

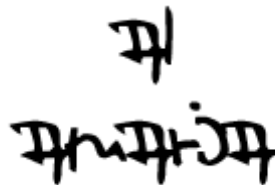


Avertissement

Bien que faisant références à des situations et des personnages fictifs, le contenu de ce site peut choquer les personnalités les plus sensibles. Il fait ouvertement référence au sexe, à la violence et l'usage de drogues.

"Vous avez changé depuis que votre avion a touché le sol d'Al Amarja. C'était... Il y a trois semaines... C'est tout ? Il y a trois semaines vous aviez foi en ce que vos professeurs vous enseignaient à l'université. Il y a deux semaines vous ne croyiez pas au surnaturel. La semaine dernière, vous connaissiez votre place dans ce monde. Quand vous vous êtes levé ce matin, vous étiez saint d'esprit. Il y a une heure, vous n'aviez jamais tué..."

Welcome to



Qu'est-ce que le Jeu De Rôles ?

La traduction de Role Playing Game (RPG) en Jeu De Rôles (JDR) est pour le moins approximative. Notre art se situe en effet à la frontière de trois activités :

- Le Jeu : Interaction d'individus dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but. On distinguera les jeux fermés dont l'atteinte du but entraîne la fin de la partie, des jeux ouverts dont le but est de continuer à jouer.
- La Simulation : Reproduction d'une situation constituant un modèle simplifié mais juste d'une réalité.
- Le Jeu De Rôles : Interprétation d'un personnage en situation hypothétique en vue de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements. (Définitions : Chamberland, Lavoie et Marquis 1995.)

Des joueurs incarnent des personnages fictifs évoluant dans un monde créé et animé par un maître du jeu nommé ici modérateur. Il décrit une situation à laquelle les personnages des joueurs (PJ) peuvent réagir. Ils sont décrits sous formes chiffrées sur un document nommé feuille de personnage et des règles de simulations permettent de savoir si les actions qu'ils tentent réussissent ou non. Les décisions du modérateur sont souveraines.

Over The Edge / Conspirations

Over The Edge et son adaptation française *Conspirations* sont des Jeux de rôles contemporains fantastiques. Le monde dans lequel évoluent les personnages de joueurs est semblable au notre mais les phénomènes paranormaux y sont une réalité.

"Ce jeu de rôle vous mènera au bord de la réalité, dans le monde ténébreux des peurs et des illusions humaines, au bord de la folie, au cœur du danger ou parfois tout bêtement dans le bizarre. Vous ferez face à toute une palette d'expériences décadentes et perverses, calculées pour vous glacer le sang et changer à jamais votre vision du monde."

4ème de couverture du jeu de rôle *Conspirations*

"*Over The Edge* fait son apparition début 93. Il a beau être signé Jonathan Tweet (co-créateur d'*Ars Magica*) [ainsi que de Robin D. Laws (créateur de *Feng Shui*)], sa sortie ne déchaîne pas les passions : trop "bizarre", trop fouillis pour convaincre un public déjà saturé de nouveautés, il ne crèvera jamais le plafond des ventes. Seule une poignée d'allumés ou de curieux se sont risqués à "déchiffrer" cet étrange écrit qui navigue en eaux troubles à mi chemin entre *Twin Peaks*, *Infos du monde* et *Illuminati*."

"*Conspirations* se singularise avant tout par une étonnante souplesse. Peu importe ce que vous aurez décidé d'en faire, pourvu que ce soit bizarre, dérangent, amusant, effrayant et inattendu. Vous "trippez" sur les théories conspirationnistes Kennedy/CIA/Nazis/OVNI/Elvis Presley ? Pas de problèmes. Vous craquez pour *X-Files* ou le *Pendule de Foucault* ? Vous venez de trouver votre jeu. Rassurez-vous, vous ne serez pas livré totalement à vous-même : *Conspirations* possède un cadre plutôt fourni, avec son cortège d'espions énigmatiques, d'aristocrates décadents, de brutes épaisses et de technocrates machiavéliques. Al Amarja recèle des secrets à faire dresser les cheveux sur la tête des personnages les plus endurcis, mais c'est avant tout un univers de manipulations frénétiques, où les apparences sont trompeuses et où le mystère est devenu un art de vivre"

"Les règles de *Conspirations* se réduisent à leur plus simple expression. Quelques traits marquants (dont les valeurs sont symbolisées par un certain nombre de dés à six faces), un seuil de difficulté à dépasser... et c'est à peu près tout. Pas de compétences, de classes de personnage ou de bonus aux dommages : on est manifestement plus proche de *Chimères* que de *Rolemaster*, même si rien ne vous empêche de créer vos propres règles. En fait, l'univers de jeu est tellement prenant que les règles n'ont guère d'importance. "Si quelque chose ne vous plaît pas, changez-le", tel semble être l'unique maxime de l'auteur - une constante qui s'applique également à l'univers de jeu. Paradoxalement, le système de création de personnages est l'un des plus intéressants qui soient et s'attarde sur des concepts originaux que les autres jeux n'avaient fait qu'effleurer : liens du personnage avec l'Histoire, philosophie personnelle, vision du monde... Voilà qui devrait avantageusement pallier le manque de caractéristiques "chiffrées", et ouvrir de nouveaux horizons aux joueurs les plus blasés (à cet égard, la simple lecture des exemples donne déjà une idée assez juste du ton général). On l'aura compris, *Conspirations* s'adresse en premier lieu à des joueurs expérimentés et avides de nouvelles expériences, que la perspective de s'aventurer dans un univers dont ils ne connaissent pratiquement rien ne devra pas effrayer. Quant aux amateurs de mécanismes bien huilés, ils pourront s'abstenir. Voyez le "système" de combat et de pouvoir psi par exemple : ici la souplesse s'érige en principe immuable. Les règles, vos règles, dépendront surtout de la vision que vous vous ferez du jeu et de la direction dans laquelle vous voudrez mener vos joueurs. La magie existe-t-elle ? A quel état d'avancement les scientifiques d'Al Amarja sont-ils parvenus ? Qu'est-ce que le paranormal ? A vous de voir, et de composer avec les très pertinentes suggestions qui sont proposées au fil des chapitres."

"Difficile de dire du mal de *Conspirations*. A l'instar de *Château Falkenstein*, voilà un jeu qu'il sera difficile d'attaquer sur des critères autres que subjectifs. On pourra arguer du fait qu'il n'a pas été conçu pour des joueurs débutants et ne possède pour ainsi dire pas de règles : soit, et ce n'est ni le premier, ni le dernier. On pourra également gloser sur la présence des trois éléments - drogue, sexe et violence - qui valent à notre petit monde les foudres des médias, mais ce serait dénier à *Conspirations* l'une de ses qualités essentielles : l'humour. Cela étant posé, inutile de se voiler la face. *Conspirations* s'adresse à un public adulte et averti."

Fabrice Colin in Casus Belli N° 90, décembre 95.

Légendes

Afin de faciliter la navigation sur ce site, nous vous proposons un système d'icônes marquant les éléments clefs.

Pour des raisons de lisibilité, de nombreuses aides de jeu de ce site sont au format .pdf. Vous pouvez télécharger gratuitement acrobat reader en cliquant sur le lien ci-contre.

Les différentes images, textes et idées qui apparaissent sur ce site restent la propriété de leurs auteurs respectifs, et ne font pas ici l'objet d'une exploitation commerciale.