



### Fiche technique

**Éditeur** • Les Vagabonds  
du Rêve

**Prix constaté** • 50 €

**Matériel** • Livre en couleur,  
couverture rigide, 365 pages

## CHIAROCURO | LIVRE DE BASE (VF)

# IMPERIVM

### Contrastes au crépuscule de l'empire

*Aldo « Pénombre » Pappacoda n'est pas vraiment un nouveau venu dans la création rôlistique. Après avoir participé au Livre des 5 Anneaux et aux Ombres d'Esteren, il nous livre son premier JdR se situant dans un monde aux nuances de renaissance italienne.*

### L'origine du monde

Loin d'être sa seule qualité, on note en premier lieu en ouvrant le livre que *Chiaroscuro*, *IMPERIVM* est un livre agréable à feuilleter et à lire. Les filigranes s'alternent en douceur sans abus de fond parcheminé – surexploité ces temps-ci dans les jeux de rôle médian. Les illustrations, sans excès en proportions, sobres, style pastel, aquarelles, fusain et gravures antiques s'accordent très bien avec le texte, riche, clair et correctement aéré.

Le Clair et l'Obscur sont deux principes fondamentaux baignant le monde et ses habitants. *Chiaroscuro* est un monde plat, flottant dans le grand néant peuplé d'étoiles, et autour duquel tournent une lune et un soleil. C'est aussi un monde qui grandit spasmodiquement au rythme des accouplements titanesques de Mère Sylve et Père Nuages.

Le Clair et l'Obscur, fil rouge de l'univers, se retrouve aussi dans les pages puisque quelques sections sont écrites en clair sur fond sombre. Rassurez-vous, celles-ci ne sont ni nombreuses, ni volumineuses. Les yeux de votre serviteur, usés par la lecture ardue de vieux manuscrits à moitié effacés, en sont reconnaissants.

Ces deux entités primordiales, expressions du Clair et de l'Obscur, affichent plus ou moins envers les humains la même indifférence que ceux-ci peuvent accorder aux fourmis. Père Nuages arpentent le monde tandis que Mère Sylve reste en son cœur, dans la forêt de Primasilva, jusqu'à leurs prochains ébats. Lors des Grandes Conjonctions, lorsque le soleil et la lune se rejoignent, ce qui arrive plusieurs fois par an, naissent ainsi de nouvelles terres et de nouvelles peuplades. Cette idée est une réelle originalité.

L'Empire de Celalta émergea après les guerres tribales qui suivirent la chute de l'Hégémonie, chute précipitée par son désir de domination. Son rayonnement et son heure de gloire sont passés et l'Empire s'est assoupi, se laissant ronger par les relations de pouvoirs et les ambitions individuelles. Sa décadence progressive et les conflits internes ont conduit à la guerre civile et à la création de la Ligue, fondée par une alliance de nobles rebelles. Reconnue, de guerre lasse, par l'Empire, la Ligue elle-même est divisée et fragilisée par les querelles intestines.

Si les créatures mythiques, licornes et autres griffons, se tiennent en général à distance de la civilisation humaine, les hommes n'en connaissent pas moins leur existence. Et ceux qui rechignent à jouer lorsqu'il n'y a pas de dragon dans un jeu (nous en connaissons tous !) ne seront pas en reste.



## Des lumières dans l'obscurité

Le contraste existe aussi dans la société. Alors que la plupart de la population est illettrée, des lieux de science et de recherche sont nés. Certains essaient de retrouver des savoirs perdus tels que celui des quelques pôles de téléportation qui datent de l'Hégémonie. Des universités, académies et écoles enseignent aux plus favorisés les arts, les sciences – y compris magiques – et le combat.

La première moitié du livre décrit le concept du Clair et de l'Obscur, les contrées de l'Empire et les principales villes, les personnages importants, le système social, la justice et les pratiques telles que la vendetta, les différentes castes, la féodalité et les différentes maisons, et les religions ainsi que l'astrologie et la magie. Tout est intimement lié et organisé. La deuxième moitié présente la création de personnage et l'influence de l'astrologie sur celui-ci, la magie (ou plutôt les magies, j'y reviens dans un instant), les compétences, la progression et deux scénarios fort bien agencés.

Le système de jeu est basé sur un jet d'1D6 d'action ajouté à l'une des 8 caractéristiques contre un niveau de difficulté. Les trois premiers niveaux de compétence ajoutent des D6 au résultat, tandis que les 3 niveaux suivants améliorent les résultats. Un système *a priori* simple, mais qui semble se compliquer (inutilement ?) certains aspects.

La magie, quant à elle, est divisée en quatre formes principales :

- L'Invocation qui permet d'appeler des sortes de constructs, les Séraphins, dont les plus puissants se sont libérés de l'emprise des invocateurs Hégémoniens et ont contribué, en dévastant leur archipel d'origine, à la disparition de l'Hégémonie ;
- La Magie Quarte, forme de magie officielle de l'Empire, pratiquée par les Magistères et dont les sortilèges sont liés aux éléments et aux saisons ;



- la Magie du Glyphe, reposant sur l'enchantement d'objets ou de créatures en y apposant un symbole ;

- L'Animisme, forme plutôt hétéroclite dont font partie, entre autres, les sorciers, chamanes et prêtres, et qui regroupe plusieurs Voies (Animale, Spirituelle, Sympathique, Végétale, des Saisons) qui vont de la manipulation des éléments à l'envoûtement de l'esprit et du corps humain en passant par les pactes avec les Anima Natura, les esprits naturels.

L'ensemble du livre est étoffé de conseils et de notes à l'attention du MJ ainsi que de quelques petites nouvelles permettant de se faire une idée du contexte. Les conseils et aides de jeu présents au niveau des règles, du contexte et des scénarios permettront à un MJ débutant d'aborder favorablement une partie. Au final, *Imperium* conviendra parfaitement aux joueurs adeptes de complots, espionnage, sociétés secrètes, assassinats, enquêtes, recherches et autres machinations politiques.

Gaël « Lib » G.

### J'aime :

- + Le foisonnement d'informations et de détails sur le contexte.
- + Les scénarios et le monde.
- + Le design général.

### J'aime moins :

- Le système de jeu.