avait prévenu. "Si tu pars avec eux, tu ne reviendras pas. Ils vont à l'équarrissage ». Elle sent ces trucs là depuis sa modification. J'aurais dû l'écouter.

Mais on avait besoin de crédits. Ça n'est pas avec le salaire universel versé par l'ADM que l'on peut s'en sortir. Ils cherchaient un ingénieur. Et moi je ne suis bon qu'à ça. Alors quand ils ont posé le Percuteur Proto Tech sur la table, j'ai compris que je ne pourrai pas dire non. Mettre les mains sur un tel bijou, ça n'arriverait plus. C'était ma chance.

Sur le papier, le plan était simple : s'introduire dans la pyramide 27b-Olympus par un conduit d'évacuation à l'aide du Percuteur et récupérer un bloc de données Cristal Hype. On ne nous avait pas fourni le nom du commanditaire. Mais Imperium ou ADM, qu'importait ? Tant que ça payait... Avec le recul, je m'aperçois qu'on était foutus dès le départ. Pourtant, quand Dieter, le chef de groupe, a fait venir le TIC pour se rendre au point d'insertion, je me suis senti invincible. Une équipe qui a accès à un Percuteur pré-quantique et qui peut se déplacer en TIC. Qu'est-ce qui pourrait bien lui arriver ?

Mais dès l'atterrissage sur zone, les choses ont commencé à se compliquer. Le quartier dans lequel on se trouvait servait de soutien à la pyramide. C'était un dédale de conduits aux murs métalliques percés d'une multitude de tuyaux et noyé dans une brume persistante. Le système d'épuration de la pyramide y déversait son air dense et vicié. Cet environnement irrespirable abritait une population d'humains déclassés, sales et fatigués, qui nous dévisageaient.

Dieter nous aboya un ordre bref :  
« On avance. On ne se retourne pas ».

Nous le suivîmes tous les trois dans le dédale. Il semblait savoir où il allait. Les conduits étaient toujours plus étroits. La fumée, toujours plus compacte. Je butais sur un homme assis dans un conduit. Il se mit à hurler comme une sirène. Sa mâchoire inférieure, une prothèse synthétique déglinguée, restait immobile. Je n'oublierai pas de sitôt l'image de cette bouche paralysée qui hurlait. Dieter lui écrasa la tête d'un coup sec. Dans le silence qui suivit, je compris avec qui je m'étais engagé.

Nous reprîmes rapidement notre route, mais le cri avait attiré les habitants. La suite du chemin se fit au pas de course. Une foule compacte se pressait à nos trousses. De chaque intersection sortaient des hommes aux implants démantibulés et aux yeux vides.

Nous courions désormais. Des bras nous agrippaient, entravant notre progression. Dieter tirait de longues rafales dans l'amas grouillant de corps. Puis je vis Alan tomber sur ma droite. Je tentais de le relever. Mais les bras de nos assaillants tiraient plus fort. Je repris ma course.

Dieter Cria : « Ici ! C'est ici ! ».

Sur notre droite s'ouvrait un long corridor qui s'enfonçait dans les ténèbres. Nous y entrâmes en hâte. Dieter resta à l'arrière, positionnant des explosifs sur les parois.

« Avancez bon sang ! »

La détonation qui fit s'affaisser l'extrémité du corridor écrasa Ismène et me laissa sourd. Mes oreilles sifflaient et j'étais couvert de sang. J'étais tellement désorienté que je n'aurais su dire s'il s'agissait du mien ou de celui d'Ismène. J'avais envie de vomir et je suffoquais.

Dieter me secoua et me fit signe d'avancer. Les yeux rivés sur son dos, je repris ma progression comme un automate.

Je sentais la vibration du Percuteur dans mon sac. Cet objet si sophistiqué qu'on aurait pu le croire fabriqué par les dieux. Des dieux qui n'étaient autres que nous même, avant que le crash quantique ne nous dépouille de nos mémoires. Nous n'avions plus de divinités à vénérer. Elles avaient été destituées. On les avait privées de leur savoir, condamnées à vivre dans les vestiges de leur splendeur. Nous étions ces dieux déchus autant que leurs adorateurs. Et nous ne comprenions plus le monde. Pourtant, un attribut divin nous avait été conservé : la résurrection. De tous les appareils dont nous avons oublié jusqu'aux concepts, les pods de reconstruction étaient les plus mystérieux. Avaient-ils été conservés pour ajouter à l'ironie, pour perpétuer l'échec ? Ou pour nous donner le temps de nous racheter ? Je m'accrochais à cette idée. Nous n'étions plus tout à fait mortels. Toujours, nous pouvions revenir. Il suffisait qu'on retrouve nos corps.

Dieter s'arrêta et me poussa vers l'avant :  
« Voilà le sas. Fais ce pour quoi tu es payé. »

Ce n'était pas un ordre, c'était une menace. Je vis ma dépouille pourrissant près du sas comme seule image d'avenir. On ne la retrouverait pas. J'allais mourir. Définitivement. Sombrier dans le néant.

Je sus ce qu'il fallait faire. Saisir le percuteur et écraser la tête de Dieter. En faire de la bouillie. Une bouillie rouge, uniforme. Il fallait cogner vite, fort, à répétition. Pour ne plus jamais qu'il se lève. Pour qu'il cesse ses ordres. Je ne suis pas un chien ! Pas un chien !

La mémoire me fuit désormais. Je suis allongé dans une mare de sang. Blotti contre Dieter.

Il est froid. Il gît les yeux ouverts.

Je vais l'imiter. Il faut que je me repose.  
Nous avons été déchus. Et je ne saurai jamais pourquoi... »

Je vis ma dépouille pourrissant  
près du sas comme seule  
image d'avenir...

RÉCITS

# VOYAGE VERS KISONGA

« ... J'entre dans le I-CAR et énonce d'une voix claire ma destination :

- 88a-Kisonga.

La carte du monde s'étale sur la vitre et un point lumineux clignote pour m'indiquer la localisation de la pyramide sur la côte de l'ancienne Tanzanie.

Une certaine fébrilité s'empare de moi lorsque je réalise qu'en validant ce trajet je ne pourrai plus faire machine arrière. Même si je n'en suis pas à mon premier contrat de ce genre, je ne peux m'empêcher de me sentir aussi excité qu'un gamin qui reçoit son premier TIC télécommandé.

Je valide la course d'un geste de la main et les portes du véhicule se referment dans un chuintement désagréable. La ceinture de sécurité se déploie alors pour entourer mes épaules et s'ajuster à ma taille.

- Temps de trajet estimé : 22 minutes.

La voix métallique du I-CAR grésille légèrement, puis les bras d'amarrage se détachent de la paroi du véhicule. L'accélération brutale me plaque contre le dossier de mon siège et je force mon corps à se détendre pour s'adapter plus rapidement à la pression.

Lorsque je retrouve une respiration à peu près normale, je me penche légèrement sur le côté pour observer la terre et les étendues d'eau défiler à toute vitesse sous mes pieds. De temps à autre le I-CAR effectue quelques embardées dues à des appels d'air et des picotements remontent le long de mon abdomen.

- Temps estimé avant l'arrivée : 2 minutes, crachouille à nouveau la voix sans âme de mon transport.

Je me tords davantage le cou pour observer la forme de mon objectif qui grossit à vue d'œil. Perdue au milieu d'une vaste étendue grise et en bordure d'Océan Indien, la pyramide 88a-Kisonga ressemble à une fleur fanée. L'ouverture de la structure a recourbé chacune de ses faces vers le sol pour s'y planter. En son centre émergent d'immenses buildings que l'on pourrait associer à des pistils. Et plus on s'éloigne, plus les bâtiments se tassent pour former une multitude de tâches, délimitées par les voies de circulations intérieures lumineuses.

Le I-CAR amorce la descente en direction d'un aéroport rattaché à l'une des deux plus grandes tours de la pyramide : un ponton suspendu et maintenu par quatre énormes câbles renforcés.

- Temps estimé avant appontage : 30 secondes.

Il n'y a pas âme  
qui vive où que  
mon regard se pose.

L'engin décélère et effectue une large courbe tandis que deux bras métalliques sortent du ponton du spatioport pour indiquer la place où s'amarrer. Lorsque la manœuvre est enfin terminée, la porte s'ouvre et je m'extirpe de la boîte de métal. Une bourrasque fait voler mon écharpe par-dessus mon épaule et je rabats la capuche de ma veste pour me protéger du vent bien qu'il ne fasse pas froid.


D'un pas décidé, je traverse le ponton désert pour rejoindre l'ascenseur qui m'emmènera dans les entrailles de 88a-Kisonga. En chemin, je ne peux m'empêcher de jeter un œil en contrebas. Quelques points minuscules s'agitent dans les rues, mais on est loin de l'activité frénétique de 05a-Pari.

A peine ai-je quitté le ponton suspendu que les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Je m'engouffre à l'intérieur et appelle le rez-de-chaussée. La rue sur laquelle je débouche est aussi déserte que le ponton. Il n'y a pas âme qui vive où que mon regard se pose. Seules quelques enseignes lumineuses tentent désespérément d'attirer mon attention. Peine perdue.

Je fouille dans la poche droite de ma veste et extirpe un appareil composé d'un contour métallique et d'une paroi transparente. Je pianote rapidement dessus pour afficher une carte de la pyramide et trouver l'adresse de mon rendez-vous. Une fois le chemin mémorisé, je range l'engin dans ma poche et m'emmitoufle davantage dans mes vêtements pour limiter le risque d'être reconnu par quelqu'un ou sur les potentielles caméras de surveillance qui jalonnent mon trajet ... »



**OÙ L'OBJECTIF  
DE LA CAMÉRA  
S'OUVRE SUR  
UN MONDE  
SANS MÉMOIRE**



« ... Des mois, des années s'étaient écoulés depuis ce Crash Quantique. Les survivants se réveillaient, blessés, mutilés, morts. Le chaos régnait. Hurlements, meurtres et violences se figeaient et s'incarnaient en une folie palpable. Habités par des bribes mémorielles, des angoisses et des hallucinations, tous fuyaient le dédale des pyramides. Monstres innommables, ineffables chtonieniens arrachaient les viscères des retardataires et les plongeaient dans l'oubli. Peu en sortirent, peu virent la lumière du jour... »

« ... Des secours se sont organisés : « Mû » était présente. Puis vinrent les Imperiums. Tout le monde fut ReBuild, « Mû » était à l'œuvre. Une société fut reconstruite : La folie fût repoussée dans des lieux dénués de leur et de fin, ainsi,

conscience et souvenirs furent inoculés aux survivants... »

« ... Plus de deux décennies se sont écoulées, le chaos rampe toujours dans les méandres des pyramides et de l'inconscient. Reconstruire un équilibre est essentiel pour Mû. De leur côté, les Imperiums ont besoin de contrôle et de croissance. Des individus : des mercenaires, des personnalités uniques bouleversent une société embryonnaire et fragile. Par leurs actions, les résurgences du passé sont de plus en plus nombreuses, ouvrant le monde d'IMPERIUM5... »

IMPERIUM5 est un monde sans mémoire. Les archives numériques mondiales, les mémoires virtuelles, mais aussi et surtout les souvenirs de tous les survivants (ainsi que des morts) ont été effacés.

Un Crash Quantique a provoqué l'anéantissement du monde, laissant les habitants de cette Terre dans l'obscurité, sans ressources face à un environnement technologique qu'ils ne connaissent plus et qu'ils ne maîtrisent pas.

Le Crash Quantique laisse le monde dans un chaos où les plus débrouillards peuvent tirer leur épingle du jeu. Les Joueurs sont libres d'explorer toutes les facettes du monde et de choisir l'orientation des campagnes pour découvrir l'univers. Le Meneur pourra se laisser entraîner par le récit tissé par les Joueurs.

Les Personnes autour de la Table (« PaT ») vont incarner des personnages de ce monde. Enquêteur, Agent, Noble, Scientifique ou bien Hacker, les Joueurs interprètent des individus ayant des réminiscences

du passé, des bribes mémorielles résurgentes. Ils participent pleinement à l'exploration et à la redécouverte des anciens mystères, pour tenter de comprendre ce qui a mené à ce crash quantique. Ils forment une Entente qui lie toutes les personnes, participant directement ou indirectement à la narration. Leurs choix révèlent des pans de l'histoire et découvrent des secrets les concernant eux et le monde.

Manipulations, assassinats, espionnages et guerres sont les seules relations que les Imperiums, l'Administration Générale ainsi que toutes les autres organisations occultes entretiennent. Conflits visibles ou secrets, tous les moyens sont mis en œuvre pour percer les secrets de la Proto-Tech en développant l'archéo-technologie.

Nous sommes plusieurs décennies après le Cataclysme.

...LE CRASH QUANTIQUE LAISSE LE MONDE  
DANS UN CHAOS OÙ LES PLUS DÉBROUILLARDS  
PEUVENT TIRER LEUR ÉPINGLE DU JEU...

...NOUS, dans le Cœur, comprîmes  
que la société n'était plus,  
l'humanité même n'était plus que folie...



*Archidiacre Arthésius Chen-Erthuros, du moins c'est le nom qui se trouvait sur mon chapelet d'identité. j'ai été témoin de l'événement. La première fois que j'ai observé ce point lumineux dans le ciel, c'était via une lunette astronomique. L'extérieur, les Imperiums, nous avaient fourni des rapports. Évidemment, de tout cela, je ne garde aucun souvenir, seule la lecture de mes carnets me permet d'en parler maintenant.*

*Je me suis réveillé assourdi par le silence des hurlements et la terreur de tous les morts. Tout cela venait de l'extérieur du cœur de Mû ( $\mu$ ). Le Crash Quantique avait eu lieu, quelques années, peut-être même des dizaines d'années auparavant. Période perdue dans les abysses de la mémoire.*


*Nous, dans le Cœur, comprîmes que la société n'était plus, l'humanité même n'était plus que folie. Des ombres marchaient sur et sous terre et se moquaient de leurs sujets. Même les grands Archontes des Imperiums restaient silencieux.*

*Au tréfond du monde, dans les cercles intérieurs du Cœur, les archives et leurs immondes gardiens furent protégés partiellement. Je travaillais souvent avec les Archivistes, malgré l'éccœurement que j'éprouvais à leur contact. Cela m'a pris des années, Nous a pris des années pour élaborer un plan de reconstruction. Nous étions en train de concevoir ce qui deviendrait le ReBorn.*





# ORGANISATION ET DIPLOMATIE DU MONDE



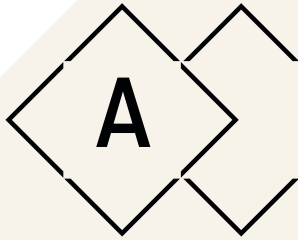
Un accord a été signé par les forces  
en présence pour reconstruire la société et  
se réappropriier les savoirs  
et les connaissances du passé.  
L'implication de chacune des organisations  
est plus ou moins importante.

Le monde s'est reconstruit,  
les trois organisations se sont étendues  
géographiquement et politiquement.  
Pour des raisons logiques, politiques ou  
conflictuelles, chacune d'elles a subi des  
divisions cellulaires, les fractionnant en  
une multitude de ramifications  
et de services.



P

**Identification ADM**  
Archiviste classe M  
Contrat ADM exclusif



## MÛ

Mû est composée d'un grand nombre d'églises, de chapitres et de conclaves. Dans l'ensemble, toutes ces cellules communiquent peu et sont plutôt isolées. Le Cœur de Mû est viscéralement méfiant envers la technologie, même s'il la convoite et souhaite la maîtriser. L'ensemble de ses communications et archives sont consignées

sur papier ou stockées dans la mémoire de « monstres » nommés les Analystes. Certaines de ses branches, touchées par la corruption et dont l'idéologie a été pervertie, ont été « excommuniées ». Malgré ce statut infamant elles perdurent... et prospèrent (cf. Le Sang Quantique).

---

*Le Cœur Mû, s'éveillant des ténèbres du cataclysme, refonda ses cercles intérieurs. Il organisa une de ses branches, l'Administration Général (ADM), destiné à conduire la population humaine. Et tissa son canevas pour l'avenir du monde. Je fus utilisé en tant que diplomate auprès des plus hautes instances des Imperiums. Cela nous a pris des années pour trouver un accord, le ReBorn. Il ne fut pas accepté par tous, les Nobles refusaient d'apposer leurs signatures. Un concile obtint qu'ils ne s'opposent point à ce que la société humaine renaisse des cendres de l'oubli. Je suis heureux de n'avoir jamais eu affaire à ces abominations, j'espère qu'un jour on pourra les faire disparaître de notre belle utopie.*

*Les hauts dignitaires, fonctionnaires ou directeurs des Imperiums coupés de leurs Archontes, suivirent et acceptèrent ma vision du monde Humain. Conformément à l'accord, ils eurent accès à toutes les données en notre possession, enfin toutes celles que nous avons bien voulu leur fournir. Nos Archivistes retranscrivirent toutes les annales les concernant, les firent digitaliser par des larbins de l'ADM et les fournirent à nos nouveaux alliés. Les cinq Imperiums du passé furent ressuscités, Je fus ravi d'avoir participé à ce rite.*

---

## L'ADM (ADMINISTRATION GÉNÉRALE)

Branche séculière de Mû, l'ADM a pour objectif d'améliorer l'humanité, de lui rendre sa mémoire, sa connaissance et sa maîtrise du pouvoir quantique. Agissant parfois dans l'ombre, parfois en pleine lumière, elle n'hésite pas à dissimuler ses activités et ses découvertes si nécessaire. L'ADM est une organisation globale qui administre

l'ensemble des individus. Elle est garante de la protection et de la libre circulation des civils. Par l'intermédiaire de sa police, de son administration, de son état civil, mais aussi grâce à ses forces d'interventions, ses militaires et ses cours de justice, elle offre un cadre légal à cette société.

### LES SHIVERS

Les Shivers sont les forces d'assaut civiles de l'ADM. Peu enclins à la discussion, on les envoie pour nettoyer. Le mot « subtilité » est exclu de leur vocabulaire. Quand ils interviennent, ils ne font pas de différence entre innocents et contrevenants, un ReBuild permettra d'interroger les « morts » et d'éclairer la situation.

### LES ENQUÊTEURS

Les Enquêteurs sont des détectives, seuls en charge des interrogatoires, de la surveillance et des arrestations de tout individu, si les preuves le permettent.

### Qu'est-ce qu'un contrat ADM ?

94,5% de la population mondiale a un contrat ADM. L'Administration fournit logement, salaire et justice. Les administrés peuvent se déplacer librement, et choisir de travailler ou non au sein des entreprises des Imperiums.



### Identification ADM

Shivers Unité C  
Contrat ADM exclusif

## LES AUTRES BRANCHES

Leur multitude n'est la conséquence que de leurs rôles innombrables et complexes. Elles ont comme point commun leur réticence à stocker les informations sur les réseaux et une bureaucratie poussée à l'extrême. Certaines sont à la limite du sectarisme mystique.

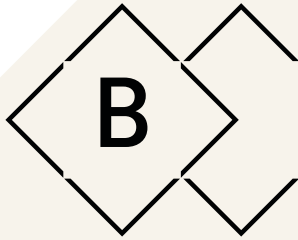
### LES ARCHIVISTES

Ils sont organisés en conclave composé de 50 personnes, 25 Archivistes et leurs aides. Ils gardent et gèrent toutes les archives papiers de Mû.

### LE SANG QUANTIQUE

C'est une secte dissidente, et donc excommuniée. Elle œuvre à confisquer et maîtriser le pouvoir quantique des Nobilis. Infiltré dans la plupart des Imperiums ainsi que dans les autres branches de Mû, il tente d'étendre son influence.





# LES IMPERIUMS (UN OU UNE)

## Qu'est-ce qu'une nationalité ?

Chaque individu a une nationalité qu'il a acquise lors du ReBorn. Cela lui donne accès à certains avantages. Chaque personne a la possibilité de vendre sa nationalité.

## Pourquoi les assassinats existent ?

C'est un outil de communication et de coercition. L'assassinat permet de pister le processus de ReBuild et obtenir des informations sur les pods de ReBuild privés utilisés. L'assassinat évalue les ressources et les capacités d'un individu. Assassiner quelqu'un ce n'est pas nécessairement désactiver son corps, mais cela peut être pire, l'annihiler.

**Alpha, Solarium, Kalab, DreadLim, DeadLidus** sont les 5 Corpo-états, gérant économiquement, politiquement et diplomatiquement le monde, ainsi que le bon fonctionnement des unités de production.

Les Imperiums s'efforcent d'accumuler toutes les technologies nécessaires à la maîtrise de la planète et du système solaire. Ils s'affrontent dans un jeu de pouvoir mêlant diplomatie, corruption, espionnage et assassinats.



### Identification Alpha

Opératif  
Tenue standard



B



Dans un souci de discrétion, il est fréquent qu'ils utilisent des sociétés privées et des organisations mafieuses pour effectuer certaines tâches légales ou illégales... Quand la tension est extrême, la guerre est envisageable et peut être le fait des Imperiums ou/et des forces armées de l'ADM.

Intrinsèquement les Imperiums sont semblables dans leurs objectifs, mais elles possèdent chacune des particularités. Nous n'allons pas nous étendre sur les différences d'organisations internes, tous ces particularismes seront décrits dans les futurs modules.



---

#### **Identification DeadLidus**

Opératif diplomate  
Tenue d'apparat

---

### Et les médias ?

Les Imperiums ont des parts dans des sociétés média qui communiquent 24h/24h sur l'Onde. Certains des médias diffusent en utilisant des réseaux prioritaires au travers d'énormes scènes holographiques au sein des plus grandes villes.

Il y a des médias « Libres » !



### ALPHA

Imperium occupant l'Europe occidentale et l'Amérique du Nord. Ses entreprises gèrent tous les marchés possibles, et tentent de développer et de maîtriser la technologie de la Virtualisation.

### DEADLIDUS

Imperium occupant ce qui reste du pourtour méditerranéen. Possédant une base religieuse, il tente de maîtriser des technologies liées à l'âme humaine, se faisant il est en concurrence direct avec certaines branches de l'ADM.

### DREADLIM

Imperium occupant le nord de l'Asie et une partie de l'Inde. Ses entreprises contrôlent des productions d'armes importantes et étudient ou achètent tout type de technologie, principalement de la Proto-Tech.

### KALAB

Imperium occupant une grande partie de l'Afrique, l'Amérique du Sud et une partie du Moyen Orient. Ses entreprises développent des axes sur la sécurité et le renseignement. Elles gèrent une grande partie des territoires en relation avec les Nobles de l'Imperium.

### SOLARIUM

Imperium occupant le Sud et l'Est de l'Asie et une partie de l'Océanie. Ses entreprises maîtrisent la Nanotechnologie et collaborent avec l'ADM pour améliorer les technologies des Pods de ReBuild. Elles tentent de comprendre et de maîtriser la création de Plasma Humain.



#### Identification DreadLim

Opératif commando  
Tenue d'intervention

B



41

## SERVICES INTERNES

Les Imperiums sont des Corpo-États hiérarchisés de façon pyramidale. Services internes et organisations extérieures composent leurs cosmogonies politiques et d'influences. Les noms sont multiple : sous-services, départements, secteurs, consortiums, filiales, groupes, organisations militaires ou mafieuses, mais elles auront toutes en commun d'avoir comme actionnaire principal la Corpo-État. Chaque Impérium possède sa propre structure, et il existe des organisations transverses aux cinq Imperiums.



### SERVICE INTERVENTIONS

#### ET ACTIONS [SIA]

**[Service de la KALAB]** plutôt discret, voire secret pour certaines de ses sections, il organise des actions sur les territoires extérieurs. Dans le monde physique ou virtuel, il se charge, sous couvert du secret, de vols de technologies, de chantages ou d'assassinats. Le plus souvent, il pilote des agences intermédiaires et des organisations mafieuses.

### NÉGOCIATIONS, LITIGES

#### ET AFFAIRES EXTERNES

#### [NLAE]

**[Service de la KALAB]** service modérément obscur, il est affilié aux affaires diplomatiques et étrangères. Il prépare les dossiers, organise les rencontres, règle les litiges et négocie toutes les affaires externes à la KALAB. Il est en concurrence avec les services « Equilibre et Diplomatie Intra Imperiums [EDII] » sur les affaires entre les Imperiums.



#### Identification Kalab

Opératif politique  
Tenue standard

# SERVICES EXTERNES ET ENTREPRISES

## Les entreprises ?

Les Imperiums sont des états interventionnistes. Les entreprises sont leurs acteurs économiques et l'intermédiaire principal avec les individus. Elles peuvent fournir des avantages supplémentaires à leur salariés.

## ÉQUILIBRE ET DIPLOMATIE

### INTRA-IMPERIUMS [EDII]

EDII est un service méta chargé de coordonner et gérer les relations entre les Corpo-États. Ce service a pour particularité d'être contrôlé conjointement par tous les Imperiums et d'avoir pour représentants des ambassadeurs, au sein de son conseil d'administration.

### DAYWARD ENTERTAINMENT [AN ALPHA INC.]

Une entreprise, dirigée par **Yestarn Chen Lumus**, explorant et développant des technologies de virtualisation. Ils élaborent des univers virtuels ayant des niveaux d'immersion dont l'indice de véracité approche 0.99. Ils sont leaders sur le marché.



### Identification Solarium

Opératif d'infiltration  
Tenue d'intervention

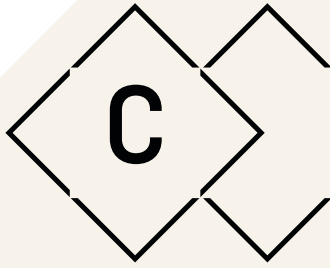


---

**Khalife Bashir Ahmed Kalaam**  
Noble  
Affiliation à la Kalab

---





## LES NOBLES

Les Nobilis nullement organisés, sont plus communément appelés les Nobles. Ils possèdent des capacités quantiques perdues par le reste de la population.

Organisés en famille, ils s'entourent de petits groupes d'individus qui les servent volontairement ou non. Affectés par le Crash Quantique, mais de façon moindre que le reste de la population, leurs souvenirs sont fractionnés et désordonnés.

Ils utilisent leurs « enfants » ou des mercenaires pour agir sur le long terme et préparer

leurs desseins. Certains d'entre eux ont des archives d'événements passés, d'autres encore savent ce qui existe au-delà de la Terre.

Les Nobilis ou Nobles sont divers, non organisés, isolés, mondains et asociaux. Ils possèdent une famille et de nombreuses propriétés, parmi celles-ci les pyramides, mais aussi des lieux secrets et mystérieux dans lesquels les règles de l'ADM et des Imperiums ne s'appliquent pas.

### KHALIFE BASHIR AHMED KALAAM

**Khalife Bashir Ahmed Kalaam** est plutôt discret et très traditionaliste pour un membre de la KALAB. En effet, il se considère comme Noble de cet Imperium et possède plusieurs pyramides dont la plupart se situent sur le territoire de la KALAB. Il protège sa famille et lui demande en contrepartie une obéissance totale et un minimum de respect des traditions. Chaque Noble a son propre caractère, traditions, exigences et familles.

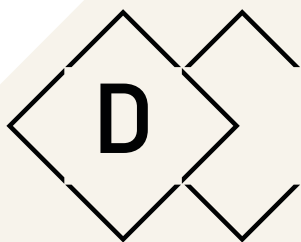
Le Khalife Bashir est en contact avec deux autres Nobles. « Vous comprendrez naturellement que pour une question de discrétion, nous ne dévoilerons pas leurs patronymes... sachez juste que l'un est de l'ALPHA et l'autre du SOLARIUM »

Tous les Nobles connaissent l'existence de leurs pairs, mais n'entretiennent pas obligatoirement de relation avec eux. Comme tout Noble, il possède une famille et un réseau d'agents. La famille est nombreuse, mais son principal héritier est son fils, Aroon Lupus.

Les agents sont des individus liés au Khalife Bashir qui mènent des opérations sans réel lien avec le Noble. Ils ont cela de particulier qu'ils sont totalement inconscients d'entretenir une relation quelconque avec lui, ils ne le connaissent même pas.



**Erine**  
Archéo-Hacker  
Membre de l'Entente



# L'ENTENTE

Les PJ forment une entente, un groupe ayant déjà œuvré ensemble. Ils se connaissent bien. Des points de divergence ou des tensions entre eux peuvent exister. L'entente existe depuis le ReBorn.



## POURQUOI INTÉGRER LES ENTENTES AU SEIN DES GROUPES IMPORTANTES DANS LE MONDE ?

Toutes les personnes autour de la table participent à la narration et forment cette Entente. Elle fait partie prenante de l'histoire du monde, elle va devenir une des forces, une des factions. Les autres groupes (par l'intermédiaire du Meneur) devront tenir compte de l'influence de l'Entente. Elle pourra bouleverser le monde, le dominer voire le détruire.



---

### Jorune

Businessman, fils de Noble  
Membre de l'Entente

---



## LES QUATRE TYPES D'ENTENTE

### ENTENTE ADM

Composée de membres de l'ADM, appartenant à diverses Églises ou à un Chapitre unique. Le cadre initial mène les PJ dans la découverte des ramifications de Mû et dans leurs relations avec l'extérieur.

### ENTENTE IMPERIUM

Composée de membres d'un ou plusieurs Imperiums. Le cadre initial mène les PJ à la découverte des Imperiums et de leurs affaires.



#### Habdala

Enquêteur de l'ADM  
Membre de l'Entente



#### Unid

Opératif Alpha  
Membre de l'Entente



## ENTENTE NOBILIS

Composée de membres disparates, liés d'une manière ou d'une autre à un des Nobles. Le cadre initial mène les PJ à la découverte du rôle de ces êtres un peu à part et entrer dans leurs jeux.

## ENTENTE MERCENAIRE

Composée de civils, de membres de l'ADM ou des Imperiums. Le cadre initial mène les PJ dans les rues et à la découverte du monde.



**Kalista**  
Free Rogue  
Membre de l'Entente




**Zuma**  
Nano Bio-ingénieur  
Membre de l'Entente





# LE REBORN OU LA RÉORGANISATION DU MONDE



La récupération des données effectuée après le Crash Quantique par Mû a permis de restructurer une société artificielle.

Le ReBorn est le consensus « occulte » initié par Mû et ratifié par les 5 Imperiums. Les Nobilis, conscients de cet accord, n'ont pas voulu le signer, à moins qu'ils n'y aient pas été conviés.

Le ReBorn stipule, entre autres, la réorganisation des survivants afin de les adapter aux besoins de la société, ce qui passe par le « ReBuild total de l'être ».

Les Imperiums se sont organisés et leurs plus hauts dirigeants ont conclu dès les premiers jours du ReBorn un accord de répartition des territoires et des ressources, et

établi les droits de préemption sur les nouvelles découvertes.


Quelques nobles parmi les plus puissants acceptent de se lier à des Imperiums et d'ouvrir quelques pyramides, donnant accès aux villes et à leurs ressources. Peu nombreux, une quinzaine, ils sont propriétaires de 100% de la planète et du système. Aucun d'entre eux n'est totalement conscient de ce qu'ils sont, de l'étendue de leurs richesses ou de leurs savoirs.

De longues années durant Mû et les Imperiums se consacrèrent à l'application de cet accord. Mettant tout en œuvre pour reconstruire les corps et les âmes, ils devaient tout réhabiliter, non seulement des individus, mais aussi toutes les villes.



IV

**LE CONTEXTE  
OU COMMENT MIEUX  
APPRÉHENDER  
IMPERIUM5**

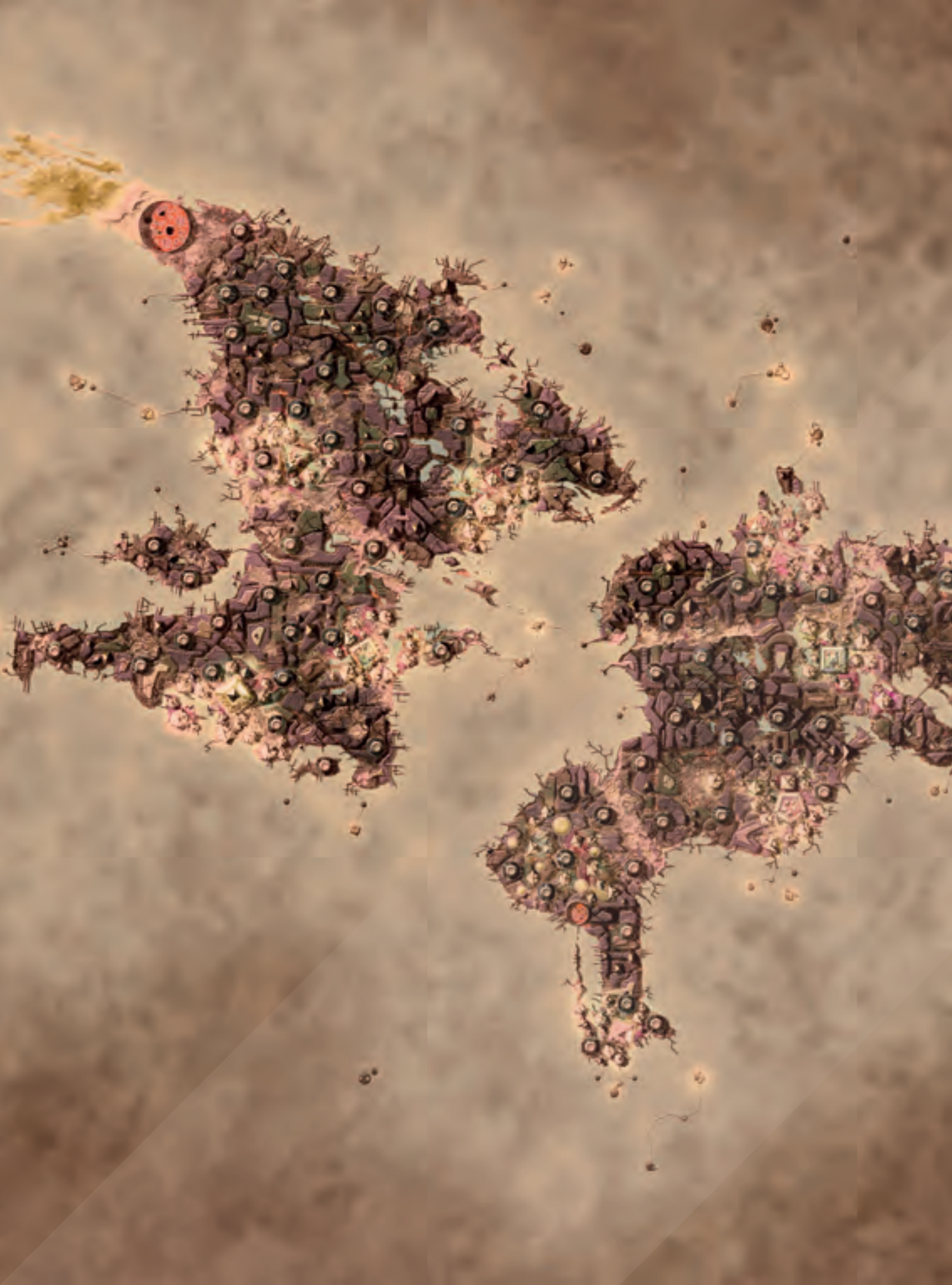


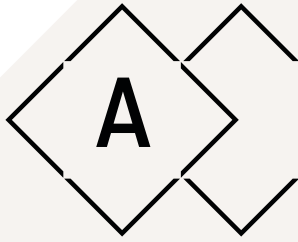
Dans le monde d'IMPERIUM5 « un monde de souvenirs perdus » plusieurs concepts emblématiques ont été mis en exergue : la technologie, la philosophie et les paradigmes. Nous allons rapidement passer sur l'ensemble de ces éléments afin de construire un contexte et un vocabulaire commun.

---

*Je me souviens de mon premier jour à l'extérieur du Cœur. Je n'aborderai plus le vacarme des lamentations et des horreurs. Mais tant de choses m'ont surpris, tant de merveilles, d'inconnues et de désespérances. J'ai été confronté à l'apocalypse divine d'une techno-magie hors de ma compréhension. J'étais face à un léviathan technologique, indicible, ubiquitaire et accablant. D'après les archives, nous en étions les créateurs et les maîtres. Dorénavant, elle nous écrase par sa présence et son mystère. Nous étions des démiurges, nous ne sommes plus que des lémures.*

---





# LA PLANÈTE

---

*Les visions que nous insufflent les Archivistes sont aux limites du supportable, nous devons les accepter. L'une d'elle, plus perturbante que les autres, ancienne et intemporelle, revient sans cesse. « D'énormes vaisseaux transportant des unités de vie. Arrivés dans les limites de l'atmosphère je découvre une planète abandonnée, sans humanité, couverte entièrement de structures informes, vieillissantes et usées ». Ce fut la première colonisation, bien longtemps avant le cataclysme, le moment où les Imperiums arrivèrent pour s'étendre et apporter l'humanité. Nous nous sommes installés avec nos unités de vie. Mais dans les limites de ces visions, rampent dans les souterrains du monde, des terreurs que mon regard et ma conscience ont évité d'observer.*

---

La planète que nous nommerons « Terre » est hyper-urbanisée. Toute sa surface est recouverte de constructions (vieux bâtiments, pipelines, zones de stockage, conduits de flux de données). Seules quelques parcelles de territoires sont épargnées ainsi qu'une très grande partie des océans. L'évolution millénaire constituant ce monde a abouti à

la création successive d'une multitude de strates urbaines. Les strates précédentes (ni nettoyées, ni détruites) servant de socles aux nouvelles. L'évolution urbaine s'est faite par couches successives, éloignant le sol naturel de la surface sous des centaines et des centaines de mètres de profondeur.

DERNIERS MOTS DU VIEUX HUGUES LE TORDU  
AVANT DE DISPARAÎTRE DANS UN GOUFFRE URBAIN. :

« ...Tu sais comment retrouver le passé gamin ? C'est pas dans leurs pyramides, ni dans leur mémoire. Faut creuser ! Oui, je te l'dis moi faut creuser ! La terre se souvient, elle. Des villes entières, des époques passées, tout est enfoui sous nos pieds, oublié. On a construit par dessus comme si c'était rien...Tu m'étonnes qu'on oublie tout... tu m'étonnes... »

### Comment voyage-t-on ?

Il est possible d'utiliser les I-Car ! Ces véhicules autonomes, joignables par un réseau connecté de bornes, peuvent vous mener à d'autres bornes. Il est possible d'utiliser des I-Car pour aller d'une ville à l'autre.

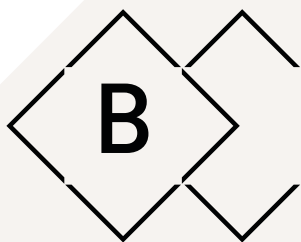
Des Trains autoportés, les TransTram, permettent d'aller d'un point à l'autre d'une ville ou du monde en peu de temps.

## LA CHRONOLOGIE

PÉRIODE MORLOCK

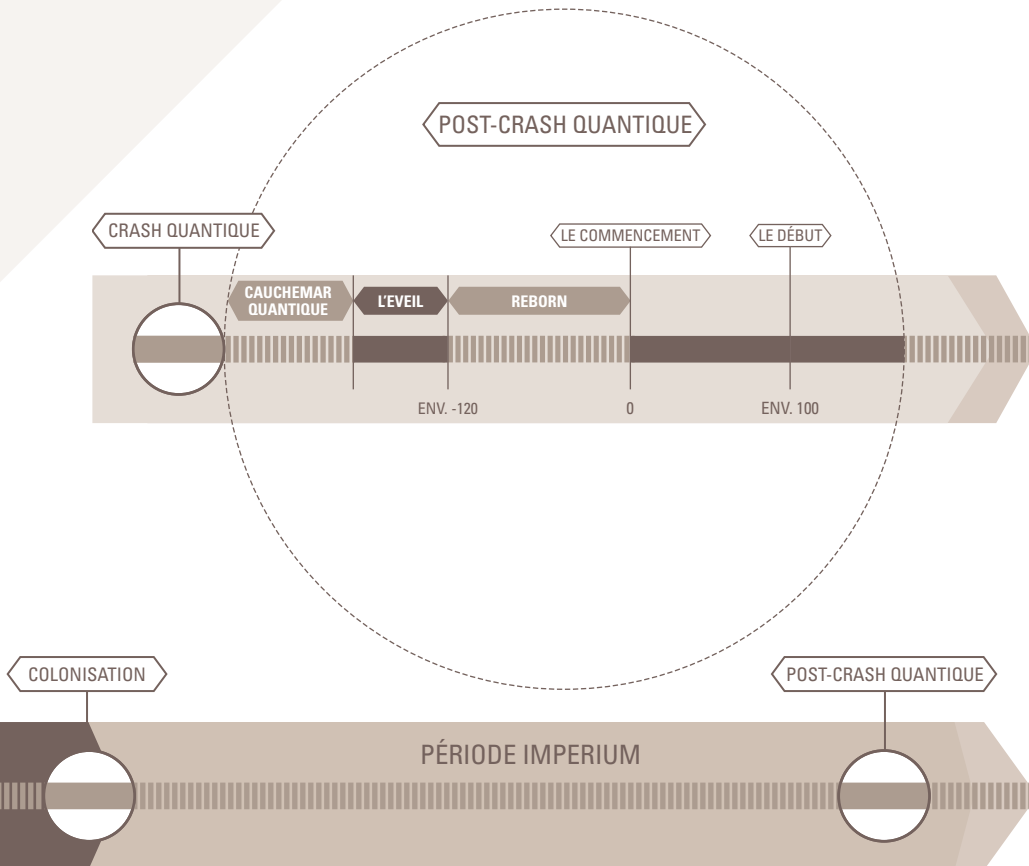
PREMIER CONTACT





# LES PYRAMIDES

*La vision se poursuit jusqu'au dégoût, toujours liée mentalement aux immondes Archivistes ; Des milliers d'**unités de vie** se décrochent des vaisseaux Titans et viennent violemment se greffer sur ce monde. Telles de gigantesques plateformes de métal, elles s'agglomèrent par centaines pour former des socles pour les villes. De cette base, naquirent nos cités. La thaumaturgie s'insinue et pervertit l'ordre des choses, créant bâtiments, quartiers et villes. Nos cités furent ainsi formées. Les Pyramides s'érigent, s'ouvrent, se ferment pour nous protéger ou nous emprisonner... Depuis le grand évènement la plupart sont des tombeaux conjurant les âmes perdues dans l'obscurité et le silence.*



DJOHN DOE Rentrant pour la première fois  
dans une pyramide close :

« ... Dès le seuil de la pyramide, il avait éprouvé un sentiment de terreur mêlé d'une fascination étrange. C'était comme pénétrer la mégalopole d'une planète inconnue dont la population arrivée au stade ultime de son évolution s'était volatilisée. Comme parcourir les allées du tombeau démesuré d'une civilisation disparue... »

La vie économique, sociale, industrielle et virtuelle s'est structurée autour des centres d'habitations autonomes, comprenant des complexes technologiques auto-suffisants, les **unités de vie**. Pouvant se protéger par l'utilisation de bouclier de formes polyédriques, majoritairement pyramidales ou cubiques, elles parsèment la surface de la planète. Obéissant aux spécificités architecturales propres à chaque Imperium, ces citées-pyramides peuvent s'ouvrir ou se refermer pour faciliter les échanges ou s'isoler et se protéger. Posée sur les strates urbaines, chaque ville se dote d'une base de 5 à 1200 km de côté, composée d'une multitude d'**unités de vie**. Elles sont séparées les unes des autres par des distances allant de quelques kilomètres à plusieurs dizaines voire des centaines de kilomètres.

Les **unités de vie** peuvent préserver automatiquement leurs populations via des structures polyédriques composées de matériaux et d'énergie.

### LES AGGLOMÉRATIONS

Elles se composent d'une multitude d'**unités de vie** agencées les unes à côté des autres. Chaque unité est autonome dans son fonctionnement : énergie, protection, restructuration automatique.

## LES PALACES

Identique dans leurs structures aux agglomérations, mais dans des dimensions bien plus grandes. Ce sont les capitales des Imperiums. Les Imperiums Palace ont toutes les mécaniques de protection, de gestion d'énergie et de restructuration des bâtiments qui sont gérées de manière globale.

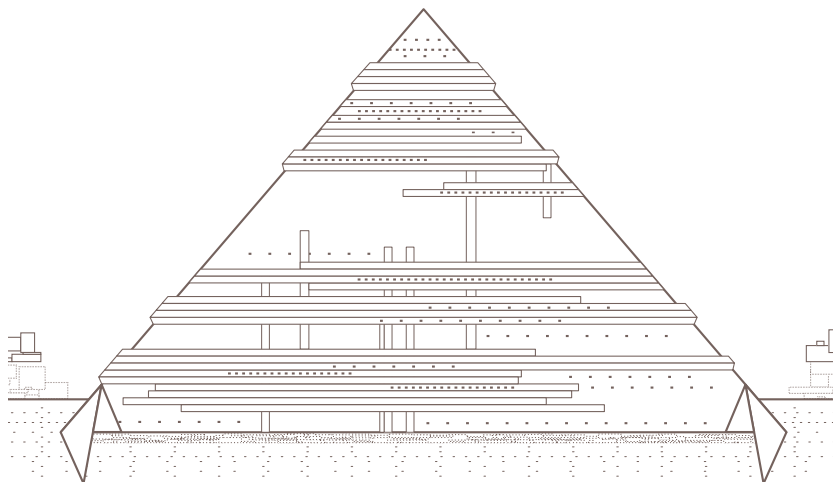
Il existe des pyramides isolées plus petites, pouvant avoir des formes polyédriques complexes. Elles ne semblent pas utiliser la même structure que les **unités de vie**. Elles sont closes et densément composées.



les palaces

## LES CITÉS INDUSTRIELLES

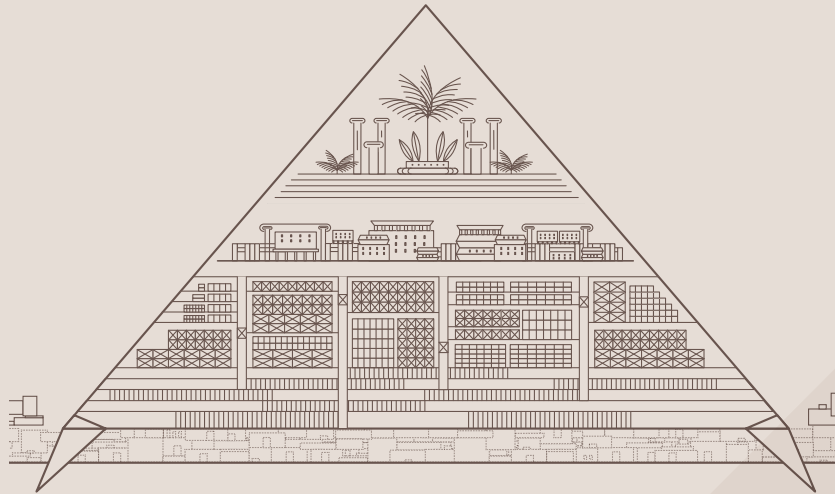
Ces pyramides industrielles, composées d'une structure interne avec ses niveaux, ses secteurs et ses quartiers, sont constituées d'un véritable dédale de passages et de tunnels. Le peu d'habitants ne voient jamais la lumière naturelle et les seuls points d'accès sont de larges ouvertures donnant sur les réseaux intérieurs (cf. pyramide de couverture).



les cités industrielles

## LES CITÉS PRIVÉES

Ces pyramides, sont de gigantesques lieux luxueux dont l'intérieur reste un mystère. Privilèges des Nobles et de très rares dignitaires des Imperiums, elles renferment de terribles secrets du passé. Composées de plusieurs étages donnant accès à des ressources fabuleuses.



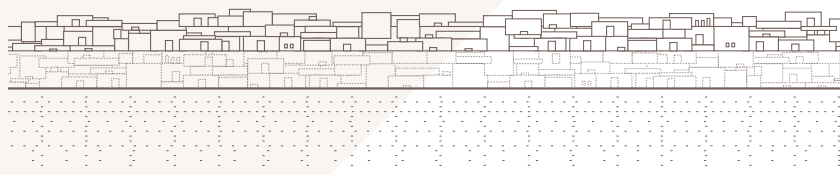
Les cités privées

### Où vivent les Humains ?

Les villes issues des **unités de vie** abritent la population d'IMPERIUM5. En dehors des **unités de vie**, il y a l'Urbs, zone inhospitalière sans humain.

Après le Crash Quantique, 15 à 20% des pyramides sont ouvertes et accessibles. Certaines sont habitables d'autres laissées à l'abandon. Toutes les autres sont hermétiquement closes et protégées par de dangereux systèmes défensifs. Ces pyramides fermées préservent leurs secrets et protègent, tels des tombeaux antiques, les innombrables victimes du Crash Quantique.

Les pyramides sont la pierre d'achoppement de tous les Imperiums, qui tentent de découvrir les secrets anciens qu'elles renferment, les mémoires pré-Crash Quantique oubliées par tous les vivants. Mais des ombres rampent dans les dédales des pyramides fermées...



Déploiement des pyramides de type Palace

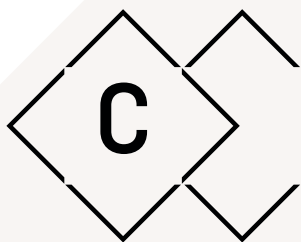


### **Y a-t-il des croyances ou des religions ?**

L'Humanité est une transcendance mystique supérieure, qui pourrait être atteinte par la compréhension et la conquête de la technologie.

Mû a insufflé ces croyances lors du ReBorn et nombre de ses branches ont développé leur propre vision. Il en va de même des écoles philosophiques profanes.

Fondamentalement, il n'y a pas à proprement parler de religion ou de croyance en un dieu.



# LE PRINCIPE D'HUMANITÉ

*...L'Humanité a perdu son âme. Dorénavant la chair abrite la conscience et l'inconscient... Nous nous en doutions, les techniciens des Pods de ReBuild nous l'ont confirmé. L'âme s'est adaptée et a fusionné avec le Plasma qui compose les êtres vivants. Dans sa sagesse, le Cœur de Mû a imposé la sauvegarde de l'humanité, la législation Humaniste. Le frère Andorius a écrit un traité : « L'entropie de l'âme au sein du cycle du plasma et de la reconstruction ». Cela ne présage rien de bon si la population ne respecte pas la loi et l'ordre imposé. Sans l'Humanité nous ne pourrions pas avancer, sans eux l'avenir risque d'être sombre.*

Dans l'univers d'IMPERIUM5 « *un monde de souvenirs perdus* », le principe d'Humanité est central. La population ne s'accroît pas et chaque individu a un rôle à jouer. Perdre le moindre habitant c'est fragiliser la société.

Le Crash Quantique ayant éradiqué plus de 80% de la population et coupé l'Humanité du souvenir et du savoir technologique, la société est sur la brèche. Chaque personne a sa place et participe à la création des ressources indispensables à la reconstruction de la mémoire.

Sans en maîtriser la technologie, les habitants d'IMPERIUM5 savent qu'ils ont accès (selon leurs ressources ou leurs contacts) au ReBuild (ReConstruction), via des « Pods de ReBuild ». Cette technologie permet de reconstruire un corps à partir de quelques particules restantes. Mais chaque processus de ReBuild est coûteux,

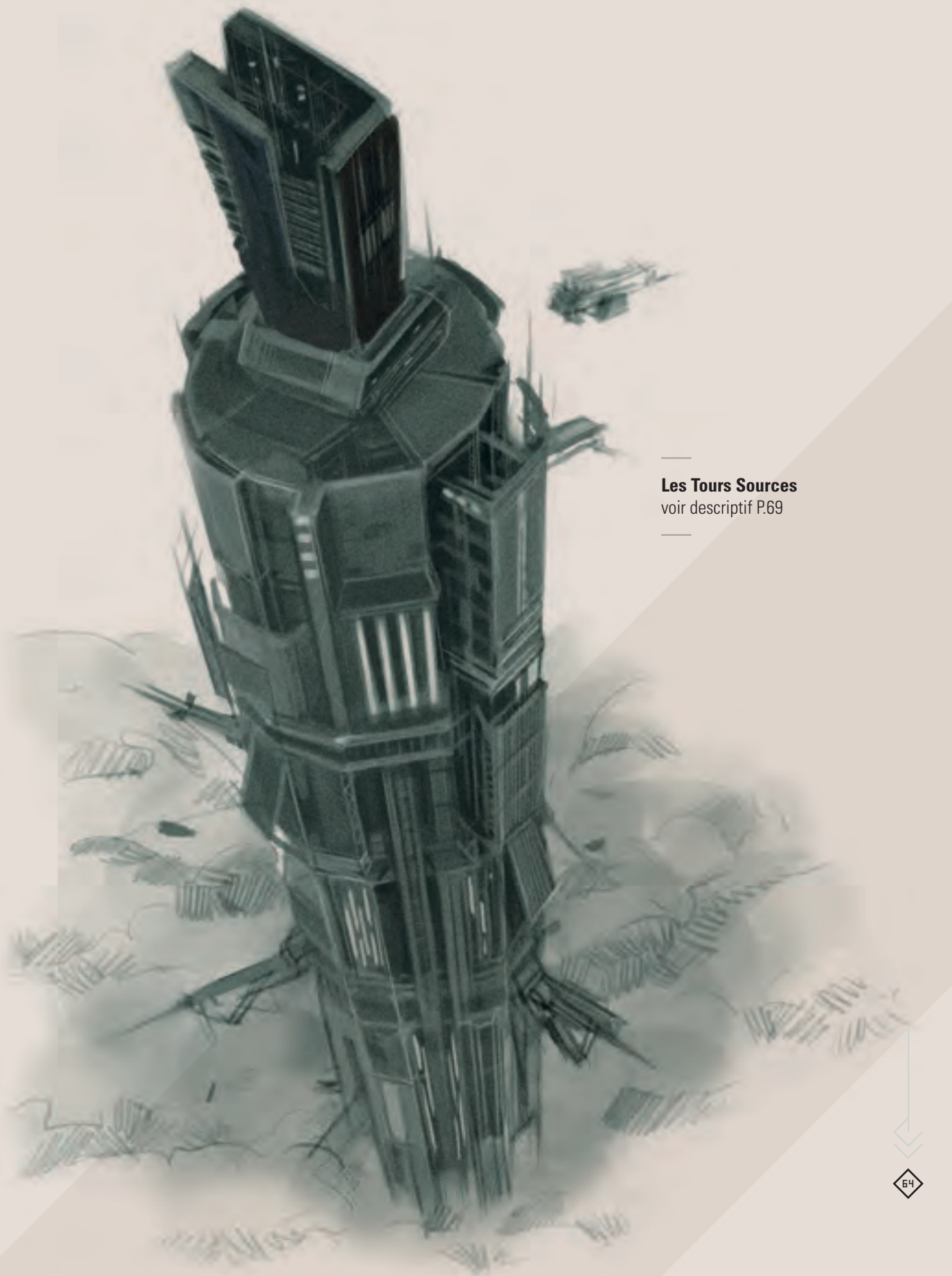
et les énergies et matières nécessaires sont des ressources limitées.

Le réel potentiel de cette technologie reste mystérieux. Seuls quelques « Techniciens » d'un chapitre de Mû en ont le contrôle.

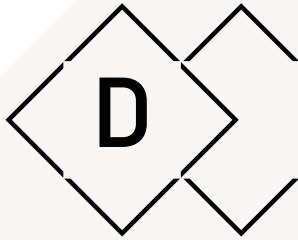
Bien que la violence et les crimes entraînant la mort soient formellement interdits, les personnes ayant des ressources nécessaires savent qu'elles pourront avoir accès au ReBuild.

## **Pourquoi respecter la « vie » ?**

Le Karma, ce principe philosophique imprègne la société depuis le ReBorn. Chaque mort subie ou infligée marque le corps et l'esprit. Le Karma réduit ou accentue l'entropie d'un ReBuild.



—  
**Les Tours Sources**  
voir descriptif P.69  
—



# LES TECHNOLOGIES

*...L'Humanité est pervertie et se complait dans la technologie. Le Cataclysme est une punition des dieux pour nous montrer la nouvelle voie. Afin d'atteindre les desseins du Cœur nous devons passer par la maîtrise de la Proto-Tech. Le dégoût des premiers temps laisse place à la lassitude de voir ces technologies métamorphoser l'être humain. Notre passé de démiurge est balayé. Mais, en mon for intérieur, je suis toujours émerveillé de contempler ces prodiges que personne ne comprend.*

La technologie dans IMPERIUM5 se divise en deux catégories, **la Proto-Tech** (technologie non maîtrisée) et **la Néo-Tech** (technologie actuelle).

### 3<sup>e</sup> Loi de Clark ?

Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.

### Et l'économie ?

Chaque administré reçoit un salaire de 2000 Çrédits et un appartement.

Il est possible de travailler pour une entreprise afin d'obtenir de nombreux avantages, en contrepartie l'administré devra prendre la nationalité de la société qu'il rejoint.

### LA PROTO-TECH

Proto-Tech ou Archéo-Tech sont des termes qui décrivent les technologies extrêmement avancées qui furent apportées lors de la colonisation. Leurs maîtrises et leur compréhension sont perdues depuis le Crash Quantique. Certaines sont visibles et banales aux yeux des habitants (entre autres choses la structure des villes, des véhicules). La grande majorité sont invisibles ou cachées à travers le monde.

On peut comparer la Proto-Tech à une technologie extrêmement avancée qui rejoint presque la magie. (voir la 3<sup>e</sup> Loi de Clark). Nul ne la maîtrise, elle reste encore à découvrir et à comprendre.

Rechercher, comprendre, étudier, voler et vendre la Proto-Tech sont des axes d'exploration du monde. La Proto-Tech est la technologie que la société maîtrisait avant le Cataclysme.

15H23, TOYO PALACE  
IKSHO UERI, COMMERCIAL CHEZ ABRATZ NANOTECH :

« ...alors ici vous avez ce qui se fait de mieux de nos jours, un processeur cérébral intégré à nano interface. On voit à peine l'interface dans votre avant-bras et quand vous l'utilisez ça en jette. De loin, vos amis penseront à de la Proto-Tech tellement c'est le dernier cri. Bien sûr, c'est tout ce qu'il y a de plus légal en fait...garanti Néo-tech made in SOLARIUM. 75 K Crédits : qu'en dites-vous ?... »

### LA NÉO-TECH

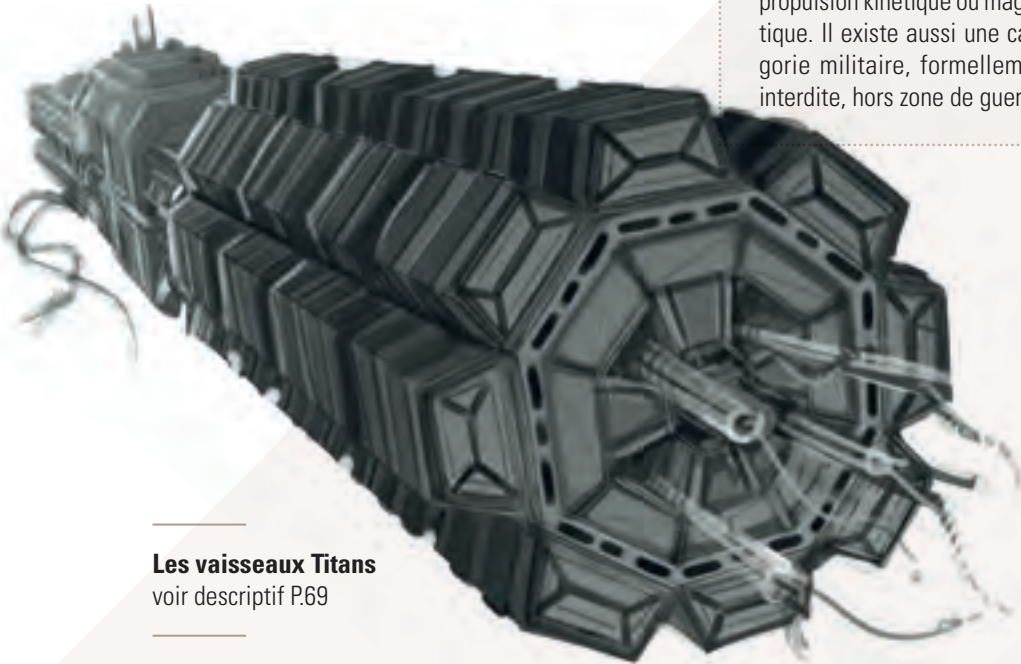
La Néo-Tech est globalement similaire à celle de Star Trek (téléportation en moins). Elle est développée par les Imperiums et basée sur l'étude de la Proto-Tech. L'usage de matériaux modernes, bien moins efficaces que les Archéo-Matériaux, en font une technologie inférieure.

#### la nano-biotech

La nano-biotech est omniprésente. De type Proto-Tech ou Néo-Tech, elle utilise la nano-technologie, la biologie et la nouvelle science des quantas. Elle permet de défier la mort, de s'infiltrer ou d'explorer des zones irradiées. Le ReBuild refaçonne les implants, permettant d'en rajouter ou d'en extraire.

#### L'armement civil

Accepté par la société, l'armement civil est réglementé et légal. Armes de poing et fusils d'assaut composent cet arsenal, ce sont principalement des armes utilisant des munitions à propulsion cinétique ou magnétique. Il existe aussi une catégorie militaire, formellement interdite, hors zone de guerre.

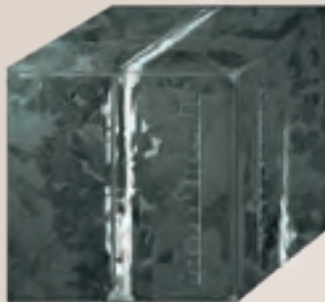


**Les vaisseaux Titans**  
voir descriptif P.69

## QUELQUES TECHNOLOGIES PROTO-TECH EMBLÉMATIQUES

D

*Dans les Chambres du Cœur je me surprends à traîner. Dans les profondeurs des salles voûtées, des silhouettes fantomatiques se laissent deviner. Recouverts par des draps de neutralisation quantique, je perçois des engins d'une multitude de forme et de taille. Certains ne sont point présents et restent des mystères. Tous les jours je passe à travers ces couloirs sombres et humides, tous les jours je me surprends à laisser mes yeux vagabonder. Tous les soirs je porterai mon cilice et ma chair rachètera mes péchés.*

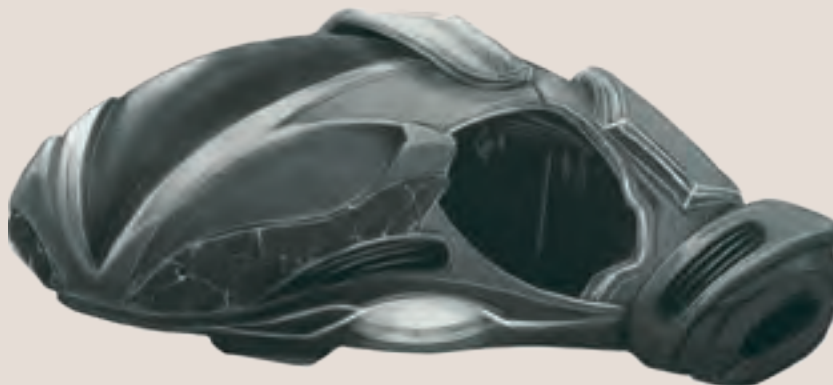


### LES CUBES QUANTIQUES

Les Cubes Quantiques (ou Cubes de données) sont des objets supra-connectés aux différentes couches de l'Onde. Ils ont la capacité de projeter les calculs et les données dans les abysses dimensionnels, afin de récupérer les résultats presque instantanément.

### LES TIC : TRANSPORTS INDIVIDUELS ET COLLECTIFS

Des véhicules autonomes et indestructibles qui semblent prendre un volume adéquat à la demande. Quelques personnes dans le monde possèdent les accréditations requises pour leur utilisation. Un délai de 2 à 16 secondes est nécessaire avant leur arrivée auprès de la personne qui les a appelés. Ils peuvent atteindre n'importe quel point du monde en moins d'une heure, voire sortir de l'atmosphère terrestre.





### LES MANTAS

Les Mantas sont d'énormes transports, blancs ou chromés, qui se matérialisent au sein des réseaux routiers des villes, se déplaçant pendant 10 à 40 minutes avant de disparaître. À leur contact, tout est désintégré.



### LES PODS DE RÉALITÉ VIRTUELLE

Les Pods de Réalité Virtuelle sont des capsules de loisirs accessibles à une partie de la population. Ils permettent de projeter une personne dans un monde virtuel hyper-réaliste. Les Pods trans-localisent la conscience d'un individu dans une réalité dimensionnelle reconstruite.



## LES PODS DE REBUILD

Les Pods de ReBuild permettent de reconstruire un être et de le restructurer (changement de sexe, ajout d'implants, changement physique complet, voir Pods de tortures...), ils sont la propriété exclusive de l'ADM.



## L'ONDE


L'Onde est un flux global d'informations, de données et de communication qui lie tous les équipements. De plus, elle leur fournit l'énergie suffisante pour fonctionner. L'Onde se déploie et s'insinue dans les êtres conscients ainsi que dans leurs nanoparticules. Elle se divise en couches de plus en plus profondes. Seuls certains équipements Proto-Tech ou certains individus peuvent atteindre les strates les plus abyssales. Elle peut devenir un état d'existence.

## LES TOURS SOURCES

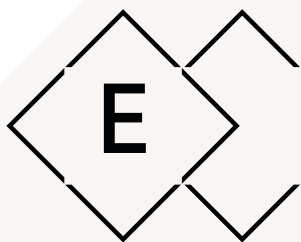
il y en a 129 implantées sur la planète. Leur rôle est inconnu des habitants de la terre d'IMPERIUM5. Elles s'élancent sur des dizaines de kilomètres vers la stratosphère et plongent leurs racines dans le magma terrestre. Elles génèrent l'énergie pour toute la planète, l'excédent étant récupéré par Les Vaisseaux Titans.

## LES VAISSEAUX TITANS

Les Vaisseaux Titans sont de gigantesques cargos qui de manière régulière pénètrent dans l'atmosphère terrestre, le bouleversent et s'arriment aux Tours Sources. Des flux énergétiques phénoménaux sont transférés de l'un vers l'autre.



...TANT DE CHOSES À COMPRENDRE  
ET À DÉCOUVRIR :  
L'HUMANITÉ, LA MORT,  
L'ESPACE, LE VIRTUEL...



# LES MYSTÈRES DU MONDE

## QU'OFFRONS-NOUS AUX JOUEURS ET AU MENEUR ?

Nous souhaitons, au travers des campagnes d'introduction à l'univers (disponibles dans la version définitive du jeu), essayer des informations et divers détails sur le monde, son histoire et ses mystères. Nous apporterons au Meneur des éclaircissements qu'il devra transmettre aux Joueurs à travers des arborescences de scénarios ou du questionnement des participants autour de la table. Il est important de comprendre, que le Meneur ne connaît pas les secrets du monde à l'avance, il les découvrira à la lecture des scénarios. Un système de jauges de tension et d'évènements offrira une dynamique qui pourra même surprendre le Meneur.

## QU'Y A-T-IL À DÉCOUVRIR ?

La première et pas la moindre, le Crash Quantique, son origine, ses conséquences. C'est une plongée dans les profondeurs de l'histoire, une investigation dans les archives des Imperiums et de l'ADM et surtout une implication dans la noblesse et ses intrigues. Mais à trop creuser il est possible de réveiller les ténèbres du ciel.

La seconde, les relations géopolitiques, le tissu dense des rapports et des conflits. C'est une compréhension du système et des forces en présence. Mais également la découverte de la possible participation de l'Entente à ces jeux de pouvoir. C'est une immersion dans les arcanes des Imperiums et dans les méandres des corpus de l'ADM.

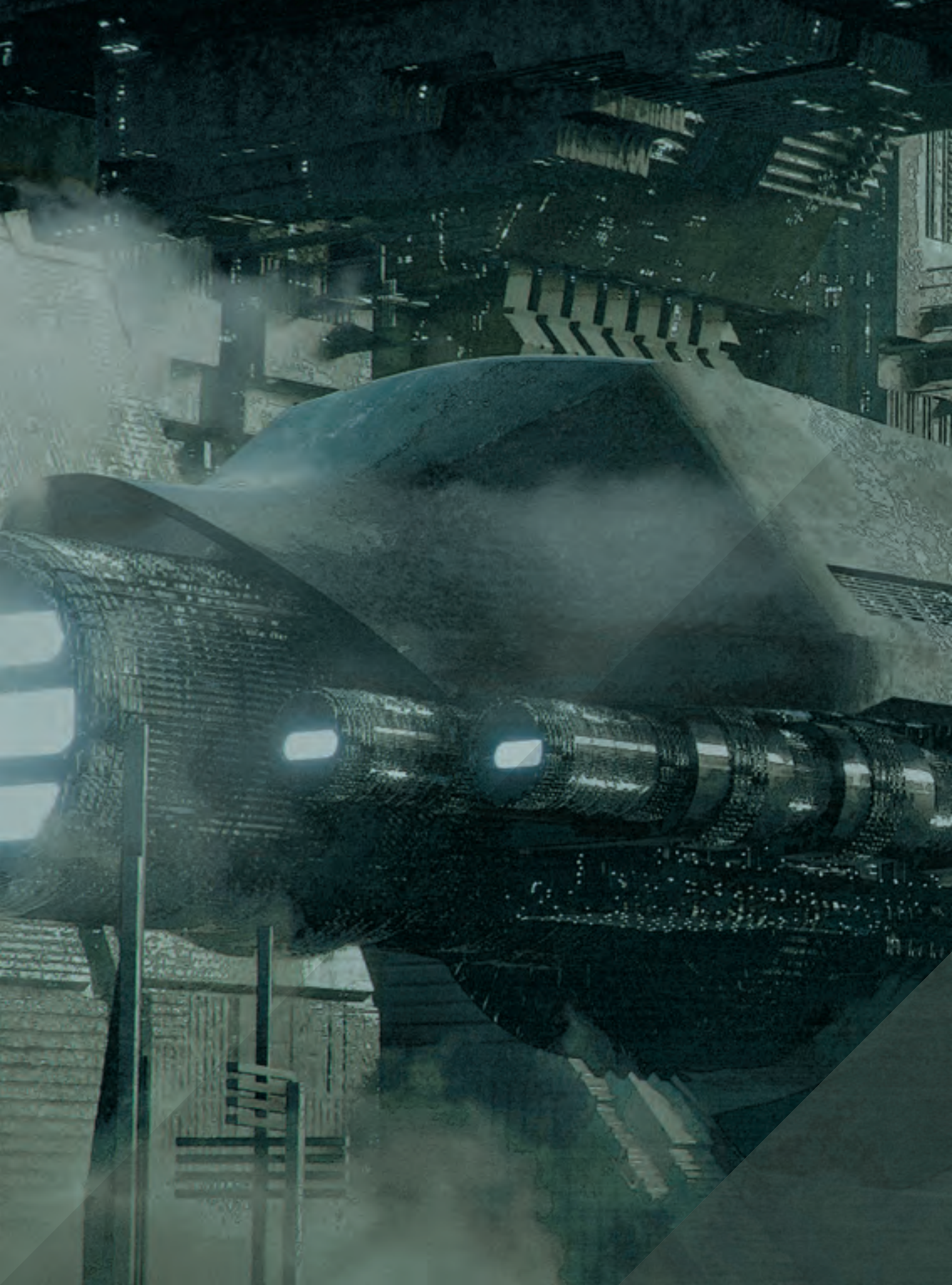
La troisième, la technologie, la banalité de l'incroyable. Que cachent les pyramides

fermées, quelles sont ces rumeurs sur la Proto-Tech. Tant de phénomènes entourent la population et l'Entente que personne n'y fait plus attention. Tant de questions à se poser.

La quatrième, Mû et sa vision du monde, ses utopies humanistes. Au centre de Mû un Cœur fait de chair et de sang bat à un rythme grave et sombre. Il a suffisamment de force pour insuffler dans les veines synthétiques de la société cauchemars et rêves ténébreux.

Finalement, il n'y a pas d'ordre défini. Votre Entente pourra naviguer, papillonner et plonger dans les mystères du monde. Le livret de création de personnages vous guidera pour choisir une des portes d'entrée dans l'univers d'IMPERIUM5.







UNE HISTOIRE  
**L'EXPÉDITION**

## LE RENDEZ VOUS

John s'arrêta un instant avant de pénétrer dans le bâtiment. Un bar isolé, au rez-de-chaussée d'un immeuble insignifiant, dans une ville sans éclat ; L'anonymat du lieu témoignait de l'importance de la transaction.

La salle principale, déjà presque déserte, se vida complètement à son entrée. Le lieu était plongé dans une semi-pénombre et la faible musique d'ambiance peinait à combler le silence.

John se servit un verre de cognac puis se dirigea vers une alcôve au fond de la salle. Les banquettes étaient confortables et le cognac, bien que médiocrement synthétisé, le plongea dans une douce torpeur. Il était en avance et se détendit pour la première fois depuis plusieurs jours.

Il fut sorti de sa rêverie par le mouvement de silhouettes silencieuses, projetant leurs ombres sur les murs de la salle. Une équipe de surveillance se mettait en place autour du bar. Puis, quelques minutes plus tard, annoncé par le bruit martial des bottes, l'amiral Aristid Laheniof accompagné de trois militaires de la DreadLim en tenue de combat, pénétra dans le bâtiment.

John se leva précipitamment. Cela faisait bien longtemps qu'il n'était plus impressionné par les uniformes, pourtant, Laheniof l'intimidait. Dépassant en taille les soldats qui l'accompagnaient, il se tenait droit, le regard dur. La sévérité de son visage coupé à la serpe, ne devait rien à une coquetterie de ReBuild. Elle résultait de sa rigueur physique et morale, pas d'un artifice.

John sortit le cube de données et le déposa sur la table. L'amiral fit signe à un soldat de l'emporter, puis s'assit.

*« Vous êtes parti à cinq, mais rentré seul. J'imagine qu'il y a eu des complications. J'aimerais entendre votre rapport de vive voix »*



# LE RAPPORT

JOHN POSA SON VERRE ET  
COMMENÇA SON COMPTE-RENDU  
D'UN TON NEUTRE.

*« Le TIC nous a déposés au point d'insertion le jeudi, vers 8h du matin. Comme prévu, les lieux étaient inoccupés. Il nous a fallu quelques heures pour atteindre la zone sécurisée entourant la pyramide. Le secteur était lourdement militarisé mais l'équipe l'avait parcouru des dizaines de fois dans le simulateur. Nous avons atteint l'enceinte extérieure sans déplorer d'incident. À 14h, notre ingénieur, Demyan, s'est chargé d'installer le percuteur plasma pour perforer la paroi de la pyramide. Nous nous sommes placés dans un abri situé à une centaine de mètres, mais la puissance de la déflagration, bien plus importante que les calculs de Demyan ne le prévoyaient, a engendré une vague énergétique qui a arraché le bras de Joeky. Inès s'est chargée de sa reconstruction, mais il semblait profondément éprouvé. Nous avons jugé préférable de passer la nuit sur place. Le matin du mercredi, nous nous sommes engagés dans la pyramide par la paroi effondrée... »*



John marqua une pause. Il cherchait ses mots. Sa traversée de l'immense cité abandonnée où ne s'affairaient plus que des systèmes automatiques insensibles, lui avait laissé une étrange impression d'irréalité. Il se voyait encore parcourir les allées dépeuplées de cette nécropole technologique, titanesque et dysfonctionnelle.

John chassa l'image de son esprit et reprit le cours de son récit.

*« Nos cartes de la pyramide se sont avérées inexactes, et il nous a fallu près de 2 jours pour atteindre les abords du centre de la cité. Puis une journée de plus pour arriver en vue de l'édifice principal, duquel nous étions séparé par un secteur effondré ; Un enchevêtrement de bâtiments éventrés tanguant au-dessus d'un abîme bouillonnant de plasma. Le sol instable rendait la progression très difficile et, alors qu'on arrivait près de la fin du secteur, Demyan a glissé dans une faille remplie de plasma. Il était trop amoiché pour continuer... Nous l'avons laissé sur place. Il connaissait les risques. »*

John jeta un oeil à l'amiral. Il était inutile de s'appesantir sur cet événement.

*« Le cube était au dernier étage du building. Conformément à vos renseignements. Des renseignements incomplets si j'en juge par ce que nous avons trouvé là-bas... »*

L'amiral le regardait. Impassible. Après un long moment, il brisa le silence de sa voix grave et autoritaire.

*« J'ai étudié tous les documents disponibles sur cette pyramide, John. Sur les cubes de données. Et sur leurs gardiens. »*



*Laissez-moi vous raconter une histoire : Il y a quelques années, peu après l'Eveil, un groupe d'historiens de l'ADM a découvert une bibliothèque dans les décombres d'Alexandria 4. Une bibliothèque de vieux livres papier reliés de cuir. Des objets qui, déjà durant la période pré-crash, devaient être considérés comme des antiquités sans âge.*

*A cette époque, l'ADM cherchait des technologies récentes et a négligé la découverte. C'est Archibald Fork, un noble connu pour sa passion des mythes pré-crash, qui a récupéré les livres.*

*Plus tard, le même Fork a été désigné responsable de la classification des entités pré-crash résiduelles. »*

John s'assit et saisit son verre de cognac.  
Il ne comprenait pas où l'Amiral voulait en venir.

*« Lors de son étude, se fondant sur des analogies anatomiques, Fork choisit de désigner les entités sous le nom des créatures légendaires trouvées dans ces recueils. Mais il avait négligé un élément. Ou peut-être l'avait-il prévu. Après tout, il est bien difficile de juger un esprit si excentrique.*

*La plupart de ces entités étaient dotées d'une IA, avaient accès à toutes les ressources sur le réseau et étaient suffisamment évoluées pour se reconfigurer elles-mêmes. Elles se sont mises à évoluer et à adopter les caractères les plus terrifiants des créatures mythologiques dont on leur avait donné le nom. »*

John commençait à comprendre.

*« Les écrits anciens prêtent de nombreuses formes à la Chimère :  
Monstre à trois têtes. Créature composite à la tête de lion, au ventre de chèvre et à la queue de serpent. Montagne au pied baigné de lave.  
Présage de tempête et de séisme.*

*Ces descriptions hétérogènes, inconciliables, notre chimère les a toutes faites siennes. Elle est devenue un être impossible, bien plus redoutable que son modèle. »*

John avait la tête qui tournait.  
Ce salaud savait.  
Il savait vers quoi il les envoyait.

## L'ANŒTRE DE LA PYRAMIDE

Épuisés par leur longue marche dans les ruines, les membres du groupe atteignirent enfin l'édifice central. C'était un bâtiment imposant, dont les murs noirs striés de circuits argentés semblaient épargnés par les destructions alentour.

Dans son hall monumental régnaient l'obscurité et le silence. John désigna l'ascenseur et ils s'y engouffrèrent sans un mot. En un instant ils furent au dernier étage et les portes s'effacèrent devant eux.

La pièce qu'ils pénétrèrent semblait occuper tout l'étage. Une forêt de monolithes réguliers aux lumières clignotantes s'étendait à perte de vue.

*Inès brisa le silence. « Je veux bien vivre ici pour l'éternité. Bon sang Je n'avais jamais vu autant de Cog-terminaux ! »*

*Harold grogna « L'éternité, je préférerais la passer à l'Holo-pub. On trouve le cube et on se tire. Je n'aime pas cet endroit. »*

Ils mirent un bon quart d'heure à atteindre le centre de la pièce. Dans un bloc d'obsidienne qui tenait autant du piédestal que de l'autel, un cube cristallin aux arêtes renforcées d'acier était enfiché. Il irradiait d'énergie.

John le sortit de son socle et fut saisi de vertige. Le monde environnant devenait approximatif, abstrait.

Il posa le cube dans son sac, mais l'impression ne cessa pas. Les ombres de la salle paraissaient s'épaissir et avancer vers eux. Un grondement sourd et indéfinissable enflait dans la pièce. Le tumulte d'un galop.

Un râle déchirant leur vrilla les oreilles et un monolithe explosa près d'eux, soufflé par un obscène bras d'acier. Alors ils la virent, drapant ses formes inconcevables dans un voile de ténèbres.

Dans son masque argenté s'ouvrait une bouche démesurée aux lèvres souillées de plasma. Son torse noueux, écœurant assemblage d'artères synthétiques et de nodules nanotechnologiques s'appuyait sur un ventre de bouc aux sabots puissants. Son dos était hérissé de tentacules aux extrémités acérées qui ondulaient lascivement.

John saisit son arme et se jeta derrière la table d'obsidienne, bombardant la créature d'une salve tourbillonnante d'obus.

Les projectiles disparurent dans l'amalgame de membrane caoutchouteuse, comme absorbés.

Il aperçut Ines, immobile, sa silhouette rectiligne nimbée d'un halo de poussière métallique. Les traits contractés, elle tentait de forcer la résistance cérébrale de la chimère ; Plongeant en elle pour l'affaiblir.

Son esprit suivait les ondes quantiques, voguant sur des flux de données déstructurés. Elle approchait les couches internes de l'IA à une vitesse vertigineuse. C'était d'une facilité déconcertante. Elle allait atteindre son noyau.

Le désactiver. A mesure qu'elle s'enfonçait, elle percevait la croissance des données corrompues ; Des blocs mutilés, mangés de gangrène, qui proliféraient. Le crash quantique avait infecté ces algorithmes autrefois élégants dont il ne subsistait plus que pourriture et dépravation.

Et soudain, la vision s'arrêta. Elle fut bannie de cette matrice. L'univers redevint la salle aux monolithes, restreinte et dérisoire. Et son corps une douloureuse enveloppe, fouillée par des tentacules sanglants.

Poussant un cri de bête, Harold renversa un bloc de métal qui vint percuter le flanc du monstre, lui arrachant des lambeaux de chair noirs.

John se releva et hurla "Courez vers l'ascenseur, vite !" Les trois hommes s'élancèrent.

Derrière eux les monolithes éclataient, balayés par les appendices vengeurs. Des raclements de sabots accompagnés de glapissement réprobateurs résonnaient partout dans la salle, brouillant leurs sens. Ils étaient désorientés mais continuaient à courir, les poumons en feu, les yeux écorchés par les particules qui volaient en tous sens.

John vit Joekey brutalement soulevé du sol à ses côtés. Il retomba dans un bruit mou, sa tête faisant un angle étrange avec le sol.

L'ascenseur était là. Harold et John s'y précipitèrent en beuglant « Rez de Chaussée ! Rez de chaussé ! »

Au dessus d'eux retentit une cacophonie de rugissements et de braiments mêlés.

Ils traversèrent le hall, courant toujours, et débouchèrent enfin à l'air libre.

John s'arrêta un instant et se retourna. « Elle va trouver une sortie. Il faut continuer ».

Ils reprirent leur course, traversant les champs de buildings disloqués, longeant les cratères de plasma dans la lumière déclinante du soleil artificiel. Ils avançaient en silence, sans se retourner, pressés de fuir ce paysage désolé.

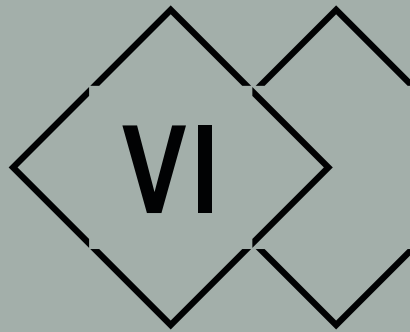
A mesure qu'ils progressaient, leurs ombres s'allongeaient. Puis le jour factice pris fin, laissant place à une lune électrique. Ils firent halte sur l'esplanade d'un ancien quartier d'affaire, bordée de grattes-ciel harmonieux dont le sommet se perdait dans le ballet des vaisseaux de transport. Alors qu'ils s'apprêtaient à lever le camp, John tapa sur l'épaule de son camarade et pointa l'horizon. A l'orée des immeubles se tenait la chimère.

Harold sourit. C'était sa dernière chasse.  
« Sors le cube de cette foutue pyramide.  
Allez ! Barre toi ! »

Elle fondit sur eux à une vitesse stupéfiante, pointant ses tentacules vers l'avant. Harold l'esquiva d'un mouvement brusque et se jeta sur elle. Il lui enfonça ses deux lames dans le dos et fut projeté à quelques mètres. La chimère poussa un cri de rage et frappa le sol de ses tentacules, tentant de l'éventrer. Il roula sur les dalles, saisit une grenade à sa ceinture et se colla contre elle. Il sentit son corps grouillant de nodules. Des lames innombrables lui entaillaient le dos, lui poignardaient les jambes, foraient son crâne. Il dégoupilla la grenade et resserra son étreinte.



THE END  
OF THE BEGINNING



# FAQ

## COMPLÉMENTS D'INFORMATIONS

## LE REBUILD

1

### Quelle est la différence avec des œuvres intégrant la notion d'immortalité et de transhumanisme ?

Un ReBuild peut avoir plusieurs utilités et répondre à différents besoins. Cosmétiques, intégration de nanotechnologies, amplification biologique ou reconstruction des corps des morts et des vivants sont les usages les plus courants. Le ReBuild passe par une reconstruction partielle ou totale de l'individu s'il en reste des particules.

### Quel est son impact sur la psyché humaine ? Pour la mémoire du patient ?

Le ReBuild n'a aucun impact sur la psyché. Un processus de reconditionnement est mis en place et le pod restructure l'inconscient de l'individu pour lui faire passer le cap de sa mort (discours officiel de l'ADM). « ... Mais est ce que cette Proto-Tech est suffisamment maîtrisée pour faire réellement oublier ces moments bouleversants, c'est à découvrir ... ».

### Est-il prévu de retranscrire ces aspects techniquement dans le jeu ?

Ces aspects mécaniques sont inscrits dans la feuille de personnage, chaque ReBuild est noté. Ils ont un impact sur le comportement du personnage.

### Quelle quantité minimale du corps d'origine faut-il pour la reconstruction ?

Quelques cheveux, voir quelques particules...

## L'ENVIRONNEMENT

2

### Si j'ai bien compris, les sols sont artificiels et urbanisés. Que reste-t-il de la faune et de la flore sauvage ?

Il ne semble qu'il n'y ait plus rien de naturel, évidemment beaucoup de choses dans IMPERIUM5 sont des semblants. « ...je vous conseille d'aller au-delà de ce que l'on vous présente, ou de ce que le Meneur vous décrira comme acquis... »

### Sous quelle forme perdure-t-elle le cas échéant ?

Ce sont des stockages d'informations dans les particules sub quantiques qui peuvent être synthétisées via les fameux pods de ReBuild.

### Comment procède-t-on pour l'élevage et l'agriculture le cas échéant ?

La nature est une source de loisirs et de contemplation  
« mais a-t-on besoin de manger ? »



## LES RESSOURCES

**Compte-tenu des problèmes climatiques et écologiques actuels, d'où proviennent les ressources énormes nécessaires pour construire et produire dans le monde d'IMPERIUM5 ?**

IMPERIUM5 n'est pas un futur dystopique ou de l'anticipation, nous sommes dans un temps où la technologie a transcendé les barrières de la mécanique quantique et de l'équilibre matière et énergie. Mais à la suite du crash quantique cette technologie n'est plus comprise par ceux qui la maîtrisaient avant. De plus la planète... pour le moment... regorge de ressources. Les notions et les techniques de recyclage sont nombreuses.

**Où l'humanité a-t-elle trouvé un moyen d'exploiter les ressources, de l'espace par exemple ?**

Les Ressources ou du moins la ressource qui nous intéresse est celle de l'énergie qui semble-t-il peut être convertie. Le système solaire ne semble pas exploré, enfin aucun Imperium n'en parle !

## FORCES EN PRÉSENCE

**Quelle est la relation entre les différentes factions, notamment les nobles ? Sont-ils une faction à l'intérieur des Imperiums ? de Mû ? ou une faction à part ?**

Les nobles sont des individus à part, qui ne sont pas organisés et qui n'appartiennent à aucune coalition ou faction, ils se méfient même les uns des autres. Étant sûrement les seuls à avoir des souvenirs pré-cataclysme et avoir conservé presque pleinement leurs capacités quantiques, ils sont en position de force.

**D'où vient le pouvoir des Nobles ?**

Les Nobles possèdent non seulement une sphère quantique mais aussi des liens avec elle, ce qui n'est pas le cas du reste de l'humanité. Fragilisées, ces liaisons sont encore suffisamment puissantes pour que le Noble ait accès à des sources d'énergie et des pouvoirs fondamentaux.

**Et d'ailleurs sait-on pourquoi « Mû » ?**

Mû (ou ADM pour l'Administration générale qui s'occupe de l'humain) est une organisation qui ressemblerait à un amalgame de l'Onu/Vatican qui veut remettre l'humanité au centre de la reconquête de ses souvenirs. De plus, les membres de Mû ont été parmi les premiers à se réveiller après le crash quantique. Avec ses documents papiers elle a contribué à reconstruire une société (basée sur les archives restantes).

## COMMENT AVANCE LE MONDE ?

5

### Comment les Joueurs peuvent-ils deviner cela ?

Les Joueurs dès qu'ils ont une interrogation sur l'univers se doivent de poser des questions au Meneur ouvertement. Il pourra ainsi leur apporter des réponses lors de futures sessions de jeu. Joueurs et Meneur font avancer l'histoire et l'orientent.

### Peut-on jouer à IMPERIUM5 sans s'impliquer dans l'évolution du monde ?

Si la table le décide, il est possible de jouer dans IMPERIUM5 sans s'impliquer dans la progression du monde. Des sessions ponctuelles peuvent être construites, un processus de création d'aventure pourra vous aider.

## L'ÉCONOMIE DU MONDE ?

6

### Quelles sont les règles du marché mondial ?

IMPERIUM5 est un monde associant une économie de marché ayant une base capitaliste, et une gestion sociale de la population effectuée par l'ADM. Les entreprises proposent des biens et des services. Chacune d'elles est affiliée à un des 5 Imperiums, mais elles peuvent subir des OPA et changer de nationalité au même titre que ses salariés.

### Comment les Imperiums gèrent-ils l'économie du monde ?

Les Imperiums sont des États libéraux, obéissant aux traités internationaux signés entre eux et Mû. Axant principalement leurs économies sur la technologie qu'elles redécouvrent, elles proposent à des entreprises d'élaborer des produits pour générer de la richesse. Chaque société a dans son capital une Imperium, qui peut l'influencer, la protéger ou encore la revendre. Les salariés sont des administrés qui obtiennent des avantages en travaillant pour lesdites entreprises et qui doivent posséder la nationalité de l'Imperium.

### Quel est le rôle de Mû ou de l'ADM ?

L'ADM, administrant salariés ou non, est un régulateur qui participe à tous les accords commerciaux entre toutes les entreprises. Ratifiant les décisions par des accords commerciaux multipartis. L'ADM est garante de la protection sociale des humains.



LES RÈGLES



### < Action >

Entreprise par un joueur, elle correspond à une « Séquence » d'une scène.

### < Âmes >

Chaque Âme englobe une manière d'appréhender une situation et un domaine de caractéristiques propre à l'univers.

### < Antagoniste >

Adversaire des PJ, principalement contrôlé par le meneur.

### < Archétype >

Rôle ou métier principal d'un personnage.

### < Contrôler >

Action d'un joueur pour décrire son action. Il prend le contrôle de la scène. « Je prends le contrôle » signifie « je décris ma séquence de la scène ».

### < Contrôleur >

Celui qui décrit et contrôle une séquence dans une scène.

### < Capacité >

Compétence spécifique ou « pouvoir ».

### < Cohésion >

Santé physique, mentale ou sociale. (« Points de vie »).

### < Contrepartie >

Point de karma alloué aux joueurs après une Action du Meneur (ex : tyranniser).

### < Dés >

Objets de petite taille, principalement en plastique, de différentes formes (les 5 solides de Platon et le trapézoïdre pentagonal) comportant chacun 4, 6, 8, 10, 12

ou 20 faces, destinés à simuler le hasard.

### < Dégâts >

Points d'INTensité réduisant la Cohésion.

### < ENtropie >

Simulée par un d8 spécial qui s'ajoute à la main du Joueur. Représentant le Chaos ou une « super » Loi de Murphy, tout peut arriver... le pire comme le meilleur.

### < Équipements >

Outils qui peuvent être utilisés pour améliorer la qualité de l'action.

### < Familiarités >

Domaines de compétences hors archétype.

### < Focus >

Personnage ayant le contrôle de la scène.

### < Indicateurs >

Ressources utilisées pour évaluer l'état du personnage.

### < Influencer >

Action du meneur, elle permet de corrompre un joueur pour qu'il change son récit.

### < INTensité >

Représente la qualité d'une action entreprise par le Meneur ou le Joueur (dommage, effet, durée ...etc). Elle apporte un niveau de précision supplémentaire quand cela est nécessaire.

### < Intervenant >

Celui qui, parmi le Joueur ou le Meneur, n'est pas à l'origine de l'Action entreprise dans la scène.

### < Joueur/Joueuse >

Personne autour de la table, participant à la

narration. Dans la suite du livret vous le trouverez sous le terme Joueur.

### < Karma >

Ressource permettant aux personnages de se surpasser.

### < Meneuse/Meneur >

Personne autour de la table ayant pour rôle d'être le metteur en scène d'une partie. Dans la suite du livret vous le trouverez sous le terme Meneur.

### < Moment Clé >

Événements de courtes durées que le Meneur peut utiliser pour redynamiser la narration.

### < Narrateur >

Celui qui, parmi les Joueurs et le Meneur, décrira la conclusion d'une action entreprise par lors d'une Séquence.

### < Objectif >

C'est la finalité de la séquence du Joueur ou du Meneur. Si tout se déroule correctement l'élément essentiel doit en ressortir.

### < Paradigmes >

Représentations et modèles cohérents de l'univers.

### < PaT >

Personne autour de la Table, Joueuse/Meneuse ou un Joueur/Meneur.

### < Personnage >

Voir Protagoniste.

### < Nature Profonde >

Personnalité qui influe sur le comportement du personnage. Les PaT peuvent l'utiliser.



### < Protagoniste >

Élément actif de la narration qui peut interagir avec d'autres protagonistes et sur l'environnement. Dans le sens général, c'est un personnage, mais on peut élargir la définition à des IA, des lieux, des équipements ou des sensations.

### Protagoniste

#### Joueur (PJ)

Personnage Joueur, c'est à dire contrôlé par un Joueur.

### Protagoniste

#### Meneur (PM)

Personnage Non-Joueur, contrôlé par le Meneur

### Protagoniste

#### Neutre (PN)

Personnage qui peut être contrôlé par les Joueurs ou le Meneur.

### < Position défensive >

Condition que subit le personnage suite à une action du Meneur l'obligeant à se défendre activement pour ne pas subir les effets de l'opposition.

### < Résignation acquise >

Condition que subit le personnage suite à une action du Meneur l'obligeant à se défendre passivement pour ne pas subir les effets de l'opposition.

### < Préempter >

Fait partie des Actions du Meneur. Elle permet au Meneur de décrire une Séquence avant un Joueur.

### < Présage >

Phénomène aléatoire dépendant de l'ENTropie.

### < RÔle >

Ou jet de RÔle, composé d'un nombre de d8 égal à la valeur de l'âme utilisée durant l'action. Déterminer qui du Joueur ou du Meneur narre la conclusion d'une action.

### < Rupture >

Blessure, humiliation ou stress, suffisamment importante pour marquer durablement un personnage.

### < Scène >

Période ayant une tension cinématique et narrative où chaque personne autour de la table (PaT) peut agir et décrire l'action de son personnage.

### < Séquence >

Action cinématique menée par un Joueur. Tour du Joueur au sein d'une scène.

### < Source >

Mécanique de jeu permettant de mettre de côté des succès.

### < Spécialité >

Domaine ou compétence prépondérante de l'Archétype du personnage.

### < Succès >

Résultat positif d'un ou plusieurs dés selon les conditions d'un Jet de RÔle.

### < Unité narrative >

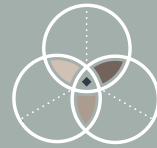
Le nom donné aux succès subséquent au premier obtenu.



# LA FEUILLE DE PERSONNAGE



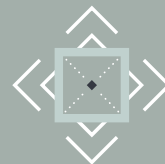
Le CŒUR comporte  
les éléments  
indispensables à la  
compréhension  
et à la résolution  
des actions que le Joueur  
souhaite entreprendre



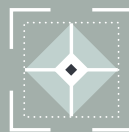
ÂMES



NATURE PROFONDE



PARADIGMES



ÉQUIPEMENTS



ENTROPIE



CAPACITÉS





Thomas

NOM DU PERSONNAGE

< Ghynesh Hieroglifidge >

IMPERIUM

< DreadLim >

ADM ID

< Contrat Spécial >

REBUILD

- 2440 Jours
- 
- 
- 
- 
- 

ÉQUIPEMENT SECONDAIRE

une poignet de cristaux de toutes valeurs  
un costume de rechange !

RELATION, CONTACTS, ACOLYTES

Yvonne Guilbert (Sword Master Guilda)  
Chavarel Mentez (DreadLim)

ÉDUCATION, FOI, CROYANCES

Noblesse et étiquette

APPARENCE ACTUELLE

AUTRES IDENTITÉS

Ghynesh Hieroglifidge

TRAITS PARTICULIERS

Séductrice et fanfaron  
cheveux toujours impeccables

QUI SUIS-JE ?

Date de conception inconnu



MON PASSÉ



MON AVENIR

SOUVENIRS QUANTIQUES

- Petit j'ai le souvenir d'un feu qui a ravagé ma chambre, j'en suis sorti indemne
- Les yeux dans le vague je regarde mes mains, un coeur palpitant dans celle de droite et un couteau dans celle de gauche
- Je revois un logo rond entourant une couronne, en face de moi une console et je saisis un code

Informations Générales



## ÂMES

PHYSIQUE	4	Brutalité	11	-1
	4	Dynamisme	11	-2
COHÉSION				
SOCIAL	3	Autorité	9	-1
	3	Simulacre	9	-2
COHÉSION				
MENTAL	5	Savoir	10	-1
	2	Créativité	10	-2
COHÉSION				

## ARCHÉTYPE

Noble d'épée	
Fine lame	
Histoire et savoir ancien (+1D)	
L'art du savoir vivre et de la courtoisie	
Finance	
Impressionner	

## ENTROPIE

INDICATEURS D'ACTION

- RÔLE
- PAUSE
- AIDE

INDICATEURS DE PROGRESSION

RESERVE DE RÔLE (+1D)

2 SEUIL

SUCCÈS JOUEUR [2] (+1S)

BON PRÉSAGE [1] (BONUS)

CUMUL DES SUCCÈS (+3 INT)

KARMA

SOURCE AP

## PARADIGMES

3	Humanité	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Punk	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Cyber	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Virtual	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Loyauté	<input checked="" type="checkbox"/>

NATURE PROFONDE

Exécuteur	
Violent	
Encaisser (+1S)	
Impressionner	
Régénération	

## RESSOURCES

CALCUL DE L'INTENSITÉ >>

EQUIPEMENTS < | 4 >

+5	Excalibur épée à résonance quantique de diffusion tachionique
+5	Médaille du Mérite
+4	Flingue discret à particules
+4	Kit de Réparation
+3	Carte de Crédit

CAPACITÉS < | 4 >

Cicatrisation Quantique < | 4 >

DESCRIPTION

Type : quantique  
Naturellement, des particules subatomiques, participe à la restructuration moléculaire de votre corps

DESCRIPTION

SINGULARITÉS

+4 Rapide

CONTACTS & FINANCES

+4 Gilde des armuriers

## LES ÂMES

### **Brutalité**

Action violente physique et instinctive  
Maîtrise de la férocité et de la sévérité

### **Dynamisme**

Action fine et précise de mouvement  
Maîtrise du déplacement et de la rapidité

### **Autorité**

Action d'influence et de domination  
Maîtrise du verbe et de la présence

### **Simulacre**

Action de discrétion et de subterfuge  
Maîtrise de la subtilité et de la manipulation

### **Savoir**

Action de résolution et de transmission  
Maîtrise de la compréhension et de la connaissance

### **Créativité**

Action de l'innovation et de transformation  
Maîtrise de l'adaptation et de l'originalité

Les âmes sont au nombre de six. Elles déterminent l'approche du personnage face à une situation. La manière dont le personnage va l'aborder et tenter de la résoudre. Elles correspondent aux qualités, psychologiques et fondamentales du personnage. Elles aident le Joueur à interpréter (et assumer) son rôle.

### **Les Cohésions**

Les Cohésions correspondent au nombre de points de stress ou de blessures légères, les Ruptures aux traumas et blessures graves.

## L'ARCHÉTYPE

L'Archétype sert de fondement narratif au personnage. Il en est le caractère essentiel et déterminant. L'Archétype, en particulier son nom, doit permettre au Joueur d'appréhender le rôle de son avatar et de l'incarner. Les Archétypes des personnages pré-tirés s'inscrivent parfaitement dans le monde d'IMPERIUM5.

### **Les Spécialités**

Les Spécialités sont des compétences que le personnage maîtrise, des domaines qu'il a améliorés et qui le distinguent des autres Archétypes similaires.

### **Les Familiarités**

Les Familiarités sont des compétences hors Archétype, hobbies ou des savoirs acquis par le personnage.

## ÂMES

PHYSIQUE	4	Brutalité	11	<input type="checkbox"/>	-1
	4	Dynamisme	11	<input type="checkbox"/>	-2
			COHÉSION	<input type="checkbox"/>	-3
SOCIAL	3	Autorité	9	<input type="checkbox"/>	-1
	3	Simulacre	9	<input type="checkbox"/>	-2
			COHÉSION	<input type="checkbox"/>	-3
MENTAL	5	Savoir	10	<input type="checkbox"/>	-1
	2	Créativité	10	<input type="checkbox"/>	-2
			COHÉSION	<input type="checkbox"/>	-3

## ARCHÉTYPE

Noble d'épée		>
SPÉCIALITÉS	Fine lame	
	Histoire et savoir ancien	
	L'art du savoir vivre et de la courtoisie	+1D
FAMILIARITÉS	Finance	
	Impressionner	

## PARADIGMES

3	Humanité	◇	◇
4	Punk	◇	◇
5	Cyber	◇	◇
3	Virtuel	◇	◇
4	Loyauté	◇	◇

## LES PARADIGMES

Les Paradigmes servent de leviers au personnage afin de plier la réalité en sa faveur, d'amplifier ses actions durant les scènes. Les Paradigmes sont au nombre de 5.

### **Humanité**

Action d'interaction avec les êtres vivants ayant une conscience. Comprendre, protéger, tuer.

### **Punk**

Action discrète, non légale ou sournoise. Influencer, manipuler, tuer.

### **Cyber**

Action utilisant, manipulant ou interférant avec de la technologie non virtuelle. Comprendre, modifier, amplifier, casser.

### **Virtuel**

Action d'interaction avec le virtuel et toute donnée dématérialisée. Comprendre, protéger, casser, tuer, modifier, influencer.

### **+ un paradigme personnel**

## NATURE PROFONDE

	Exécuteur	→
TRAITS	Violent	
	Encaisser	+1S
	Impressionner	
SYMBIOSES	Régénération	

## LA NATURE PROFONDE

La Nature Profonde représente l'ensemble des comportements qui motivent le Personnage, le prisme par lequel il interprète les événements. Elle se caractérise par des traits qui sont composés de verbes d'action et des symbioses qui correspondent à des affinités avec les fondements de l'univers et les technologies.



## RESSOURCES

### LES ÉQUIPEMENTS

On notera les équipements qui auront une importance dans le récit. Ce sont des objets prépondérants dans la narration.

#### EQUIPEMENTS

< 1 | 4 >

+5 Excalibur  
épée a résonance quantique  
de diffusion tachionique

+5 Médaille du Mérite

+4 Flingue discret à particules

+4 Kit de Réparation

+3 Carte de Crédit

### LES CAPACITÉS

Les Capacités sont des talents spéciaux. Elles permettent au personnage d'accéder à des talents hors normes qu'il pourra développer au cours des sessions de jeu.

#### CAPACITÉS

Cicatrisation Quantique < 1 | 4 >

DESCRIPTION  
Type : Quantique  
Naturellement, des particules  
subatomiques, participe à la  
restructuration moléculaire de  
votre corps

< | >

DESCRIPTION

### LES SINGULARITÉS

On notera les attributs physiques, psychologiques uniques du personnage qui auront une importance dans le récit.

#### SINGULARITÉS

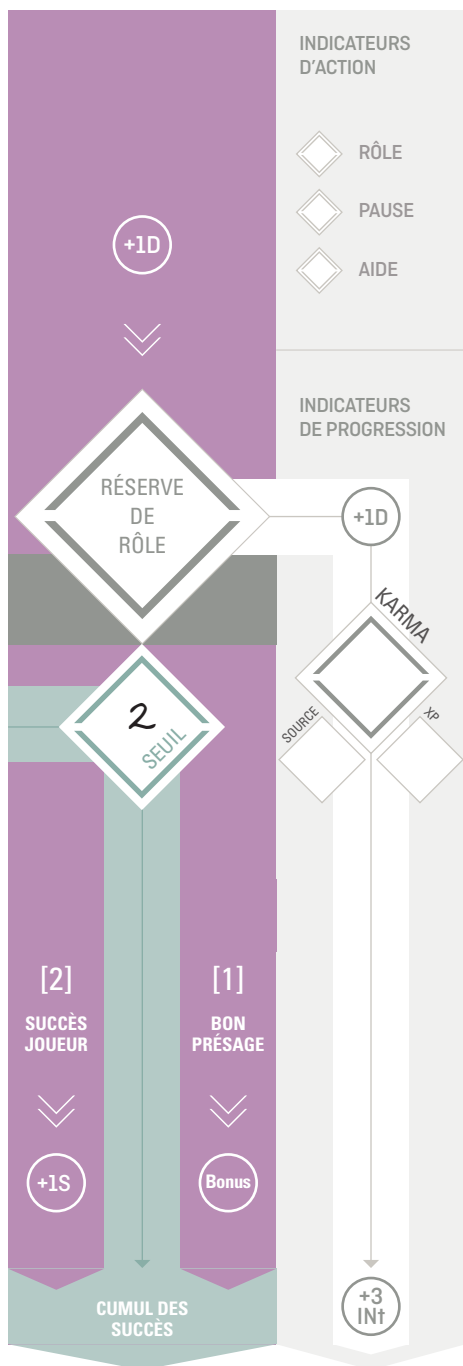
+4 Rapide

## CONTACTS & FINANCES

+4 Guilde des armuriers



## ENTROPIE



## LES CONTACTS ET LES FINANCES

On notera des noms d'organisations, d'individus ou des ressources financières qui auront une importance dans le récit.

## L'ENTROPIE

L'Entropie est le facteur aléatoire qui agit sur le monde et les personnages. Il est possible de forcer son destin pour augmenter ses chances de Bon Présage.

Plusieurs fiches sont disponibles en téléchargement sur le site internet





**COMMENT  
JOUÉ-T-ON ?**

Les personnes autour de la table (PaT) vont participer à un jeu de rôle dans lequel le déroulement de l'histoire est de la responsabilité de tous. Joueurs et Meneur contribuent ensemble à l'avancée du récit. Malgré son rôle de réalisateur qui lui demande de garantir le rythme et la cohérence globale de la narration, le meneur ne doit jamais verrouiller les événements. Les joueurs sont aussi légitimes que lui pour faire progresser l'histoire, enrichir l'univers et le révéler.

Dans une partie typique, les choses se déroulent comme suit :

Le Meneur devra décrire quelques événements de départ, des moments « off » dont les personnages ne sont pas initiateurs, de la même manière que les spectateurs d'un film.

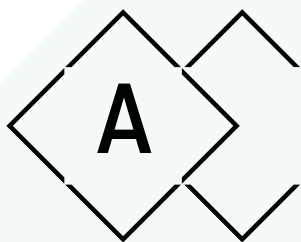
Puis il pose la scène initiale, les PJs sont au centre de l'attention, il leur laisse la main. S'ensuit un échange « classique ».

Les Joueurs peuvent ajouter des éléments de décor ou des PNJ, le Meneur complétant la narration. Puis, les choses vont s'accélérer, la narration nécessite des choix, une tension se fait sentir, c'est la scène d'action. Les Joueurs et le Meneur peuvent décider de son déclenchement. Elle n'a de sens que si elle participe au déroulement du récit ou à la dynamique de la partie.

On doit garder une dynamique narrative. Les scènes doivent être brèves, percutantes et résolues rapidement. Le Meneur doit pouvoir rebondir et innover afin de déclencher des « cliffhangers ».

Le Meneur doit connaître les trames historiques, les secrets et leurs impacts sur « l'Univers » tout en imaginant des « Points forts de Narration ». Il ne doit pas imposer l'issue aux Joueurs, ce n'est pas son rôle. Celle-ci devra découler de l'échange entre les PaT.





# AGIR SUR LE MONDE



**Ghynesh Hieroglifidge**  
**Enfant de Noble de la DreadLim**

*Nous allons régulièrement vous proposer des exemples pour illustrer notre propos. Nous allons suivre les aventures de Ghynesh Hieroglifidge, une enfant de Noble de la DreadLim (un des 5 Imperiums), qui possède une arme Proto-Tech.*

*Vous retrouverez sa feuille de personnage dans la section précédente P92*

## INTRO

Durant le déroulement de la partie, les Joueurs ou le Meneur pourront modifier le récit. Pour cela, ils devront gérer le stress du moment, de la scène et de l'Action. Ils le feront en « pliant » la réalité pour qu'elle corresponde à leur choix. Si les conséquences de l'Action sont mineures ou peuvent être réglées par la narration, le Meneur peut décider de gérer cela via un échange avec les Joueurs : on nommera ce type d'action, une Action Narrative.

Dans le cas contraire, il faudra utiliser la mécanique de jeu REI. On nommera ce type d'action, une Action Mécanique. Une Action Narrative peut basculer en Action Mécanique et inversement.

Toutes les actions se déroulent dans une unité de temps que l'on nomme la scène, qui n'a pas de durée définie. Une scène se termine au moment où toutes les personnes autour de la table (Meneur inclus) jugent qu'il n'est plus nécessaire de la poursuivre.

# LA SÉQUENCE DE LA SCÈNE

Les scènes importantes, qui nécessitent une évaluation précise dans lesquelles la narration peut être bouleversée et/ou qui impliquent un grand nombre de PJ ou de PM, utilisent des **Actions Mécaniques**. Le Meneur compose la scène en utilisant les éléments de narration antérieurs, les informations introduites par les Joueurs, et tous les détails qui lui semblent pertinents.

S'ensuit une séquence de jeu impliquant toutes les personnes autour de la table (PaT) et les protagonistes qu'elles interprètent.

## La séquence

- A** . Le Meneur introduit la Scène
- B** . Un Joueur prend le contrôle de la scène et commence à décrire sa Séquence
- C** . Meneur et Joueur déterminent l'objectif principal de la Séquence
- D** . Le Joueur explique comment il souhaite aborder son action
- E** . Le Meneur lui propose une âme Cible
- F** . Le Joueur lance les dés
- G** . Chaque dé est comparé au Seuil imposé par la réalité
- H** . On détermine comment se répartit la narration de la Séquence
- I** . Les participants à la scène déterminent la qualité de leurs actions et concluent la Séquence en cours
- J** . On en tire les conséquences
- K** . Le contrôle de la scène est proposé à un autre Joueur

## L'objectif

Chaque scène aura un objectif principal. Le Meneur pourra proposer non seulement l'objectif mais aussi la mécanique pour l'atteindre. Nous avons dégagé trois types d'objectifs qui seront décrits dans la section Conseil :

- × *Conflit*
- × *Information*
- × *Opposition*

## Ordre de narration

Pour déterminer l'ordre de la narration, le Meneur demande à l'un des joueurs d'entrer en scène et d'en prendre le contrôle. L'attention est alors concentrée sur son personnage. Il va dépendre sa scène d'action, sa « **Séquence** ».

Le Joueur ayant fini sa Séquence peut :

- × *Passer la main à une autre PaT*
- × *Donner la main au Meneur*
- × *Remettre le contrôle au centre de la table*

**Objectif**  
P122

Le choix et les implications seront explicités plus loin dans le livre

## LA SÉQUENCE DU JOUEUR

2

A

La Séquence est l'action du Joueur dans la scène. Chaque personne autour de la table a le droit d'avoir sa Séquence. Cela nécessite un minimum de préparation, principalement de la part du Joueur et du Meneur. Vous prendrez vite en main ce processus.

Comme dit précédemment, on peut privilégier l'échange et la résolution narrative. Si une scène est de type mécanique, alors les Séquences le seront aussi. Le système REI sera utilisé pour résoudre la Séquence du Joueur.

- ✘ *Décrire son Personnage : la manière dont il veut aborder l'opposition, son comportement, ses mouvements, les éléments de décors, les équipements, les sensations, les envies, les motivations, les flashbacks, les protagonistes Non-Meneur etc. . . Il pourra ainsi mettre en avant les éléments de sa feuille de personnage qui l'aident à atteindre son objectif. Il ne devra pas employer les termes mécaniques et maintenir un récit.*
- ✘ *Modifier ou adapter légèrement l'action initiale.*
- ✘ *Compléter, dans une moindre mesure, le mouvement ou la réaction des protagonistes de la scène.*

Les détails utilisés aident à l'immersion et permettent d'alimenter la résolution de l'action. Pendant sa Séquence, le joueur ne maîtrise pas la résolution, qui reste en pause et sera traitée dans un second temps.

Le Meneur peut compléter et préciser les conditions de réussite : La vitesse d'exécution, la précision, le type d'approche (discrète, « bourrin », planifiée. . .) L'utilisation des dés relance l'histoire et détermine la manière dont on répartit le rôle dans la narration du Joueur et du Meneur ; ils construisent la conclusion de la Séquence. Une fois son action résolue, le Joueur peut proposer le contrôle de la scène aux autres Joueurs, afin que tout le monde y prenne part. Chaque PaT doit avoir sa « **Séquence** ».

Une fois que tous les participants ont joué, le Meneur met en scène les PM (Protagoniste Meneur), fait un résumé et peut relancer une séquence, et ainsi de suite.

## SYSTÈME REI

Cet acronyme est la contraction de **RÔle**, **ENTropie** et **INTensité**. Le RÔle détermine la part de narration accordée au Joueur et au meneur dans la conduite de la séquence. L'ENTropie représente la touche d'inattendu. L'INTensité représente la qualité de l'action. L'Action Mécanique utilise le système de résolution REI.

### Il se base sur quelques principes simples

- ✗ *La narration cinématique doit rester prépondérante sur le réalisme et même sur la narration mécanique.*
- ✗ **Toute action est une opposition entre le Joueur qui l'entreprend et la réalité qu'impose l'univers.**
- ✗ *Le résultat détermine la manière dont va se répartir la narration de la scène entre le Joueur et le Meneur.*

### Processus initial : composer sa réserve !

La description, développée par le Joueur, détermine quel est l'objectif premier qu'il souhaite atteindre. Il lui suffira d'obtenir un unique Succès pour atteindre son but. Le Meneur propose au Joueur de une à trois Âmes. Ce dernier doit en sélectionner une, l'**Âme Cible**, constituer une réserve initiale de d8 égale à son rang et ajouter le dé d'Entropie (1d8 de couleur différente).

Selon la tension de la scène, le stress qu'impose le lieu ou encore la puissance du ou des antagonistes, le Meneur peut ajouter à la réserve du Joueur des **dés de Réalité**. Le nombre de dés pourra varier de 0 à 6. L'ensemble de ces dés compose la réserve de RÔle pour sa séquence.

Le rôle du Meneur ne s'arrête pas là. Il devra quantifier l'opposition à laquelle sont confrontés les joueurs, en termes de dégâts, de vitesse ou de temps.

### Les dés de Réalité

Dans la section « Conseil au Meneur », vous trouverez des informations concernant la qualification et la quantification des dés de Réalité à fournir aux Joueurs. Ce nombre sera déterminé par l'opposition, la tension de la scène et potentiellement votre envie d'intervenir dans la Séquence.

### Dés Descriptions

- [1-2]** Légère tension, opposition ou protagoniste mineur
- [3-4]** Tension important, opposition ou protagoniste médian ou majeur
- [5-6]** Tension dramatique, opposition ou protagoniste principal

L'interprétation des succès se fait de la même manière que celle décrit dans les mécaniques du jeu.

Protagonistes  
P137

Tableau  
des probabilités  
P146

# LA MÉCANIQUE ESSENTIELLE

4

A

Si résoudre une action peut se faire par un simple échange ou un dialogue entre les protagonistes. La mécanique essentielle vous permet en revanche d'ajouter un peu d'aléatoire et guide la narration des PaT. Découvrons ensemble la mécanique, les acronymes et la terminologie.



*Ghynesh est dans une situation difficile face à trois Yakuzas, « Protagoniste Médian » qui souhaitent lui extraire son âme quantique pour accéder à toutes ses propriétés. La scène est décrite par le Meneur, elle se déroule dans une petite ruelle sombre suspendue par une armature d'acier entre deux gigantesques immeubles de l'Imperium Palace DreadLim. Le Joueur de Ghynesh (Tom) prend le contrôle de la scène. Il décrit sa Séquence : « dégainant mon épée, je saute avec sauvagerie dans la mêlée afin de bousculer le groupe et peut-être trancher un ou deux membres ».*

## RO - Le RÔle

### Comment fonctionnent les Paradigmes ?

La valeur de **Seuil** représente la contrainte de la réalité. Les Paradigmes de l'univers remplacent ce **Seuil**. Leur utilisation est restreinte.

Le **Joueur** lance l'intégralité de sa réserve de RÔle. Chaque dé qui obtient un résultat inférieur ou égal à un **seuil**, déterminé par la contrainte de la réalité, est une réussite. Chaque réussite du Joueur est considérée comme un succès lui permettant de poursuivre la narration et de l'enrichir proportionnellement à leur quantité. De même, chaque réussite du Meneur est considérée comme un succès qu'il pourra utiliser pour interférer dans la Séquence du Joueur.

Résultat de chaque d8  
≤ Seuil de 2

un succès  
= 3 pts  
d'INtensité

Bon présage  
1d8 = 1  
Mauvais présage  
1d8 = 8

## IN - L'INtensité

L'INtensité est une valeur en point, qui quantifie le résultat de certaines actions spécifiques. Elle représente la qualité de l'action accomplie et détermine :

- ✘ *La puissance d'une attaque, d'une phrase ou d'un raisonnement.*
- ✘ *La précision d'un tir, la qualité d'une information ou d'un mot cinglant.*
- ✘ *La vitesse, l'anticipation d'un événement, le gain de temps.*

### Qu'est-ce qu'un succès ?

Un succès représente la capacité donnée au joueur d'atteindre son objectif principal. Les succès au-delà du premier sont nommés les Unités de narrations, qui donnent la possibilité de modifier les conséquences de son action, de glaner des informations supplémentaires ou d'ajouter des éléments narratifs à sa scène.

Selon le type de l'action, il sera possible de la convertir en points de Cohésion (dégâts, pression, précision), ou en temps (la vitesse d'exécution). Toutes ces propriétés caractérisent l'INtensité

Dans le cadre des **Mécaniques essentielles**, les succès n'ont pas pour objectif d'être interprété précisément. Chacun peut être converti en 3pts d'INtensité.

La **Mécanique étendue** précise la règle.

## EN - L'ENTropie

Le dé d'ENTropie permet d'introduire dans la scène des éléments de narration inattendus, qui peuvent changer la situation. Si le résultat est égal à 1 alors le Joueur gagne un Bon Présage, si le résultat est égal à 8, c'est un Mauvais Présage. Tout autre résultat ne déclenche aucun Présage.

*Le Meneur lui propose d'utiliser les âmes Brutalité ou Dynamisme. Tom choisit Brutalité qui correspond mieux à ce qu'il avait en tête. L'Âme Cible est dorénavant Brutalité [4].*

## Conclusion

La mécanique essentielle est suffisante pour permettre aux PaT d'incarner leurs personnages et de faire avancer l'histoire. Elle couvre l'usage des âmes, des Paradigmes et de l'Entropie. Les chapitres qui suivent vous apporteront des compléments d'informations qui enrichiront ou remplaceront les règles décrites dans le chapitre **Mécanique essentielle**.

# LA MÉCANIQUE ÉTENDUE

La mécanique étendue vous permettra d'appréhender l'utilisation de toutes les règles de cette version Bêta du jeu et que l'on retrouve sur les feuilles de personnage. Petit à petit, vous pourrez introduire de nouvelles règles. N'hésitez pas à les tester, à les garder ou à les supprimer mais toujours avec l'accord de toutes les PaT.

Chaque mécanique complémentaire apporte du vocabulaire, des définitions et un usage qu'il faut introduire progressivement dans le but d'enrichir l'action et la narration.

## Étendre le jet de RÔle

### ARCHÉTYPES

L'Archétype peut apporter **1d** supplémentaire à la réserve.

#### Condition

Si l'archétype du personnage, ou une de ses spécialités ou une de ses familiarités sont adaptés à la scène, ils remplissent les conditions d'obtention du dé supplémentaire.

#### Option

Si une spécialité répond à la narration de la scène, le Joueur, en plus du gain de dé, pourra réduire de 1 le résultat d'un dé.

### AIDE

L'aide fournie par un autre Joueur peut apporter **1d supplémentaire** à la réserve.

#### Condition

Un PJ utilise un point d'Aide, ou sacrifie sa Séquence.

### KARMA

Un point de Karma peut apporter **1d supplémentaire** à la réserve.

#### Condition

le Joueur possède plusieurs options pour justifier l'usage d'un point de Karma, cela doit se faire de manière narrative et s'appuyer sur :

- × *Un élément de son Histoire*
- × *Sa Nature Profonde, un trait de personnalité*
- × *Un élément décrit dans la scène*
- × *Une idée liée au contexte de la scène*

Le Meneur est en droit de refuser l'usage s'il n'est pas justifié.



Archétype = +1d  
de RÔle

Spécialité  
-1 au résultat  
d'un Dé

Aide = 1d/PJ  
de RÔle  
(max. 3d)

Karma = +1d  
de RÔle

L'Âme Cible est dorénavant **Brutalité [4]**, à laquelle s'ajoutent son archétype et sa spécialité **Fine Lame [1]**. En prime, il investit **1pt de Karma** qu'il justifie en se basant sur un élément de son Histoire : il a participé à plusieurs guerres en tant qu'officier de l'armée du DreadLim. L'Âme Cible finale est donc de **6d**. N'ayant pas de rupture, la valeur ne subit pas de baisse.

## COMPLICATIONS

Une complication est une condition négative qui vient réduire la réserve de RÔle. Elle est généralement introduite par le Meneur et parfois par le Joueur.

### Les Ruptures

Le personnage peut avoir subi des Ruptures (blessures graves ou traumatisantes). Chaque niveau de Rupture soustrait **[1]** au rang de l'Âme Cible lors d'un jet de RÔle. Il est difficile de garder les idées claires et d'être efficace lorsque l'on est gravement blessé.

*Le Meneur considère que la tension de la scène, l'implication de Seconds Rôle et la situation justifient l'octroi de **3d** de Réalité à la réserve. Le Joueur n'utilisant pas de Paradigme, le **Seuil est de 2**. Il lance la réserve de dés de RÔle **[6+1+3]** et obtient : dés du Joueur **[1,6,8,5,3,4]**, dé d'ENTropie **[5]**, dés de Réalité **[1,8,6]**, le Joueur et le Meneur obtiennent chacun **1 succès**.*

## Les succès

### PARADIGMES

Le Joueur a déjà sa réserve en main, après avoir lancé les dés, il a la possibilité d'améliorer le nombre de succès, en substituant le **Seuil** par un des Paradigmes de l'univers, il plie la réalité.

### Utilisation

voir chapitre Les Indicateurs, page 120.

*Tom met en avant son **Paradigme Humanité** à **[3]**, prétextant qu'il analyse le comportement de ses adversaires. Ce qui lui permet de substituer la valeur de Seuil standard par celui du Paradigme, obtenant ainsi un total de **2 succès** de Joueur.*

Les succès obtenus via le jet de RÔle, permettent au Joueur (et au Meneur), non seulement d'atteindre son objectif, mais aussi d'étendre, d'approfondir, ou d'accentuer sa Séquence initiale.

Nouveau Seuil  
= valeur du  
Paradigme

Le premier succès permet au Joueur d'atteindre son objectif. Tous les autres sont nommés les **unités de narration**, qui permettent au Joueur d'enrichir son action. Nous vous proposons un **processus** à suivre pour interpréter les succès et une **liste d'unités de narration**.

### **La Nature Profonde**

Le Joueur peut se nourrir de sa Nature profonde afin d'avoir un impact logique sur l'action entreprise, il est possible de l'utiliser pour générer un succès. Il ne sera comptabilisé que si le Joueur en a obtenu lors du jet de RÔle.

*Tom met en avant la **Nature Profonde Exécuteur** de Ghynesh et propose au Meneur de l'utiliser dans le cadre de sa Séquence. Ce qui lui permet d'obtenir un total de **3 succès** de Joueur.*

### **PROCESSUS**

Plusieurs cas se présentent au Joueur :

#### **0 succès**

Le Joueur n'a pas atteint son objectif, cela ne veut pas dire qu'il a échoué, mais il laisse la main au Meneur.

#### **1 succès**

Le Joueur atteint son objectif, il peut narrer ce qui se déroule. En cas de nécessité, il est possible de convertir ce succès en point d'INTensité.

#### **Succès au-delà du premier ou Unité de narration**

Le Joueur peut étendre et agrémenter son action par leurs usages. Il peut les consommer en se référant à la liste ci-dessous.

*Avec **3 succès**, Tom peut narrer sa Séquence et il pourra amplifier l'intensité de sa scène.*

### **UNITÉS DE NARRATION**

Les unités de narration permettent, dans le respect de l'univers (et de la suspension de l'incrédulité des PaT), d'étendre la réussite de l'action entreprise par le Joueur. Le descriptif se doit d'être narratif, mais se compose aussi d'une base mécanique et fournit des données chiffrées.

Sont appelées **Unités de narration** les succès au-delà du premier.

C'est le principe du chapitre de la Mécanique étendue

### Liste des Unités de narration

- × **Poser une question (C)** : le Joueur peut poser une question ou le Meneur peut donner une information sur la scène.
- × **Introduire un Protagoniste (C)** : le Joueur ou le Meneur peut introduire un Protagoniste qui participe à la scène.
- × **Introduire un élément d'histoire (C)** : le Joueur ou le Meneur peut introduire des éléments de son histoire ou un flashback.
- × **Modifier légèrement la scène (C)** : le Joueur ou le Meneur peut modifier légèrement la scène en ajoutant des éléments venant l'avantager.
- × **Narrer (C)** : sans impacter mécaniquement la scène, le Joueur peut détailler ou redéfinir la scène.
- × **Débloquer une Ressource (L)** : une ou plusieurs types de ressources peuvent être débloqués.
- × **Amplifier (C)** : augmente de 3pt d'INtensité l'action en cours.
- × **Aider la Table (U)** : ajoute 1d qui peut être utilisé librement par une PaT. Ce dé disparaît à la fin de la scène.
- × **Ajouter à la Source (C)** : augmente la valeur de la Source de 1.
- × **Affecter plusieurs cibles (C)** : agir sur plusieurs cibles, de 1 à 2 supplémentaires.
- × **Affecter une plus grande zone d'effet (C)** : agir sur une plus grande zone d'effet, 3m au-delà de la cible initiale.
- × **Réduire le temps de l'action en cours (C)** : ¼ temps en moins.
- × ...

(C) effets cumulables,

(L) une Ressource par type

(U) une fois

Tom peut choisir **2 Unités de narration**. Il pourrait débloquer deux ressources, mais finalement il décide d'utiliser une ressource et d'affecter plusieurs cibles.

### Calcul des points d'INtensité

Les points d'INtensité sont liés aux succès que le Joueur va obtenir lors du jet de RÔle. Les **Ressources** sont les autres composantes de l'équation. La règle décrite plus haut dans le chapitre **Mécanique essentielle**, sera remplacée par la suivante :

- × *Le premier Succès aura une valeur initiale de 3pt d'INtensité, (Option : éventuellement remplacé par la Ressource débloquée).*
- × *Les unités narratives peuvent soit Débloquer une Ressource ou Amplifier l'INtensité. Dans les deux cas le potentiel s'additionne à la Valeur initiale.*

L'ensemble des points s'additionnent pour donner la Valeur d'INtensité.

La Valeur  
d'INtensité  
= Valeur Initiale  
+ Sommes  
(Ressources  
débloquées)  
+ Amplification

## LES RESSOURCES DISPONIBLES

Les Ressources, aux nombres de 4, sont déblocables par l'utilisation d'Unités de narration. **Équipements, Contacts & Finances, Singularités et Capacités** peuvent fournir leurs potentiels en valeur d'INtensité qui viennent s'additionner. Le Joueur, décrivant son action, doit intégrer dans son récit les Ressources. Le Meneur est en droit de refuser une ressource si elle n'a pas été introduite dans la description du joueur ou n'est pas cohérente.

*La Valeur initiale est de [3], Tom ayant débloqué une ressource, il décide d'utiliser son épée de famille qui a un potentiel de [5]. Pour un total de **8pts d'INtensité**.*

## COMPLÉMENT À L'INTENSITÉ

### **Karma**

Utiliser 1pt de Karma permet d'ajouter 3pts d'INtensité.

Cette utilisation doit être justifiée par le récit et également par un élément inhérent au personnage.

- × *Un élément de background*
- × *Une de ses personnalités*
- × *L'archétype (spécialités ou familiarités)*

Le meneur est en droit de refuser l'usage s'il n'est pas justifié.

*Tom fait le choix de consommer **1pt de karma** en justifiant du fait que Ghynesh, enfant de Noble, à un entraînement à l'épée. Ce qui lui octroie **3pts** qui s'ajoutent au [8] obtenus pour un total de **11pts d'INtensité**.*

## Conséquences de l'Entropie

Bons ou Mauvais Présages doivent avoir des conséquences pour le personnage et s'appliquer lors de la description du résultat de l'action.

### **Option**

Si le résultat du dé est égal à [2] ou [7], il est possible de les comptabiliser comme succès. Le [2] sera un succès pour le Joueur, alors que le [7] le sera pour le Meneur.

## PRÉSAGE

C'est un événement entropique qui perturbe la réalité et bouleverse les Âmes et les Paradigmes. Il s'applique invariablement à tous les Protagonistes. Les Présages ont un impact sur la scène en cours. Afin de mettre un cadre à ce qui peut être inventé, il faut considérer qu'un présage est équivalent à **6pts d'INtensité** (ou **2 Unités de narration**).



Karma =  
3 pts d'INtensité

Résultat du dé  
d'ENTropie = 2  
=> succès Joueur

Résultat du dé  
d'ENTropie = 7  
=> succès Meneur

Tom, qui a le Contrôle de la scène, fort de ses **11pts d'INtensité** et de son unité narrative « cible multiple » décrit sa scène.

« Ghynesh atterrit pesamment sur le groupe. Un premier yakuza s'effondra, le visage déformé par la douleur. Les os de son bassin venaient de céder dans un écoeurant craquement. Puis il se stabilisa et, utilisant l'énergie cinétique emmagasinée lors du saut, projeta Excalibur dans le sternum du second avant de la ressortir aussitôt pour la plonger dans la gorge du



troisième. Celui-ci s'affaissa sans un cri, avec ce petit air incrédule qu'arborent les gens tout juste sortis du sommeil, se demandant s'ils rêvent encore. »

« Affecter plusieurs cibles » lui permet d'infliger autant de dégâts à trois cibles. Il inflige **11pts de dégâts** en **Cohésion physique** aux trois Yakuzas, qui sont terrassés immédiatement.

Les Yakuzas sont des « PM Médian » et possèdent une INtensité individuelle de **[8]**. Cela signifie qu'ils ont chacun **8pts de Cohésion physique**.

Mais le Meneur peut intervenir, il a **1 succès**.

« Avant d'être transpercé par ton épée, le chef du groupe dans un dernier sursaut d'énergie a le temps de projeter un de ses bras mécanique au travers de tes renforts ». Il te fait perdre **3pts de Cohésion physique**.

Nous vous présentons ci-dessous une liste non exhaustive d'exemples de pré-sages, nous vous suggérons de créer votre propre liste ou de compléter celle-ci.

- ✗ Choisissez et racontez **2 Unités de narration**.
- ✗ **Étourdissement (KO, Traumatisme émotionnel, humiliation sociale)** : la cible subit une **Rupture** temporaire et n'est plus en capacité d'avoir une action offensive pendant sa prochaine Séquence.
- ✗ **Repousser** : la cible est repoussée ou mise à terre. Elle subit une **Rupture** temporaire et elle devra dépenser un premier Succès ou 3pts d'INtensité de n'importe quelle source pour agir.
- ✗ **Perte de ressource** : la cible perd l'usage d'une ou plusieurs ressources dont le total en Potentiel cumulé est de 6. Pour toute la durée des scènes.
- ✗ Toutes autres descriptions permettant d'apporter une touche d'entropie à la scène en cours.

## BON PRÉSAGE

Le Bon Présage est un changement de réalité en faveur du Joueur. Il a la possibilité de choisir un des événements de la liste ci-dessus ou d'en inventer un. S'il ne trouve pas d'évènement, le Meneur peut l'aider.

## MAUVAIS PRÉSAGE

Le Mauvais Présage est un changement de réalité en faveur de l'antagoniste ou en défaveur du Joueur. Le Narrateur (Meneur ou Joueur) a la possibilité de choisir un des événements de la liste ci-dessus ou d'en inventer un. S'il ne trouve pas d'évènement, le Meneur peut lui en suggérer.



A

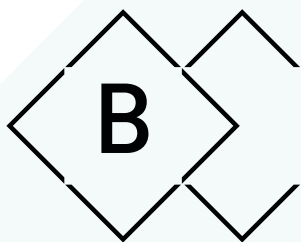
**La version finale d'IMPERIUM5**

introduira des alternatives mécaniques et narratives pour jouer les présages.



113





# CAPACITÉS

## INTRO

Les Capacités sont des améliorations génétiques, cybernétiques et nanotechnologiques ou encore des amplifications quantiques. Elles peuvent être utilisées à n'importe quel moment, il suffit au Joueur d'utiliser 1 point de Karma.

La description de chaque Capacité est succincte et son interprétation est laissée libre. Chaque groupe, Meneur et Joueurs, s'imposera les limites nécessaires afin de ne pas dénaturer l'univers d'IMPERIUM5.

On peut en revanche ajouter des contraintes logiques, des guides pour permettre au Meneur et aux Joueurs de mieux appréhender la Capacité.

## UTILISER UNE CAPACITÉ

Les Capacités sont dites « **duale** ». Elles sont utilisables en **Aide** et en **Ressource**.

### AIDE

Améliore vos chances lors du Jet de RÔle. Utilisez le premier chiffre avant le « / » et additionnez-le à votre réserve de RÔle.

### RESSOURCE

Améliore l'INtensité. Utilisez le deuxième chiffre après « / » et additionnez-le à la valeur d'INtensité.

Afin d'intégrer une Capacité à la séquence, **1pt de Karma** permet de profiter d'une des deux améliorations. Il vous faudra faire la dépense d'un point de plus pour activer la deuxième amélioration.

Contrairement aux Paradigmes, qui imposent un choix, les Capacités s'appliquent au RÔle **et/ou** à l'INtensité au sein de la même Séquence.

Les **Unités de narration** peuvent être utilisées pour :

- ✗ *Débloquer une capacité en tant que Ressource et sans dépense de Karma.*
- ✗ *Étendre l'impact de la Capacité dans la scène.*



Après son combat contre les Yakuzas, Ghynesh est légèrement blessé. Il a perdu **8pts de cohésion physique**. Tom décide d'utiliser la Capacité de son personnage, « Cicatrisation Quantique » (1/4), pour récupérer des points de Cohésion et paye les **2pts** nécessaires.

Le Meneur lui propose d'activer son pouvoir sans lancer les dés en mode passif (cela assure le coup). Tom est joueur et préfère le mode actif.

Il peut ainsi profiter de son « kit de Réparation », un équipement dont le potentiel est à **[4]**. Le Meneur lui propose **[2]** ou **[3] Âmes Cible**. Il choisit **Savoir [3]**. Un dé provenant de sa capacité s'ajoute à sa réserve. Le Meneur considère qu'il n'y a pas de complexité particulière.

Tom lance la réserve et obtient **[1,3,5,4]**, sa Nature Profonde ne s'appliquant pas à la scène.

Il n'a pas d'unité narrative qui lui permettrait de débloquer son équipement.

Le total de points d'INtensité est le suivant :

la Valeur Initiale est de **3pts**, la Cicatrisation Quantique fournit **4pts**. Ghynesh récupère **7pts**, lui laissant quelques ecchymoses sur les bras et le visage.

## LES GUIDES

2

B

Nous vous proposons quelques guides simples pour comprendre l'usage d'une Capacité par un Joueur ou Meneur. Classiquement les PaT voudront se faire une idée de l'impact de leurs actions sur leurs environnements ou sur les protagonistes. Quelques notions sont souvent identifiées pour définir les conséquences sur la scène, nous les abordons succinctement ci-dessous.

### LE TEMPS

L'usage d'une Capacité ne peut logiquement pas durer plus que la Séquence de la scène où elle a été initiée.

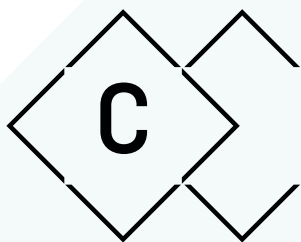
### LA DISTANCE

Une Capacité s'applique à la scène et à la narration de cette même scène. Elle peut affecter les protagonistes proches du personnage qui utilise la Capacité. Dans le cas de Capacités liées aux réseaux informatiques, de communication ou de détection, la scène peut s'étendre à des protagonistes ou à des lieux distants mais toujours impliqués dans l'action de la scène.

### ZONE D'EFFET OU NOMBRE DE CIBLES

Une Capacité affecte une zone restreinte ou une cible.





# INDICATEURS

## INTRO

Les indicateurs sont les éléments présents dans la feuille du personnage qui permettent aux Joueurs et au Meneur de suivre l'état (expérience, chance, cohésion...) d'un personnage ou d'améliorer son impact durant une scène.

C

1

## INDICATEUR DE RÉALITÉ

L'indicateur de Réalité peut être utilisé pour plier la réalité. Ce qui permet de remplacer, pour l'action en cours, le **Seuil** imposé par la réalité.

### LES PARADIGMES

Après un jet de RÔle, le Joueur peut choisir de remplacer le Seuil par la valeur d'un de ses Paradigmes, qui devra être en adéquation avec l'action en cours. Le Joueur coche la case du Paradigme correspondant, empêchant son utilisation avant une phase de **Récupération**.

La récupération  
P121

2

## INDICATEURS D'ACTION

Les indicateurs d'Action ont des charges qu'il est possible d'utiliser une fois par session de jeu.

### LE RE-RÔLE

Si le résultat d'un jet de RÔle tourne à l'avantage du Meneur, le Joueur peut utiliser un point de RR (Re-RÔle) afin de relancer la réserve de RÔle (même réserve de dés). La scène et l'action ne changent pas, cela laisse juste une chance de changer les conséquences.

### LA PAUSE

La Pause est une action collective, si un Joueur déclare une pause, elle s'applique à toute la table. La Pause permet à tous de récupérer :

- ✗ *un usage de Paradigmes*
- ✗ *3pts à récupérer dans chaque Cohésion*

### L'AIDE

L'Aide est une action collective, si un Joueur déclare une Aide, il autorise la table à fournir un total de 3 dés d'Aide à un des Joueurs.

3

## INDICATEURS D'ÉTAT

### LES COHÉSIONS

Les Cohésions représentent l'état de santé du personnage. Chaque paire d'Âmes possède une Cohésion.

Les dégâts subis par le personnage sont déduits de l'une des Cohésions. Le Meneur indique la quantité et la cohésion qui est ciblée. Le personnage pourra être affecté par des attaques physiques, sociales ou mentales.

Si la Cohésion est réduite à zéro (ou en dessous), le Joueur coche une case de Rupture et réinitialise l'indicateur de Cohésion à son maximum.

### LES RUPTURES

Une Rupture est la conséquence de la perte d'un niveau entier de Cohésion ou d'une blessure exceptionnelle (accident grave, Capacité majeure d'un antagoniste...). Elle applique un malus de 1 à la réserve de RÔle au groupe d'Âmes concerné.

## INDICATEURS DE PROGRESSION

### LA SOURCE

Les succès non utilisés par le Joueur peuvent être transférés dans la Source. Elle permet de recycler ces unités narratives en point de Karma.

3pts peut-être transformée en 1pt de karma.

### LE KARMA

Les points de Karma sont le carburant de l'héroïsme ou du « pulp » de la narration des Joueurs. Ils peuvent fluctuer, être gagnés ou dépensés. Leur acquisition est possible en cours de partie et développée dans le chapitre Conseil.

### LES XP

Tout point de Karma dépensé pour améliorer une action est transféré dans la section XP. Les XP sont utilisés pour améliorer le personnage ou rendre un acquis narratif permanent. Cela sera développé dans la version complète d'IMPERIUM5.

## AUTRES INDICATEURS

### RÉCUPÉRATION

Au sacrifice de son action le Joueur gagne une Récupération qui lui permet au choix de :

- × *Décocher un paradigme*
- × *Récupérer 3pts de Cohésion*



Leurs différentes utilisations sont décrites dans la section **La mécanique étendue.**





# CONSEILS POUR BIEN JOUER À IMPÉRIUM5

... Garder en permanence à l'esprit  
un élément essentiel,  
être fan des personnages.

IMPERIUM5, est un jeu futuriste aux thématiques multiples, qui demande à toutes les personnes autour de la table (PaT) de se projeter dans un monde à la technologie omniprésente et omnipotente. C'est à toutes les PaT d'inventer des découvertes ou des moments uniques. Elles devront participer à la narration et se laisser suffisamment de temps de parole pour que chacune puisse contribuer.

IMPERIUM5 est un Jeu de Rôle : être autour de la table pour y jouer impose un accord tacite entre toutes les personnes assises (participantes ou non). Passer du bon temps, participer à une narration commune, découvrir l'univers du Meneur, avoir son petit moment héroïque... et surtout s'amuser.

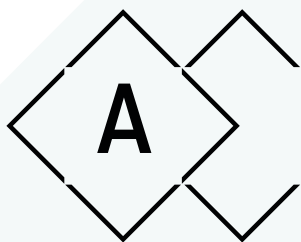
Garder en permanence à l'esprit un élément essentiel, être fan des

personnages. Cela vaut pour tous les personnages de l'histoire.

IMPERIUM5 est un jeu pulp et sombre, il est important que les personnages puissent, même dans les moments les plus noirs, être mis en avant en utilisant le meilleur angle, la meilleure lumière et avec le plus d'impact sur l'environnement et l'histoire.

Meneur et Joueurs ont des prérogatives ; certaines sont communes, d'autres spécifiques, nous allons les décrire afin de vous aider dans le rôle de Meneur.





# GÉNÉRALITÉS

## INTRO

Nous allons vous fournir des conseils de jeux qui correspondent à notre vision d'IMPERIUM5. Ce sont des aides communes à toutes les **PaT**.

Dialogue, échange, innovation et curiosité, sont les éléments essentiels dans la découverte du monde d'IMPERIUM5. Ils vont vous permettre de développer votre personnage au sein de cet univers à secrets. La moindre composante de votre personnage est une source de narration et d'interaction ; vous avez tout le loisir de les utiliser lors des échanges que vous avez avec les autres Joueurs ou le Meneur. Chaque situation que vous allez vivre peut être l'occasion d'enrichir la partie mais aussi le monde. L'inventivité dans le dialogue, via la création de situation ou de protagoniste, ne peut qu'être bénéfique. Évoluant dans un jeu à secrets, vous devez être attentif aux phrases et

aux mots décrivant des situations qui peuvent paraître étranges, à vous Joueur. N'hésitez pas à creuser, investiguer, voire interroger le Meneur, et découvrir une partie du voile qui dissimule un pan du monde.

Le dialogue ou l'innovation ne font pas tout. Occasionnellement, le Meneur voudra introduire de la tension. Ce ressenti peut évidemment être injecté par le biais d'échanges et de descriptions. De nombreux blogs et livres, récemment édités, peuvent aider les Meneurs à introduire des sentiments, de la tension, ou de la peur.

Utiliser la narration mécanique est une de nos propositions. Très souvent, l'aléatoire des dés apporte assez simplement une tension à une scène. Faire un jet de RÔle est la résultante d'un risque, d'un niveau de stress important et de conséquences intéressantes à jouer.

# RÉSOLUTIONS

## LES DIFFÉRENTS RÔLES, UNE NOTION À GARDER EN TÊTE

Lors d'un échange, des rôles vont apparaître qui peuvent être assumés successivement par les Joueurs et le Meneur : Initiateur et Intervenant, attaquant et défenseur, créateur et perturbateur. Ils permettent de construire la fin de l'action entreprise. L'initiateur de l'action détermine la répartition des rôles et sera décisif dans cette répartition.

## QUELS SONT-ILS ?

### **Initiateur**

Ce rôle est attribué à la PaT qui initie l'action, celui qui joue sa Séquence de scène. Selon l'obtention ou non de succès à la suite du jet de RÔle, les narrateurs décrivent les conséquences de la scène. Des prérogatives et des règles appropriées de Joueur ou de Meneur vous guideront dans cette narration et vous permettront d'évaluer l'INTensité à appliquer à votre Séquence. C'est l'Initiateur qui pourra choisir les effets négatifs qu'il subit (présages, ruptures).

### **Intervenant**

Ce RÔle doit être utilisé pour apporter un peu de piment au récit de l'Initiateur. Souvent interprété par le Meneur, il peut être transmis au joueur qui réagit à une « action meneur » (notion que nous développons plus loin dans ce livret). L'Intervenant est un élément perturbateur qui agit en fonction de ses propres succès. L'Intervenant peut compléter l'interprétation d'un antagoniste, accentuer la difficulté de la scène ou encore conseiller l'ajout d'informations complémentaires.

Résoudre une action est un processus qui doit tenir compte de la fluidité de la narration en cours et choisir le meilleur moyen de sa résolution. Les Joueurs, avec l'expérience, pourront largement y contribuer.

Il existe plusieurs niveaux d'interprétation qui correspondent à différentes tables. L'Action narrative, sur laquelle nous n'allons pas nous appesantir, a été abordée plus haut dans le livre et elle est la plus naturelle. C'est un échange entre les Joueurs.

Afin d'aider les PaT, voici quelques indications qui vont permettre d'évaluer si la résolution reste narrative ou si elle doit passer à une résolution plus mécanique.

## Action narrative

Au-delà du bon sens qui permet simplement de poser la situation, le Meneur peut se baser sur quelques points essentiels qui se trouvent sur la feuille de PJ.

## L'ARCHÉTYPE

En premier lieu, il est important de savoir s'il est en adéquation avec l'action entreprise. Les connaissances, l'expérience, le vécu définissent ce que le personnage sait faire.

## LES ÂMES

S'il y a un doute, dans un second temps, on peut se référer aux Âmes qui sont la représentation de la manière d'être et d'agir du personnage. Si la valeur des Âmes potentiellement utilisables est supérieure ou égale à 4, cela conforte sur le fait que la résolution narrative peut se poursuivre.

## LES RESSOURCES

Si vous avez encore un doute, les ressources peuvent vous aider à prendre une décision. Les équipements, les capacités ou les singularités correspondants à l'action sont à prendre en compte.

## TOUS LES AUTRES ÉLÉMENTS DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Connaissant mieux le personnage et l'orientation que le Joueur veut lui donner vous permettra petit à petit d'affiner le choix de la résolution narrative.

Si les conditions sont réunies et justifiées, vous pouvez rester sur une résolution via le dialogue. L'**Action narrative**, avec l'utilisation des points de Karma, est une variante ou une évolution.

### Si l'action du Joueur

- × *intègre certains éléments de narration qui s'appuient sur ses capacités*
- × *utilise un équipement comme une capacité, au-delà de son usage standard*
- × *dépasse du cadre décrit ci-dessus, mais améliore la fluidité de la scène*
- × *intègre l'utilisation d'un point de karma, ne le frustrez pas*

### Le Meneur peut aussi proposer un choix au Joueur

- × *utiliser un point de karma ou lancer les dés (mécanique)*

## Action Mécanique

L'**Action mécanique** est la résolution classique permettant au Joueur et au Meneur de se répartir, via le résultat des dés, la narration de l'action entreprise. Évidemment les PaT sont en droit de passer directement à une Action mécanique s'ils considèrent que la tension de la scène le nécessite ou s'ils souhaitent apporter de l'aléatoire.

## OBJECTIFS

L'objectif de toutes scènes utilisant l'Action mécanique est de s'opposer à une INTensité qui représente la difficulté imposée par l'antagoniste. Que ce soit un adversaire, une IA, un lieu, ou encore un sentiment fort, tous possèdent une valeur en INTensité que les Joueurs devront réduire à zéro. Cette adversité peut se définir en 3 types.

## Conflit

### SITUATION INITIALE

Nécessité de se débarrasser d'un ou plusieurs protagoniste(s) ou de résoudre un conflit. Peu importe les moyens mis en œuvre, il est possible d'imaginer une multitude d'actions pour résoudre une opposition. Il est possible de toutes les combiner lors d'une même scène.



## LE CONFLIT EST UN CAS CLASSIQUE

L'antagoniste sera caractérisé par une valeur d'INtensité dont découlent les dégâts (au sens large) qu'il va infliger mais aussi sa propre **Cohésion**. Selon le type d'adversité, la réduire à zéro permet de s'en débarrasser.

## Information

### SITUATION INITIALE

**Rechercher, comprendre, questionner.** Afin d'obtenir des informations, à l'initiative du Joueur, via des questions, ou du Meneur, chaque réussite apportera à la PaT des données et des bribes d'histoires qui répondront à son questionnement.

### L'INFORMATION EST UN CAS CLASSIQUE

Il s'agit d'une situation particulière dans laquelle l'objectif du Joueur est d'obtenir des succès. Plus ils sont nombreux et plus la quantité d'informations, d'indices ou de questions que le Joueur peut poser seront importants.

Le premier succès est l'information principale que le Joueur a décrit avant de lancer le jet de RÔle, son objectif. Les **Unités narratives** serviront à compléter le nombre ou la qualité des renseignements. La notion d'INtensité n'est pas mise en avant.

## Opposition

### SITUATION INITIALE

Course poursuite ou travail d'équipe contre une opposition. Afin de résoudre un objectif commun, l'effort du groupe permet de réduire cette difficulté à zéro.

### L'OPPOSITION EST UN CAS EXCEPTIONNEL

Le groupe dans son ensemble s'oppose à une difficulté globale qui sera représentée par une valeur en INtensité. Course-poursuite, effort d'équipe ou volonté commune de gérer la scène sont les cas les plus récurrents pour gérer l'objectif d'Opposition. Elle sera quantifiée, en points d'INtensité, proportionnellement aux nombres de Joueurs participants. Ils devront réduire, à zéro, cette valeur en un nombre de scènes déterminé.

*Dans le cas d'une course-poursuite, le Meneur détermine une INtensité de **6pts** par joueur. La valeur d'opposition est de **30pts = [5 Joueurs x 6]**. Chaque membre du groupe peut participer à réduire cette valeur pendant deux scènes.*

Conseil au  
Meneur  
P135

# COMPLEXITÉ

Il est possible de faire varier les différents éléments mécaniques. Chacune de ces variations, ou leviers, apportent un certain ressenti auprès des Joueurs et teintera l'action. Nous vous proposons quatre choix qui sont classés des plus classiques aux plus délicats à utiliser.

## Dé de Réalité

C'est un levier classique qui permet au Meneur d'intervenir dans la narration de la scène. Elle ne réduit pas le champ d'action du Joueur. Le nombre de dés est déterminé par le niveau des Protagoniste Meneur, l'opposition et le stress que le Joueur aura de lancer les dés.

### **Option**

Dans les règles classiques, les dés Meneur sont lancés par le Joueur, mais il est possible que cette tâche soit déléguée au Meneur, qu'il devra faire devant toutes les PaT.

## Augmentation de l'INtensité

Au même titre que le dé de Réalité, l'augmentation de l'INtensité est un levier classique. Il permet au Meneur de renforcer la difficulté et la capacité de l'antagoniste à encaisser ou à résister à un grand nombre de Séquence des Joueurs. L'INtensité initiale est déterminée par le **Niveau de Protagoniste**, il est possible de l'augmenter par tranche de **3pts**.

## Rupture temporaire

Il est possible dans certaines conditions d'infliger une **Rupture temporaire**. Elle intervient dans les cas suivants :

- ✘ *Le protagoniste du Meneur possède une capacité hors norme*
- ✘ *Le personnage est victime d'un mauvais présage*
- ✘ *Les dés de Réalité ont abouti à **3+ succès***
- ✘ *Le Joueur décrit un état spécifique à son personnage et accepte de recevoir une Rupture temporaire (en recevant 1pt de Karma en contrepartie)*

La **Rupture temporaire** peut durer au-delà de la scène en cours si Joueur et Meneur consentent à le faire. Ce levier réduit la capacité du Joueur à réussir son action, cela réduit sa narration.

## Niveau de Succès minimum

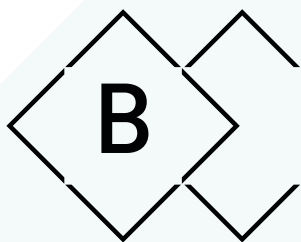
Ce levier doit être utilisé avec précaution et désigne une situation de grande tension. Le Joueur, pour atteindre l'objectif de sa Séquence, devra obtenir plus d'un succès. Par ce biais le Meneur impose une tension et envoie un signal fort à la table. Les Joueurs devront utiliser tout le potentiel de leur personnage.

Ce levier peut être frustrant pour les Joueurs, il devra être réellement scénarisé. Nous conseillons de l'introduire qu'avec l'évolution de la campagne.

3

A





# CONSEILS AUX JOUEURS

## INTRO

Vous devez impérativement être actif, c'est-à-dire participer ou proposer une narration dynamique, ajouter des éléments narratifs au récit et suggérer des idées au Meneur. N'oubliez pas que vous n'êtes pas seul ! Écoutez, aidez et mettez en relief les autres PJ.

Ne soyez pas sectaire, enrichissez les Protagonistes. Et pour finir, n'hésitez pas à mettre de temps en temps en défaut votre personnage. Un héros n'est jamais aussi charismatique qu'en survivant à des scènes difficiles !

Posez les bonnes questions sur le monde et sur la place que votre personnage a dans celui-ci.



Cela aboutira à des scènes d'actions sources de fun.

## VOS RÈGLES

Quand vous contrôlez la scène vous allez gérer vos actions. Vous avez tout loisir de décrire votre Séquence. Soyez imaginaire, soyez inspiré, rebondissez sur les actions des autres et innovez. N'oubliez pas de vous référer à votre feuille de personnage afin d'en extraire narrativement tous les attributs mécaniques pouvant vous aider.

Vous avez toute liberté d'action, vous êtes le moteur du récit. Si vous souhaitez effectuer une action, décrivez-la à toutes les personnes autour de la table. Partez du principe que vous n'êtes pas obligé de lancer les dés, et que vos actions peuvent être le moteur d'un échange.

IMPERIUM5 est un jeu pulp et non super-héroïque, acceptez que le Meneur recadre votre Séquence ou vous propose des alternatives plus adaptées à l'univers. Mais évidemment, vous devez être stratégique et garder en tête deux principes : **Karma** et **INTENSITÉ**.

Pour vous donner plus de latitude dans votre narration et apporter du Pulp au récit, vous devez gérer vos points de **Karma**. Il est nécessaire d'en avoir et de les utiliser, mais aussi d'en gagner sans les thésauriser.

### Pour cela, quelques suggestions

- ✗ Ajoutez à votre réserve de RÔle un dé de Réalité
- ✗ Acceptez d'être Influencé par le Meneur
- ✗ Mettez votre personnage en défaut :
  - choisissez des âmes dont la valeur est inférieure à 4, si vous avez le choix,
  - utilisez vos traits de Personnalité au désavantage de votre personnage
  - acceptez des Ruptures temporaires
- ✗ Passez le surplus de succès en Source

**L'INTENSITÉ** est la qualité de votre action. Si vous souhaitez avoir une liberté dans la narration et exprimer votre imaginaire, l'INTENSITÉ est la clé.

### Pour cela, quelques suggestions

- ✗ Utilisez vos points de Karma
- ✗ Décrivez vos scènes en collant le plus possible à l'archétype de votre personnage
- ✗ Mettez en avant vos Ressources. Rappelez-vous que le Meneur est en droit de refuser leur usage si elles n'ont pas été décrites à l'initialisation de l'action

## Actions du Joueur

Vous avez toute latitude pour agir et décrire vos actions. Notez néanmoins que certaines actions spécifiques sont encadrées.



### **Se mettre en pause**

Vous pouvez abandonner votre tour de jeu afin de permettre à votre personnage de souffler ou de participer à l'action d'un de vos camarades. Cela doit être justifié narrativement. En contrepartie vous recevez **1pt de Récupération** et le Joueur que vous avez soutenu obtient **1d d'Aide**.

### **Passer la main**

Vous passez le relais au Meneur au lieu de laisser la parole à un autre Joueur de la table. Cela doit être justifié narrativement. En contrepartie la table reçoit **1pt de Karma**.

### **S'affliger**

Vous pouvez vous déclarer affecté par un Mauvais Présage (ou d'une Rupture temporaire), alors que le dé d'ENTropie ne l'indique pas. Si vous justifiez narrativement de ce destin funeste vous pouvez, avec l'accord du meneur, choisir un Présage et vous l'appliquer. En contrepartie vous recevez **1pt de Karma**.

### **Ressourcer**

Si vous obtenez un grand nombre de succès et que vous ne les utilisez pas dans leur intégralité, vous avez la possibilité avec l'accord du meneur de les transférer dans une réserve, la Source. Au maximum deux unités narratives peuvent ainsi être déplacées.

### **S'ingérer**

Vous pouvez réduire les succès du Meneur. Chaque succès que vous consommez annule un succès du Meneur. Cela coûtera **1pt de Karma par succès**.

### **Riposter**

Dans une « **Position Défensive** » due à l'action du Meneur, il vous est possible de transférer une partie de votre INTensité, utile pour réduire celle de l'opposant, en dégâts. Cela signifie qu'en vous défendant vous passez à l'offensive, au risque d'être affecté de manière plus importante par l'antagoniste. Cela coûtera **1pt de Karma**.

## **Vous êtes Initiateur**

Vous pourrez décrire la conclusion de l'action que vous avez initiée. Cela doit rester cohérent au vu de la situation et de l'interprétation des dés. Vous pourrez utiliser pleinement les Ressources du personnage afin de générer de l'INTensité.

En tant qu'Initiateur, vous pouvez décrire les effets subis par le/les antagonistes. De plus, si un dé d'ENTropie obtient un Bon ou un Mauvais Présage, vous pourrez choisir les effets que vous allez subir ou qui vont vous avantager.

## **Vous êtes Intervenant**

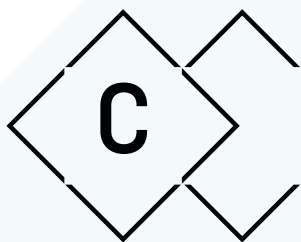
Le Meneur va décrire la conclusion de votre action, il pourra, un court instant, incarner votre personnage. Ne soyez pas frustré ! Son objectif n'est pas de vous supplanter, mais de construire l'histoire avec vous.

Participez aux déboires de votre personnage, apportez des idées sur ce qui a pu mal tourner pour vous. Un de vos objectifs, décrit dans votre Séquence, est peut-être atteint, mais quelque chose a basculé. Négociez un peu, mais ne sclérosez pas le déroulement de la partie ! Les autres personnes autour de la table attendent. Enrichissez en détails, en vocabulaire les descriptions du Meneur.

**Faites du Méta-Jeu**  
ajoutez des mouvements de caméra, décrivez la réaction des spectateurs de la scène, assombrissez le tableau.







# CONSEILS AU MENEUR

## INTRO

L'histoire, vous la connaissez... Peut-être que vous l'avez écrite... Vous en avez imaginé les scènes... Mais elle ne vous appartient pas, vous êtes garant de la cohésion et de la reformulation de ce récit commun. Vous contribuez au même titre que les Joueurs, et même si vous avez connaissance de la trame globale, elle ne doit pas vous entraver et scléroser la narration. Vous devez en permanence rebondir à la suite des actions de vos Joueurs... Pour cela, vous devez en premier lieu connaître la trame globale, avoir préparé des scènes clefs et imaginer la psychologie de vos personnages pour anticiper leurs comportements face aux personnages Joueurs.





# FEUILLE DES PM

IDENTITÉ	ARCHÉTYPE
Naschek Pardumaruu	PM Majeur Agent enquêteur ADM

## ÂMES

3	9	3	12	1	
NIVEAU	INTENSITÉ	RIPOSTE	COHESION	RUPTURE	

## PARADIGMES

## NATURE PROFONDE

3	Humanité		<	observateur	>
			TRAIT	Anticiper	

## RESSOURCES

## CAPACITÉS

### ÉQUIPEMENTS

- +3 Arme de service
- +3 Trench-coat banal
- +3 Intercom ADM

### oeil analytique < 0 | 3 >

DESCRIPTION  
 Il peut utiliser son implant pour analyser les changements de comportements ou d'émotions

### SINGULARITÉS, CONTACT & FINANCES

- +3 Malin

### < | >

DESCRIPTION

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

Naschek Pardumaruu, enquêteur de l'ADM, c'est donné pour croisade personnelle d'investiguer sur les abus et les dérives concernant les Nobles et leurs enfants.

### TALENTS SPÉCIAUX



# VOS PROTAGONISTES

1

C

Les **Protagonistes du Meneur** (PM) sont importants, ils sont là pour apporter de la vie, de la couleur et du bruit à l'histoire. Ils doivent marquer l'esprit des Joueurs par leurs tics de langage, leur apparence, leur odeur, une mutation ou même une impression. Un protagoniste n'est pas obligatoirement un individu ou un être vivant. Il peut être le reflet d'un lieu, d'un bâtiment, d'une pièce, d'un équipement, ou même d'une impression.

Les PM sont classés en plusieurs catégories, chacune d'elles confèrent des caractéristiques spécifiques, telles que le Niveau, l'INtensité, les Paradigmes, etc. Les PM peuvent être gérés individuellement ou de manière collective. Dans ce dernier cas, on additionne l'INtensité ou on augmente de 1 le niveau par membre du groupe.

## MINEUR [INDIVIDU OU COLLECTIF]

<b>Niveau 0 - 1</b>	Ressources (équipement initial) → 0 ou 3
INtensité 3 à 5	Capacités → 1 option dont le rang est 0/2 ou +
Rupture 0	

## MÉDIAN [INDIVIDU OU COLLECTIF]

<b>Niveau 2 - 3</b>	Riposte → 3+ niveau par unité narrative
INtensité 6 à 8	Ressources (équipement initial) → 0, 3 ou 6
Rupture 0	Capacités → 1 à 2 dont le rang est 0/2 ou +

## MAJEUR [INDIVIDU]

<b>Niveau 3 - 4</b>	Riposte → 3+ niveau par unité narrative
INtensité 9 à 12	Paradigme → valeur 3 et usages 1 à 2
Rupture 1 ou 2	Ressources (équipement initial) → 3, 6 ou 9
Nature Profonde	Capacités → 1 à 3 dont le rang est 0/5 ou +

## PRINCIPAL [INDIVIDU]

<b>Niveau 4 - 5 - 6</b>	Riposte → 3+ niveau par unité narrative
INtensité 12 à 18	Paradigme → valeur 4 à 5 et usages 2+
Rupture 2 ou 3	Ressources (équipement initial) → 6 ou +
Nature Profonde	Capacités → 3+ dont le rang est 0/6 ou +
Talents spéciaux	

Chaque PM possède un nom, un Imperium, une histoire, un archétype, un paradigme, des ressources, une à plusieurs capacités qu'il peut utiliser à la convenance du Meneur et selon la scène.

## Construire un Protagoniste

### LE NIVEAU

Le niveau est une valeur importante dans la mécanique et la gestion des PM. Elle permet d'évaluer le nombre de dés de Réalité qu'il est possible de fournir à un Joueur. Ce n'est pas une valeur figée, il est possible de l'augmenter si les circonstances globales l'autorisent : Association de plusieurs PM, des événements particuliers, une ambiance ... Il est possible de la réduire si le PM n'est pas en forme (Rupture, ou moralement affaibli), ou si le Meneur le souhaite.

### LA COHÉSION

Les PM, de niveau inférieur à 4, ne possèdent qu'une Cohésion. Celle-ci est égale à son INtensité. Au-delà, vous avez le choix de personnaliser et d'utiliser plusieurs Cohésions. Il est possible de gonfler la résistance d'un PM en augmentant sa cohésion (voir exemple) en appliquant un multiplicateur égal au **Niveau**.

Tous les PM n'ont pas obligatoirement de Rupture. Ils seront considérés hors-jeu dès que leur cohésion est réduite à zéro.

### LES DÉGÂTS

Les dégâts se basent sur l'INtensité. Si le PM **agit**, il inflige cette base à laquelle s'additionne le potentiel des Ressources débloquées.

Si le PM **riposte**, il inflige une base de dégât de 3 à laquelle s'ajoute par unité narrative le Niveau.

### LES PARADIGMES ET LA NATURE PROFONDE

L'utilisation des Paradigmes et des Natures Profondes rend le PM plus complexe, plus puissant, car il vous donne plus de potentiel pour narrer.

### LES RESSOURCES

Les équipements ou toutes autres ressources vont vous permettre d'apporter des nuances à l'INtensité du PM. Le potentiel de la ressource s'ajoutant à celle du PM. Cela peut fournir plus d'épaisseur à des PM Mineur. Ne notez que des équipements qui pourront avoir un intérêt pour la scène ou le récit.

L'usage des capacités, ou leurs activations, nécessitent l'octroi aux Joueurs d'un point de Karma.

### LES TALENTS SPÉCIAUX

Le PM peut infliger un malus, une Rupture temporaire, à tous les personnages s'opposant à lui, peu importe la raison : Proto-Tech, puissance Archaïque, talents quantiques hors normes etc...

Il peut donner accès au Meneur à certaines actions (ex : Riposter).

# VOS RÈGLES

## Comment mener une partie d'IMPERIUM5 ?

En tant que Meneur, vous devez être garant de la narration et du rythme. Lors d'une scène, dès le décor posé et les éléments descriptifs en place, vous n'êtes plus prioritaire à la narration. Vous ne lancez pas les dés, vous allez proposer aux Joueurs de déterminer la manière de s'opposer à l'action de votre PM.

### **Vous n'êtes Initiateur qu'à certaines conditions**

- ✘ *Vos Protagonistes jouent leur Séquence*
- ✘ *Vous utilisez une action « Préempter »*

C'est uniquement à ces conditions que vous pourrez utiliser certaines de vos Actions. Vous interprétez les succès Meneur comme le ferait le Joueur. Dans le cas contraire vous aurez le rôle d'opposant et d'accompagnant.

### **Vous devenez Intervenant si**

- ✘ *Vous obtenez des succès sur les dés de Réalité.*
- ✘ *Le Joueur n'obtient aucun succès.*

## Actions du Meneur

À part l'action de « Contrepartie » qui suit des règles précises, toutes les autres actions du Meneur ne sont pas obligatoirement à utiliser. Faites-le uniquement pour apporter de la dynamique aux scènes, du stress aux Joueurs et mettre en avant les Personnages (PJ et PM).

### **LE MENEUR PEUT UTILISER LES ACTIONS SUIVANTES**

#### **QUAND IL LE SOUHAITE**

#### **Contrepartie**

Attribution d'un point de Karma à chaque Joueur autour de la table. Celle-ci vient en échange d'une utilisation de capacité ou d'une action hors norme entreprise par les PM.

#### **Préempter l'initiative**

Dès que vous souhaitez prendre le contrôle de la scène avant un Joueur, vous devez fournir une Contrepartie.

2

C

Être Initiateur ne veut pas dire systématiquement l'échec du PJ.





## LE MENEUR PEUT UTILISER LES ACTIONS SUIVANTES QUAND IL DEVIENT INTERVENANT

### **Narrer**

Suite au Jet de RÔle initié par un Joueur et n'ayant pas abouti, le Meneur reprend la main et retisse la scène, les protagonistes et le personnage.

### **Utiliser**

L'utilisation d'une capacité ou d'un équipement important d'un PM, d'un Groupe ou d'une Scène en opposition aux Personnages nécessite que vous fournissiez un Contrepartie.

### **Rebondir**

En réaction ou pour donner suite à une narration, si vous souhaitez rebondir sur une phrase, un événement déclenché par un Joueur ou encore si une idée cohérente vous vient en tête ou que vous désirez introduire une Scène Clé, vous devez utiliser une Contrepartie pour la déclencher.

### **Influer**

Si un background, une Nature Profonde ou même l'Archétype d'un personnage rentre en résonance avec la scène en cours, vous pouvez proposer au joueur d'orienter son personnage dans une direction particulière avec une Contrepartie. Le Joueur peut refuser.

### **Riposter (action dangereuse)**

Si vous êtes Intervenant, vous pouvez effectuer une contre-attaque qui infligera un certain nombre de points d'INtensité selon la catégorie du personnage que vous contrôlez.

## LE MENEUR PEUT UTILISER LES ACTIONS SUIVANTES QUAND IL DEVIENT INITIATEUR UNIQUEMENT

### **Agir**

Si vous jouez votre Séquence et que vous contrôlez un personnage de catégorie « PM Médian » ou plus, vous pouvez décider de le faire **Agir**, afin que les PJ soient en « **Position Défensive** ». Si vos personnages utilisent une capacité, une Contrepartie devra être donnée aux Joueurs.

### **Tyranniser (action dangereuse, à n'utiliser que rarement !)**

Si vous jouez votre Séquence et que vous contrôlez un personnage de catégorie « PM Médian » ou plus, vous pourrez décider de **Tyranniser**, afin que les PJ soient en « **Résignation acquise** ». Vous devez fournir une Contrepartie.

## Vous êtes Initiateur

Vous avez la main, vous avez le contrôle de la scène, vous pouvez faire souffrir vos Joueurs ! Vous êtes le narrateur de la scène ! A vous de décrire avec le plus de détails possibles ce qui arrive au Personnage du Joueur et aux protagonistes/difficultés auxquels il fait face.



## VOUS NE LANCEZ PAS LES DÉS !

Le joueur ne reçoit pas de malus à son Jet de RÔle, à moins que vous ne contrôliez un PM important (Majeur ou Principal). Les conditions extérieures, luminosité, climat, distances tant qu'ils font partie intégrante de la scène, n'infligent pas de malus non plus.

Avant de faire agir votre personnage, déterminez s'il y a une contrepartie à proposer ou à donner au Joueur concerné. S'il utilise une capacité, une action défensive ou un équipement spécial, cela nécessitera une contrepartie.

Puis déterminez l'INTensité de votre personnage. Elle dépend de sa catégorie. C'est cette valeur qui sera convertie en dégâts sur la Cohésion, en précision ou en vitesse d'exécution.

Vos personnages vont agir (le plus souvent en utilisant une action Agir et dans de plus rares cas Tyranniser). Vous n'êtes pas obligé d'accéder à tout le potentiel du PM : Equipements, Capacités, Paradigmes et Nature Profonde. Soyez modéré, les succès Meneur vous permettront d'évaluer la puissance du PM.

Vous n'êtes pas dans l'obligation d'utiliser votre Séquence durant la scène. Vous pouvez vous contenter de la réorganiser, de décrire ou résumer les actions qui viennent d'avoir lieu. Le système permet à vos personnages de réagir quand le jet de RÔle vous octroie des réussites.

Mais peut-être que vous souhaitez agir, ressentir le pouvoir absolu !! Ça tombe bien, vous avez accès aux Actions du Meneur, à condition d'en payer le prix en « Contrepartie ». Voyez cela comme des moments intéressants permettant de développer la narration et de faire avancer le récit.

Certaines de vos actions, **Agir** et **Tyranniser**, donnent un grand pouvoir à votre personnage. Elles sont à utiliser avec précaution. **Agir** place le PJ en « **Position Défensive** » et **Tyranniser** place le PJ en « **Résignation acquise** ».

## POSITION DÉFENSIVE

Le Meneur détermine l'INTensité totale du PM. Cette valeur s'applique à chaque cible (un ou plusieurs personnages) que le Joueur devra réduire. Tout point restant est transformé en dégât qui s'appliquera à la Cohésion du personnage. Pour se défendre, le personnage Joueur fait un jet de RÔle et, selon les succès, calcule son INTensité.

## RÉSIGNATION ACQUISE

Exceptionnellement, vous pourrez utiliser votre action « **Tyranniser** ». Le PM agit sans qu'aucun lancer de dés de la part des Joueurs ne soit réalisé. Ils pourront tout de même générer de l'INTensité pour se défendre en utilisant une seule ressource via l'utilisation d'un point de Karma.

L'INTensité du PM détermine la difficulté ou les dégâts de Cohésion subit par les PJ. Elle pourra être améliorée via son équipement ou ses capacités. Le Meneur devra fournir une Contrepartie par ressource supplémentaire qu'il utilisera.



Les protagonistes  
P136

Tableau  
des probabilités  
P146

Les succès  
Meneur  
augmentent  
l'INTensité totale





*Naschech Pardumaruu, Enquêteur de l'ADM, s'intéresse de trop près à la mort de trois Yakuza. Les deux protagonistes se retrouvent à la même soirée. Voulant humilier l'Enquêteur, notre enfant de Noble, Ghynesh s'approche de lui. Un verre à la main, elle commence à l'agresser verbalement.*

*Le Meneur décide de **préempter** l'initiative et fait **Agir** Naschech.  
Tom reçoit **1pts de Karma**.*

*Le Meneur décide qu'un des objectifs de Tom est réussi : écarter Ghynesh des soupçons de l'ADM concernant le triple assassinat. En revanche, les Enquêteurs sont des chancres de l'autorité... Naschech est une « PM Majeur » possédant **[10]** d'INtensité, il est équipé d'un badge de l'ADM d'une valeur de **[4]** d'INtensité. Mettant en avant son badge, notre Enquêteur déballe de vieilles histoires sordides sur la vie dissolue de Ghynesh. Les faits agissent comme autant de coups de poing laissant notre Noble humilié !*

*Le Meneur inflige **14pts de dégâts**, Ghynesh est en Position Défensive.  
Il demande à Tom d'utiliser Simulacres.*

*Tom lance les dés et n'obtient aucun succès.*

*Il perd **14pts de Cohésion Sociale**, c'est une **Rupture Sociale** !*

*Un journaliste était présent et a retransmis, en direct sur tous les réseaux, les noirs secrets de Ghynesh...*

## Vous êtes Intervenant

Vous avez obtenu quelques succès Meneur. Ce RÔle doit être utilisé pour apporter un peu de piment à la narration. Même si, la plupart du temps, vous agirez au nom d'un antagoniste ou de la difficulté, vous pouvez apporter des informations complémentaires ou redistribuer très légèrement la scène.

### Le Meneur peut

- ✗ *Ajouter un élément de décor ou un nouveau Protagoniste*
- ✗ *Activer des Ressources pour défendre le PM. L'INtensité générée par le PM ne peut annuler celle du Joueur. Le PM subira au minimum 3pts*
- ✗ *Générer des ripostes proportionnées (Action du Meneur : Riposter)*
- ✗ *Peut annuler un succès Joueur par un succès Meneur*

### Riposte

Le Meneur, s'il obtient au moins un succès, détermine l'INtensité totale de Riposte. Cette valeur s'applique au PJ Initiateur. Les unités narratives du Meneur augmentent l'INtensité totale.

Le Meneur peut ne rien faire ! En revanche, le Joueur doit comprendre qu'il y a une menace qui pèse sur lui.

En l'absence de succès de votre part ou de celle du Joueur, vous prenez la main. Vous prenez la main. L'action initiée par le Joueur n'atteint pas son objectif, cependant ce n'est pas obligatoirement un échec. Vous pouvez lui proposer une situation en contrepartie de 1pt de Karma.

Profitez de la situation pour repositionner la scène, et par exemple pour rappeler les actions entreprises depuis le début.

# À GARDER EN TÊTE

Si vous n'intervenez pas dans la Séquence, aidez les Joueurs à interpréter leurs rôles. Suggérez-leur des idées pour décrire leurs scènes et leurs actions, soyez fan du personnage. Vous avez deux axes de réflexion. N'oubliez pas qu'ici aussi, le joueur est libre de refuser vos suggestions... C'est lui qui décide !

## Le système de jeu et méta-jeu

- × *Est-ce que le Joueur a utilisé l'ensemble des options qui lui sont offertes : ressources, indicateurs d'actions, paradigmes ou encore Karma.*
- × *Lui rappelez qu'il peut prendre un dé de Réalité afin de gagner un point de Karma.*
- × *A-t-il pensé à mettre son personnage en défaut malgré la réussite du jet de RÔle ?*

## Narratif et perspective d'évolution du récit

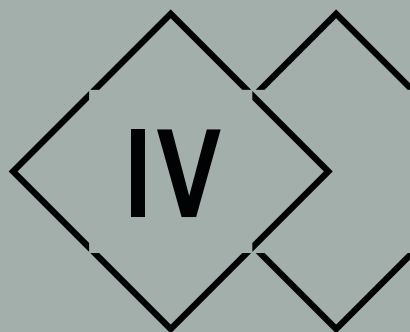
- × *Comment la scène peut-elle évoluer ?*
- × *Avez-vous une idée pour rebondir ?*
- × *Comment doit réagir le ou les PM ?*
- × *Quelles sont les **Capacités** disponibles et utilisables par votre PM ?*
- × *Est-ce qu'un joueur a suggéré une chose sur laquelle vous pouvez construire la suite du récit ?*

3

C

**Soyez fan  
du personnage**

C'est une période  
où vous devez  
être à l'écoute



# ANNEXES

## COMPLÉMENTS D'INFORMATIONS

# LES OPTIONS

1

Les options correspondent aux règles optionnelles qu'il est possible d'utiliser dans le cadre de la mécanique étendue.

## OPTION P129

Dans les règles classiques, les dés Meneur sont lancés par le Joueur, mais il est possible que cette tâche soit déléguée au Meneur. Il devra le faire devant toutes les PaT.

## OPTION P107

Si une spécialité répond à la narration de la scène, le Joueur, en plus du gain de dé, pourra réduire de **[1]** le résultat d'un dé.

## OPTION P111

Si le résultat du dé est égal à **[2]** ou **[7]**, il est possible de le comptabiliser comme succès. Le **[2]** sera un succès pour le Joueur, alors que le **[7]** le sera pour le Meneur.

## OPTION ACTIONS JOUEUR P133

### **S'ingérer**

Vous pouvez réduire les succès du Meneur. Chaque succès que vous consommez annule un succès du Meneur. Cela coûtera 1pt de Karma par succès.

### **Riposter**

Dans une « Position Défensive » due à l'action du Meneur, il vous est possible de transférer une partie de votre INtensité pour générer des dégâts plutôt que de l'utiliser pour vous protéger. Cela signifie qu'en vous défendant vous passez à l'offensive, au risque d'être affecté de manière plus importante par l'antagoniste. Cela coûtera 1pt de Karma.

## TABLEAU STATISTIQUE UTILISATION D'UN D8

NOMBRE DE DÉS	SEUIL À NE PAS DÉPASSER				
	1	2	3	4	5
1	13	25	38	50	63
2	23	44	61	75	86
3	33	58	76	88	95
4	41	68	85	94	98
5	49	76	90	97	99
6	55	82	94	98	100
7	61	87	96	99	100
8	66	90	98	100	100
9	70	92	99	100	100
10	74	94	99	100	100

### Utilisation standard

Le système d'IMPERIUM5 a été conçu pour accentuer la dimension pulp des actions et valoriser la parole du joueur.

## TABLEAU STATISTIQUE UTILISATION D'UN D10

3

NOMBRE DE DÉS	SEUIL À NE PAS DÉPASSER				
	1	2	3	4	5
1	10	20	30	40	50
2	19	36	51	64	75
3	27	49	66	78	88
4	34	59	76	87	94
5	41	67	83	92	97
6	47	74	88	95	98
7	52	79	92	97	99
8	57	83	94	98	100
9	61	87	96	99	100
10	65	89	97	99	100

### Utilisation alternative

Le système d'IMPERIUM5 peut être utilisé avec des types de dé différents sans changer la valeurs des Âmes, des Paradigmes ou toutes autres valeurs de la fiche des PJ. Cela réduit sensiblement la capacité du Joueur et Meneur à agir sur le monde, rendant légèrement plus réaliste les actions. Cela apporte la notion de statu quo en scène, Joueur et Meneur n'obtenant pas de succès, leur donnant l'opportunité de recadrer la scène mais sans conséquence. L'impact de l'ENTropie est plus faible, bon et mauvais présages sont plus rares.

## L'HOMME-ORCHESTRE

L'HOMME-ORCHESTRE est un label d'édition à destination des créateur.ice.s de jeu de rôle dit.e.s indépendant.e.s.

Il a vocation à proposer une nouvelle approche de publication alliant la liberté créative et éditoriale des auteur.ice.s à la maîtrise professionnelle des autres compétences nécessaires à une publication de qualité et une accessibilité maximale.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LE LABEL  
[sycko.fr/l-homme-orchestre](http://sycko.fr/l-homme-orchestre)


SI VOUS SOUHAITEZ PROPOSER VOTRE JEU  
[homme-orchestre@sycko-fab.com](mailto:homme-orchestre@sycko-fab.com)

## L'HOMME-ORCHESTRE EST UN LABEL DES ÉDITIONS SYCKO

RETROUVEZ NOTRE ACTUALITÉ  
SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

 [sycko.editeur](https://www.facebook.com/sycko.editeur)

 [sycko\\_jdr](https://www.instagram.com/sycko_jdr)

 [Jemrys\\_](https://twitter.com/Jemrys_)

VISIONNEZ NOS VIDÉOS ET BANDES-ANNONCES

 [SYCKO-JDR](https://www.youtube.com/SYCKO-JDR)

DÉCOUVREZ NOS PRODUCTIONS

[www.sycko.fr](http://www.sycko.fr)



Achevé d'imprimer sur les presses  
de l'imprimerie Standart Impressa  
Dépôt légal : juillet 2021

Imprimé en Lituanie



Un jeu de rôle

ΩΒΗΕΛ

EDITIONS

L'HOMME  
ORCHESTRE



9 791094 206447

Prix conseillé France 20€  
ISBN : 979-10-94206-44-7