



Présentation

mercredi 2 septembre 2009

En surface, le monde ressemble beaucoup à celui que vous pourriez voir à travers la fenêtre de votre chambre. Les mêmes gens qui passent dans les mêmes rues sales, les mêmes animaux errant qui fouillent dans les mêmes poubelles, les mêmes programmes débiles sur les mêmes chaînes de télévision.

Parfois le monde ne semble pas tourner rond.

Vous vous réveillez le matin avec l'impression que les choses ne sont pas comme elles devraient être.

Pourquoi certaines personnes viennent de nulle part et deviennent célèbres en une nuit ?

Pourquoi les riches deviennent plus riches et les pauvres plus pauvres ?

Qu'est-ce que le gouvernement américain achète réellement quand il facture un tournevis 75 dollars ?

Pourquoi plus vous posez de questions moins vous avez de réponses ?

Pourquoi est-ce que chaque réponse amène une nouvelle question ?

Parfois on ne peut pas savoir ce qui définit notre monde.

C'est la nature des conspirations.

C'est la nature de Conspiracy X.

Conspiracy X se déroule dans un univers de sombres secrets et de rencontres cachées, où la seule certitude est que rien n'est ce qu'il semble être. Le président pourrait ne pas être humain, et les graffitis sur le mur au coin de la rue clamant que la CIA possède des satellites permettant de contrôler les esprits pourrait très bien être vrais.

En d'autres mots, un monde comme le vôtre, si vous pouviez voir derrière les mensonges...

Conspiracy X est un jeu de rôle qui se déroule dans un univers contemporain, très proche de celui de la série télévisée X-files. Dans ce monde toutes les croyances légendaires des hommes sont bien plus proches de la réalité qu'ils ne voudraient l'admettre

: oui, les vampires, l'abominable homme des neiges, les soucoupes volantes et les petits hommes gris existent. Toutes les connaissances historiques et scientifiques sont remises en causes. Cet univers-là sera l'environnement des joueurs.



Les joueurs ont été recrutés par une organisation secrète (*Aegis*) qui étend ses ramifications à travers toutes les grandes administrations fédérales du gouvernement des USA (et pas seulement...). *Aegis* est organisée en cellules. Ce sont des regroupements d'individus qui ont chacun des compétences particulières, et intéressantes pour *Aegis*. Votre groupe de joueurs formera une cellule. Les cellules sont indépendantes les unes des autres, elles ne sont reliées que par une chose : *HERMES*, un réseau informatique secret sur lequel elles partagent leurs informations.

A force d'investigations, les personnages des joueurs prendront progressivement conscience des forces en présence, et quand ils auront enfin compris à quoi ils sont confrontés ils ne rêveront que d'une chose : *ne jamais les avoir découvertes...*

Pour le meneur de jeu c'est l'occasion de pousser ses joueurs à la paranoïa, pour les joueurs, c'est l'occasion de se faire peur et de jouer aux agents *Mulder* et *Scully* afin de découvrir quelle est la vérité derrière ce qu'ils croient savoir. Il faut cependant préciser que les joueurs appartiennent à une organisation secrète, dont le but n'est absolument pas d'informer le public de ce qu'il découvre, mais plutôt au contraire, de l'en écarter...





sont proposés dans la section **scénarii**.

Ce jeu présente un *background* très détaillé, précis et original sur les phénomènes paranormaux et leurs explications. Il peut être abordé de différentes façons, mais nous pensons qu'il est intéressant de faire découvrir aux joueurs petit à petit ce qu'ils vont devoir affronter. Cette approche permet de détailler les multiples éléments du *background* au cours de plusieurs scénarios. Ce sont les scénarios que nous avons faits dans cette optique qui vous

Les règles du livre de base permettent de couvrir à peu près toutes les situations de jeux habituelles, avec une précision redoutable. Le système de jeu est cependant peu intuitif, même s'il est relativement simple, il demande quelques parties pour être maîtrisé. Nous pensons malgré tout que c'est un jeu plutôt destiné à être joué pour l'ambiance et la découverte progressive des intrigues et du *background*.