



Conspirations l'inclassable

mercredi 14 avril 2010, par [doumy](#)


Préambule

Ô toi noble joueur, si tu cherches un jeu avec des règles complètes, des tableaux de références et des listes d'objets, passe ton chemin.

Si tu cherches un parcours direct et sans encombre vers un but connu, que la complexité est ta souffrance, que le sexe, la drogue et les sciences occultes te donnent de l'urticaire, passe ton chemin.

Maintenant si tu savoures la folie au point de t'y noyer, que tu crois que tout est possible même le pire alors bienvenu dans cette joyeuse décadence.

Origine

 *Conspirations* est une adaptation de **Over The Edge**, un jeu créé par [Jonathan Tweet](#). Le mot d'ordre est une citation :

Rien n'est vrai.
Tout est possible.
Tout est permis.
- [William S. Burroughs](#)

Philosophie

Ici point de règle directrice ou de ligne toute prête, juste l'île d'**Al Amarja**, le pôle magnétique de la bizarrerie et de la folie humaine. Le jeu est mené par un Modérateur (MJ fait trop hiérarchique pour le désordre ambiant) qui devra juger en fonction de ses aspirations et de sa logique (ou pas).

Tout est ici prétexte à l'imagination, les indications

de bases sont des tremplins placés judicieusement afin de partir dans de grand délire paranoïaques. La drogue, la sexe et la violence font partie intégrante de l'univers et les puissants de ce monde utilisent parfaitement les rouages bien huilés de cette immonde machinerie. Vous pouvez évidemment ajouter à tout ce capharnaüm la technologie, la magie, les pouvoirs psy et toute autre joyeuseté sortie tout droit du fin fond de votre imagination.

J'allais oublier le plus important, **Conspirations** n'est pas une traduction choisie au hasard, le jeu est rempli d'organisations plus étranges les unes que les autres qui luttent pour le pouvoir. Chaque nouvelle rencontre peut-être un espion à la solde d'une organisation qui à des vues sur vos connaissances.

Chaque détour peut cacher un piège mortel et chaque action peut vous mener dans un engrenage dont nul ne peut connaître le dénouement.

Fonctionnement

Le système de jeu se base sur des jets de dé 6 mais il tient plus à l'interprétation du modérateur qu'à un calcul mathématique. La création des personnages se fait via un concept qui définira quel type de joueur on désire puis des traits pour lui broser le portrait. Le reste du personnage reste classique (histoire, motivation, secret, ...).

Tout le système de gestion de joueur se base sur la bonne entente joueur/modérateur et toute proposition est à étudier au cas par cas. Encore une fois pas de limite imposée. Il faudra toutefois penser à calmer les ardeurs de nos amis [Grosbill](#).



Conclusion

Le jeu est un trésor pour ceux qui n'ont pas peur d'imaginer une grande partie de l'univers dans lequel on évolue. Il possède à la fois une grande liberté d'action et des bases suffisamment robustes

pour partir dans de longues parties endiablées. Complètement décalé, des modulations à l'infini le seul classement possible est au pire le contemporain halluciné au mieux **l'inclassable**.

Âmes sensibles et MJ psychorigide s'abstenir...