



# COMPTOTISTE

Le jeu qu'ILS veulent vous interdire !







M'extirpant de l'épave de l'astronef extraterrestre, je trébuchais vers le bunker gouvernemental secret abritant la véritable Statue de la Liberté. L'agent Burks déchargeait son lance-plasma dans les bois alentours, faisant fondre les arbres avant qu'ils aient le temps de brûler. Le clone reptilien que nous étions censés transporter en toute sécurité saignait à mort dans mes bras. Je n'avais qu'une idée en tête :

« Abraham Lincoln doit payer. »

— Appel anonyme ; archives de  
MYSTERY PUBLIC RADIO.

**Nom :** « Ben »

**Espèce :**  
Reptilien  
(Super-sens,  
Pas de ce  
monde,  
Morphose)

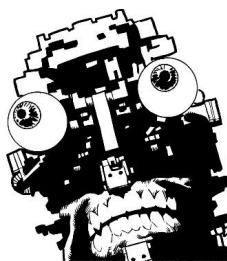


**Spécialisations :**

- Larcin émotionnel
- Sabotage scientifique

**Profession :** SDF volontaire (rumeurs)

**Motivation :** Réponses



**Nom :**  
Clara Legrand

**Espèce :**  
Humaine



**Spécialisations :**

- Assassinat glorieux
- Persuasion philosophique\*
- Renseignement explosif

**Profession :** Gourou\*

**Motivation :** Pouvoir

**Nom :**  
Louis Tomasino

**Espèce :**  
Humain



**Spécialisations :**

- Furtivité informatique\*
- Réparation linguistique
- Terreur participative

**Profession :** Hacker\*

**Motivation :** Culpabilité

# Introduction

Vous êtes un sbire des Illuminati, une société secrète d'élites dominant le monde depuis la pénombre. Vous devez mettre vos compétences et votre intelligence au service d'un complot élaboré. Cependant, en accomplissant votre mission, vous découvrirez une vérité bien plus étrange que vous ne l'auriez imaginée. Achèverez-vous votre mission indemne ou serez-vous détruit par les machinations de vos maîtres ?

Ce jeu vous permet de créer des histoires calquées sur d'étranges théories du complot. Les choses commenceront simplement, mais au fur et à mesure de votre progression, l'intrigue se compliquera graduellement, avant de s'achever dans un enchevêtrement abracadabrantesque.

## Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est comme un jeu de plateau, sauf que pas du tout. Comme un jeu de plateau, un JdR a des règles et un but, mais celui-ci est de raconter une histoire, plutôt que de gagner. Les règles d'un JdR fournissent une structure pour aider à raconter l'histoire.

Les participants aux JdR assument généralement l'un des deux rôles suivants : joueur ou maître du jeu. Chaque joueur crée un personnage, appelé personnage joueur (PJ). Les PJ sont pleinement interprétés par leurs joueurs. Le jeu raconte habituellement comment les PJ collaborent à accomplir une mission, une quête, ou un autre but.



L'autre rôle est celui du maître du jeu. Dans ce jeu, le maître de jeu est appelé l'Autorité. Cette dernière sert d'intermédiaire entre les joueurs et le reste du monde du jeu. Elle décrit comment le monde réagit aux actions des PJ. Ainsi, l'Autorité n'interprète pas un seul personnage mais tous ceux avec lesquels les PJ interagissent. Ce sont des personnages non-joueurs, ou PNJ.

**En quoi ce jeu est-il différent de certains autres JdR ?** COMLOTISTE est destiné aux parties ponctuelles et impromptues. Cela signifie que contrairement à de nombreux jeux de rôle, ce jeu est conçu pour être joué en une seule session sans préparation. Les Autorités sont les bienvenues pour mener de longues campagnes pré-planifiées, mais ce livret de règles n'est pas écrit avec ce style de jeu à l'esprit.



## Que sont les Illuminati ?

On pense qu'un groupe de gens puissants conspirent pour gouverner le monde. Certains prétendent qu'ils le font déjà. Les théoriciens du complot appellent ces personnes, et l'organisation qu'elles constituent, les Illuminati. Les théoriciens du complot pensent que les Illuminati exercent une immense influence sur l'art, la culture et l'économie. On imagine qu'ils communiquent par des codes et des symboles secrets afin de garder leurs activités secrètes.

La nature exacte des activités des Illuminati est inconnue. Nombreux sont ceux qui pensent qu'ils influencent les gouvernements mondiaux pour faire avancer leur propre programme. Certains croient qu'ils fraient avec des extraterrestres et autres êtres inhumains. Quelques-uns estiment qu'ils dominent tous les aspects de la vie humaine.

Puisqu'il existe un large éventail de théories sur les Illuminati, ce jeu laisse les spécificités de cette organisation à l'Autorité. Des directives sont fournies dans la section de l'Autorité sur la façon de représenter des Illuminati selon le style de jeu souhaité par votre groupe (voir *Indice de Paranoïa Maximale*, p. 12).

**Avertissement** Bien que ce jeu soit optimisé si les participants ont une connaissance approfondie des théories du complot, ce livret est destiné à être accessible aux non-initiés. Si vous souhaitez en savoir plus, consultez les annexes (p. 20) proposant quelques liens relatifs aux théories du complot.

**Crédits** [Version : VF v1.0 du 02/02/2020]

Fr Translation & Layout: Anonymous | facebook.com/complotfiste

**Concepts, règles et textes** : Stirling

Joyner<sup>1</sup>, licence CC BY-SA 4.0<sup>2</sup>

1. patreon.com/sjrpgdesign ou paypal.me/sjrpgdesign

2. creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr

## Illustrations :

- Domaine public : Virgil Finlay (couverture, pp. 13, 18, 19), NASA (p. 3), Ephraïm Moses Lilien (p. 5), Edmund J. Sullivan (4e)
- CC BY-SA 2.0<sup>3</sup> : Rama (p. 13)
- CC BY-SA 3.0<sup>4</sup> : Jeff Preston (pp. 1, 2, 4, 6, 7, 16, 17)
- CC BY-SA 4.0 : David Bercovici (p. 12)
- Licence libre informelle : Luigi « Artikid » Castellani (pp. 8, 11)

## Photographies (domaine public) :

- Michael Greene : Atlas (Statue de Lee Lawrie, ode prémonitoire à Ayn Rand)
- Lévy & fils : Accident ferroviaire de la gare Montparnasse

## Couverture VO (voir p. 21) :

- Stirling Joyner & Morgan Rawlinson
- Domaine public : billet de \$5, cercles de céréales (Jabberocky), OVNI
- CC BY-SA 3.0 : lézard (Ksenija Pufilin)
- CC BY 4.0<sup>5</sup> : bouton CC BY-SA
- « Fair use » : coupures de presse (Chicago Tribune), étiquette en français, agent du service secret reptilien (Reptilian Resistance sur Youtube), image de la Zone 51 (DigitalGlobe, Google)

## Remerciements de l'auteur :

- Remerciements spéciaux à Brian Williamson<sup>6</sup> pour les formidables discussions et l'amitié qui ont bonifié ce jeu.
- Merci à Dan Shaver (DrLeaf), Jonathan & Jenn Madera, Austin Farrow et Keller Scholl pour déjà me parraîner sur Patreon !

**Tests** : Josie Joyner, Darcy Joyner, Brian Williamson, Garrett Gaunch, Elizabeth Williamson, Jeff Seitz, Dan Schaeffer

3. creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.fr

4. creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr

5. creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr

6. « Briac Guillaumet » en VF (p. 10)

# Création de personnage

Les Illuminati recrutent des sbires de tous les horizons, s'assurant ainsi que chaque équipe possède un ensemble de compétences diverses. Il n'y a aucune restriction sur le type de personne que votre personnage peut être, mais ce livret suppose que tous les personnages joueurs respecteront ces principes :

1. Les PJ sont de rang inférieur dans l'organisation illuminati. Par conséquent, être membre des Illuminati ne leur donne aucune autorité spéciale sur qui que ce soit.
2. Au début de la mission, les PJ sont fidèles aux Illuminati (c'est-à-dire pas des agents doubles).
3. Les PJ ont très peu de connaissances sur l'organisation pour laquelle ils travaillent.

## Aperçu des personnages

Vous créez votre personnage en choisissant parmi les options des sections suivantes. Ces traits vont vous aider à décrire votre personnage et à définir ses capacités.

- **Espèce** À quelle espèce appartient votre personnage ?
- **Spécialisations** Quels sont les domaines d'expertise de votre personnage ?
- **Profession** Que fait votre personnage quand il n'est pas en mission illuminati ?

- **Motivation** Pourquoi votre personnage risque-t-il sa vie pour la nébuleuse illuminati ?

## Espèces

Bien que les Humains croient être la seule vie intelligente sur Terre, une espèce extra-humaine habite parmi nous. Ils se déguisent en Humains pour se fondre dans la société et sont profondément impliqués avec les Illuminati. Avec la permission de l'Autorité, les joueurs peuvent choisir l'espèce de leur personnage, humaine ou reptilienne. Chacune est décrite ci-dessous.

### Humain

Les Humains sont normaux. Les PJ humains ne reçoivent pas de bonus ou de pénalités spéciaux pour être humains.

### Reptilien

Les Reptiliens sont une espèce d'hommes-lézards d'origine inconnue. Ils se déguisent en Humains pour infiltrer et dominer notre société.



**Super-sens** Bonus de +1 sur tous les jets relatifs aux sens. Les particularités des super-sens reptiliens sont laissées à la discrétion de l'Autorité.

**Pas de ce monde** -1 sur tous les jets impliquant l'interaction sociale avec des Humains. Les Reptiliens sont experts en infiltration, mais les PJ sortent tout juste de la ruche d'élevage. Ils sont encore en apprentissage. Parfois, leur accent ou leurs manières sauriens ressortiront, ou ils régleront accidentellement un achat avec d'étranges pièces triangulaires. L'Autorité peut trouver d'autres moyens pour les Reptiliens de ruiner les interactions sociales de base. Un Reptilien peut sacrifier l'une de ses *spécialisations*<sup>7</sup> pour supprimer ce désavantage.

**Morphose** Les Reptiliens utilisent une technologie de pointe pour paraître humains, et ils peuvent « morpher » à volonté entre les formes reptilienne et humaine. Cependant, on sait que cette technologie est source de problèmes, surtout lorsque le Reptilien est sous pression. Parfois, le déguisement fera paraître le Reptilien un peu inhumain, ou se dissipera complètement. L'Autorité peut utiliser la morphose accidentelle comme une *complication*<sup>8</sup> lorsqu'il le juge approprié. Les Reptiliens ne peuvent « morpher » qu'en une seule forme humaine. Cependant, un personnage reptilien peut sacrifier l'une de ses *spécialisations* pour acquérir la capacité de « morpher » entre plusieurs formes humaines.



## Spécialisations

Les *spécialisations* sont des domaines dans lesquels votre personnage excelle. Lorsqu'un PJ tente d'effectuer une action qui relève d'une de ses *spécialisations*, il y parvient automatiquement. Chaque PJ reçoit deux *spécialisations*.

Persuasion	Linguistique
Assassinat	Scientifique
Sabotage	Participatif·ve
Réparation	Informatique
Terreur	Philosophique
Larcin	Explosif·ve
Imposture	Glorieux·se
Furtivité	Émotionnel·le
Renseignement	Mécanique

7. voir *Spécialisations* ci-contre

8. voir *Complications* p. 10

TABLE 1 – Spécialisations





S'il y a plus de trois joueurs, ils reçoivent chacun une seule *spécialisation*. S'il n'y a qu'un seul joueur, son personnage peut bénéficier de trois *spécialisations*.

Pour créer une *spécialisation*, sélectionnez un mot dans chaque colonne du tableau page précédente.

**Exemples :** Sabotage philosophique, Renseignement informatique.

Une bonne utilisation des *spécialisations* exige une interprétation créative. Par exemple, *Assassinat scientifique* pourrait être utilisé pour :

- Tuer un scientifique ;
- Tuer quiconque en utilisant une méthode « scientifique » (produits chimiques, poignarder avec un bécher cassé, etc.), bien que l'*Autorité* puisse exiger que la méthode soit différente à chaque fois ;
- Ruiner la carrière d'un scientifique ;
- Etc.

Notez qu'une *spécialisation* ne peut pas vous donner de super-pouvoirs. « *Assassinat linguistique* » ne signifie pas que votre personnage peut tuer quelqu'un en prononçant un mot magique. Le truc avec les *spécialisations*, c'est de les faire fonctionner dans les limites des capacités physiques de votre personnage.

## Profession

Les Illuminati influent sur tous les aspects de la société. Bien que les membres les plus importants soient des individus riches et puissants, l'organisation emploie toutes sortes de personnes comme pions.

Chaque profession ci-dessous offre une capacité spéciale. Les joueurs sont libres de créer leurs propres professions, en s'inspirant de celles-ci. Toutefois, c'est l'*Autorité* qui décide en fin de compte de ce qui est approprié pour le jeu.

**Avocat :** Obtenez *Imposture linguistique* comme *spécialisation* supplémentaire.

**Complotiste créatif :** Vous inventez de fausses théories du complot afin de dérouter les autres complotistes. Vous pouvez automatiquement passer pour fou et bénéficiez d'un bonus de +1 aux interactions sociales.

**Franc-maçon :** Vous pouvez tenter une poignée de main secrète avec un PNJ. Lancez une *Pyramide du Destin*. Sur un trois ou plus, il est également franc-maçon et vous aidera. Si vous faites moins de trois, il est un ennemi des Maçons et vous reconnaît par votre poignée de main. L'*Autorité* peut choisir de faire ce jet à la place du joueur, de sorte que celui-ci ne connaisse pas le résultat.

**Gourou :** Obtenez *Persuasion philosophique* comme spécialisation supplémentaire.

**Hacker :** Obtenez *Furtivité informatique* comme spécialisation supplémentaire.

**Magnat des affaires :** Vous pouvez payer l'*Autorité* en argent réel pour relancer la *Pyramide du Destin*. La première relance coûte 1€ et chaque relance coûte un euro de plus que la précédente, c'est à dire que la deuxième relance coûterait 2€, etc.

**Musicien :** Citez les paroles d'une chanson de votre personnage (composez-la sur place). Expliquez comment cela s'applique à la situation actuelle et pourquoi cela signifie que vous devriez réussir. L'*Autorité* peut vous offrir un succès automatique, ou un bonus à votre lancer.

**Pilote de ligne :** Si vous portez votre uniforme de pilote, vous pouvez pénétrer dans la plupart des zones restreintes sans que personne ne vous interroge. Les gens penseront que vous avez une bonne raison d'être là.

**SDF volontaire :** Vous connaissez toujours le « mot de la rue » (rumeurs locales, etc.).

**Autre :** Choisissez une profession qui ne figure pas dans cette liste et obtenez une spécialisation supplémentaire qui vous convient, ou concevez votre propre capacité spéciale en accord avec l'*Autorité*.

## Motivation

Pourquoi votre personnage travaille-t-il pour les Illuminati ? Vous trouverez ci-dessous quelques motivations fréquentes, bien que vous puissiez également en inventer d'autres.

**Culpabilité :** Vous avez fait quelque chose de mal, et c'est votre punition.

Si vous êtes un Humain, vous étiez peut-être un condamné à mort dont l'exécution a été truquée pour que les Illuminati puissent exploiter vos talents sous le radar.

Si vous êtes un Reptilien, vous pourriez avoir fait quelque chose de mal et avoir été envoyé sur Terre pour être puni ou recyclé.



**Loyauté :** Vous êtes incontestablement loyal envers les Illuminati.

Si vous êtes un Humain, votre famille pourrait être impliquée avec les Illuminati depuis des générations et votre honneur est en jeu. Ou peut-être que les Illuminati vous ont dit quelque chose qui vous a convaincu de les suivre jusqu'au bout.

Si vous êtes un Reptilien, la fierté patriotique pour votre peuple pourrait assurer votre loyauté.

**Pouvoir :** Si vous êtes un Humain, quelqu'un vous a promis la richesse et /ou l'influence en échange de votre loyauté envers les Illuminati.

Si vous êtes un Reptilien, vous avez peut-être entendu dire que le travail de terrain sur Terre était un bon moyen de gravir les échelons de votre empire extra-humain.

**Réponses :** Des choses étranges vous sont arrivées, et vous voulez juste savoir pourquoi.

Si vous êtes un Humain, vous pourriez avoir été enlevé par des Extraterrestres, ou un être cher est mort dans des circonstances mystérieuses.

Si vous êtes un Reptilien, vous essayez peut-être de comprendre les véritables objectifs de votre peuple.

Quelqu'un vous a dit que vous pourriez trouver des réponses si vous acceptiez ce poste, mais jusqu'à présent, cela n'a fait que susciter d'autres questions.







# Résolution des actions

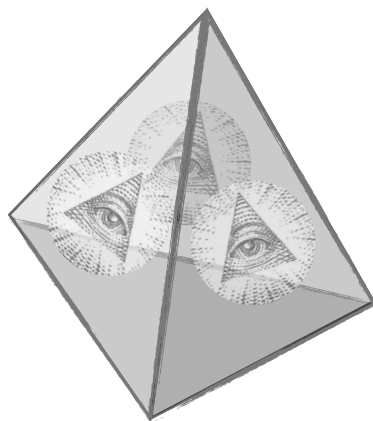
Dans *COMLOTISTE*, le succès des actions des PJ est déterminé en lançant une *Pyramide Illuminati du Destin*, également nommée « dé à quatre faces », ou d4. Lorsqu'un PJ tente de faire quelque chose, il doit lancer une *Pyramide du Destin*. Sur un jet de 3 ou plus, son action réussit comme prévu. S'il fait moins de 3, une *complication* se produit.

## Complications

Une *complication* est un élément de l'histoire qui est intéressant, qui ajoute de la complexité à l'intrigue et qui est négatif pour les PJ. Quand un PJ tire une *complication*, cela signifie que sa tentative de faire quelque chose provoque ou révèle quelque chose de négatif.

**Exemple :** Briac Guillaumet se faufile dans un laboratoire secret. Auparavant, il vérifie le périmètre de l'installation pour voir s'il y a des caméras de sécurité. Il obtient un 1. Il remarque qu'il n'y a pas de caméras, mais il est tellement occupé à les chercher qu'il tombe sur un garde armé.

Une *complication* doit toujours ajouter quelque chose de nouveau ou changer l'orientation de l'histoire, ne serait-ce que légèrement. Si un PJ tire une *complication* et que l'Autorité n'arrive pas à imaginer quoi que ce soit, elle doit se concerter avec les joueurs. Si personne ne peut trouver une *complication* intéressante, que l'action réussisse, il est plus intéressant pour un personnage de réus-



sir et d'apporter le changement que d'échouer et de tout laisser comme avant.

## Actions des PNJ

L'Autorité décide de l'issue des actions des personnages non joueurs, à moins qu'un personnage joueur ne s'y oppose (voir *Actions contestées*, ci-dessous).

## Actions contestées

**PJ contre PNJ** Si un PJ et un PNJ sont opposés, seul le joueur lance la *Pyramide du Destin*. Si le joueur tire une *complication*, le PNJ obtient ce qu'il veut. Sinon, le joueur obtient ce qu'il veut.

**Joueur contre joueur** Si deux PJ s'affrontent, ils lancent chacun une *Pyramide du Destin*. Celui qui fait le jet le plus élevé l'emporte. Si les deux joueurs sont à égalité, les personnages sont dans une impasse. Si cela n'a pas de sens dans le récit, ils doivent procéder à un nouveau jet. Si les deux joueurs obtiennent des *complications*, l'Autorité applique les *complications* aux deux parties si possible.



## Combat

Le combat est de forme libre. Les personnages engagés dans le combat agissent dans n'importe quel ordre découlant naturellement de l'action, bien qu'il soit préférable de donner à chaque personnage une chance d'agir une fois avant de laisser quelqu'un faire une seconde action.

Lorsqu'un personnage en attaque un autre, traitez cela comme une action contestée. Il n'y a pas de points de dégâts dans ce jeu. Soit le PJ réussit et le combat se déroule comme il veut, soit il subit une *complication*. Si le PJ subit une *complication*, alors le combat introduit un nouvel élément négatif pour le PJ.

Obtenir une *complication* au combat ne signifie pas nécessairement que le personnage meurt ou est blessé. Une telle *complication* serait évidemment négative pour le PJ, mais le personnage ne devrait se blesser ou mourir que si cela contribue à l'intrigue ou change l'orientation de l'histoire d'une manière significative.

## Actions collaboratives

Les PJ peuvent collaborer sur certaines actions, ce qui leur donne de meilleures chances de succès. Lorsque des PJ collaborent, lancez une *Pyramide du Destin* supplémentaire pour cette action. N'importe quel nombre de personnages peut collaborer dans l'histoire, mais le nombre maximum de *Pyramides du Destin* qui peuvent être lancées pour une seule action est de deux. Si l'une des deux *Pyramides du Destin* réussit, l'action réussit.

Les PJ peuvent coopérer pour des actions telles que défoncer une porte, chercher un objet dans une pièce, ou toute autre action où une personne en assiste une autre. Les actions pour lesquelles plusieurs participants ne peuvent pas améliorer les chances de succès, comme sauter par-dessus une fosse ou se faufiler, ne peuvent être traitées comme des actions collaboratives.



# Mener le jeu

Dans le monde de COMPTOTISTE, des conspirations et des phénomènes inexplicables se cachent derrière chaque porte fermée. Rien n'est tel qu'il paraît, et chaque vérité dissimule une vérité encore plus étrange. Ce chapitre et les suivants expliquent aux **Autorités** comment s'assurer que leurs jeux soient étranges, absurdes et paranoïaques. Il n'y a pas d'informations top secrètes ici, les joueurs sont donc les bienvenus pour continuer à lire.

## Conseils généraux

Utilisez le mécanisme de complication pour vous assurer que l'intrigue devienne de plus en plus compliquée au fil du jeu. Les complications devraient s'accumuler les unes sur les autres, ajoutant toujours plus d'éléments étranges à l'histoire. À la fin, l'intrigue devrait être un gros chaos paranoïaque.

Au milieu de ce chaos, il est toujours important d'avoir une certaine cohérence. Au moins jusqu'à la fin, vos joueurs devraient être en mesure de déterminer leur prochaine action à tout moment. L'histoire devrait tourner autour d'un objectif, même si la manière de l'atteindre se complique. Bien que regarder l'intrigue s'effondrer sous son propre poids soit amusant, vous devriez tout de même progresser vers une sorte de

résolution. Si pour une raison quelconque, cela s'avère impossible, demandez à des Extra-terrestres de tout faire sauter, ou quelque chose comme ça.

## Indice de Paranoïa Maximale

Si vos joueurs apprécient un jeu où l'intrigue devient un enchevêtrement inintelligible d'univers parallèles, d'expériences secrètes et de rituels magiques, c'est génial. Cependant, certains joueurs préfèrent les choses un peu

plus terre à terre. Pour trouver le bon équilibre de bizarrerie et de cohérence pour votre groupe, consultez le tableau de l'Indice de Paranoïa Maximale (p. 14).

L'Indice de Paranoïa Maximale, ou IPM, indique à quel point un jeu de COMPTOTISTE peut devenir absurde. Choisissez l'IPM avant le début du jeu, en basant votre choix sur une discussion avec vos joueurs. L'IPM est mesuré en unités d'absurdité appelées Cuils. Ce livret suppose un IPM d'environ 3 Cuils, mais des niveaux plus élevés sont fortement encouragés. Notez que l'IPM n'affecte en rien les règles. C'est juste un indicateur numérique des limites de votre groupe de jeu.

**Exemple : Les complications font avancer l'intrigue**

Samuel Lancelot a été chargé de traquer et éliminer un groupe de singes évadés d'un laboratoire. Son enquête le mène à un zoo abandonné. Il tombe sur un crypto-zoologiste, qui s'échappe quand Lancelot l'interpelle. Lancelot tente de lui tirer une balle dans la jambe, mais il subit une *complication* : il rate et touche accidentellement un ourson, enragant sa mère.

L'ourse charge. Lancelot pointe son arme sur l'animal. Son joueur lance la *Pyramide du Destin* pour tirer, et obtient une nouvelle *complication* : à la grande surprise de Lancelot, les balles passent directement à travers l'ourse, ne faisant aucun mal. L'*Autorité* décide que cette ourse est un hologramme. Elle décide également que les singes ont créé cet hologramme parce qu'ils font quelque chose dans ce zoo et ne veulent pas être découverts. Elle en conclut que les expériences ont donné aux singes une super intelligence et qu'ils travaillent sur une arme pour détruire l'humanité. Samuel Lancelot n'est plus menacé par l'ourse, mais il ignore maintenant être confronté à une plus grande menace de la part des génies simiesques maléfiques.



## **IPM      Monde du jeu**

**0 Cuil** Le monde suit les lois ordinaires de la physique, et absolument rien de paranormal ne peut être apporté dans le jeu. Les Illuminati, bien que mystérieux, sont une organisation clairement humaine. Leur but premier est d'atteindre ou maintenir la domination du monde. S'il était possible de jouer ce jeu de manière réaliste, ce serait l'IPM à utiliser.

**1 Cuil** La réalité physique est encore essentiellement conforme à la compréhension humaine. Les Extraterrestres sont probablement des visiteurs fréquents de la Terre, bien que leur relation exacte avec les Illuminati ne soit pas claire. Il est probablement juste de supposer qu'il y a peu ou pas d'influence surnaturelle sur ce monde, bien que les Illuminati puissent avoir des intérêts occultes. Les plans des Illuminati impliquent probablement l'apocalypse d'une certaine façon.

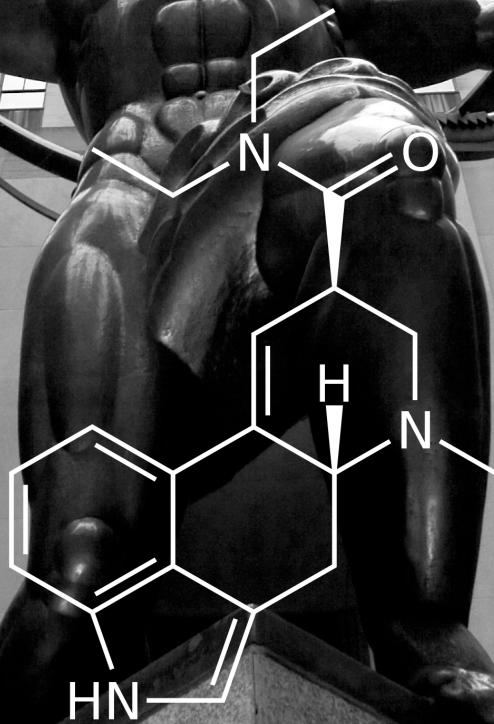
**2 Cuils** Pratiquement tous les faits historiques sont des mensonges créés par les Illuminati, de même que les actualités. Les Illuminati sont profondément liés, voire directement inféodés, aux Extraterrestres. Le surnaturel est très actif et les Illuminati y sont probablement reliés d'une certaine façon. Les vrais plans des Illuminati sont cachés sous mille faux projets.

**3 Cuils** Beaucoup de faits scientifiques bien documentés sont des mensonges fabriqués par les Illuminati. La plupart des gens, sinon tous, sont sous domination mentale directe des Illuminati. Les Illuminati obtiennent des pouvoirs de démons et rendent compte directement aux Extraterrestres, en supposant que les Extraterrestres ne sont pas un mensonge que les Illuminati ont créé pour faire croire qu'ils ne sont pas vraiment responsables. Les Ombres et autres êtres secrets sévissent dans les coins sombres du monde, mais les Illuminati les maîtrisent peu, voire pas du tout. Le but premier des Illuminati est de faire croire qu'ils n'ont pas de buts.

**4 Cuils** Toute connaissance largement acceptée sur l'univers est un mensonge illuminati. La plupart sinon toutes les mauvaises choses qui arrivent sont le résultat direct de l'interférence d'Illuminati. Les PJ ne devraient pas être surpris si les Extraterrestres leur ordonnent de se faufiler dans la maison de quelqu'un et de verser tout son lait dans l'évier. La plupart des gens, sinon tous, sont des Reptiliens déguisés. Les Illuminati sont profondément liés au surnaturel et peuvent même en être responsables. Les plans des Illuminati, s'ils en ont, ne peuvent être compris par les Humains.

**5 Cuils** Les Illuminati sont un mensonge créé par les Illuminati eux-mêmes pour couvrir leur propre existence. Les PJ sont sous l'emploi des faux Illuminati, à supposer qu'il y en ait de vrais. Ils sont dominés par les Extraterrestres, Les Ombres et le lapin de Pâques. Toutes les théories du complot sont vraies. Chacune d'entre elles. Surtout celles qui sont d'incompréhensibles salmigondis.

TABLE 2 – IPM



# Stades du jeu

Une session de COMLOTISTE se divise en deux stades. Le premier est celui de la planification, au cours duquel les PJ reçoivent leurs directives, définissent leur mission et décident comment aller de l'avant. Le second est celui de l'exécution, où les PJ exécutent leur plan, poursuivent leurs recherches et gèrent les complications.

## Planification

**Directives de mission** L'Autorité transmet aux PJ un message crypté de leurs maîtres illuminati, qu'il s'agisse d'un poème étrange, d'une publicité télévisée ou de quelque chose d'encore plus abstrait. Les joueurs doivent ensuite en interpréter la signification. Toutes les conclusions qu'ils en tirent servent à déterminer ce que leurs personnages pensent de leur mission.

Les joueurs établissent des liens logiques pour interpréter l'information contenue dans les directives jusqu'à ce qu'ils parviennent à une conclusion sur leur mission. Les joueurs n'ont pas besoin d'a-

voir un plan complet à ce stade. Ils n'ont besoin que d'un objectif et d'un point de départ. Une fois que les joueurs sont arrivés à une conclusion, ils peuvent conclure avec la phrase « Illuminati confirmés ».

**L'Autorité décide de la vérité** Les joueurs avaient-ils raison ? L'Autorité doit établir la signification des directives après la délibération exégétique des joueurs. La meilleure idée est probablement de laisser les joueurs avoir raison, mais ajoutez une ou deux choses qu'ils ont ratées. Vous pouvez apporter ces choses plus tard sous forme de complications ou de rebondissements.

Si vous décidez que l'interprétation des joueurs était erronée de quelque façon que ce soit, assurez-vous que la vérité aurait pu être interprétée à partir des directives originales. Sinon, ce serait tout simplement injuste. Vous devriez également déposer des indices tout au long du jeu afin d'alerter les joueurs sur ce qu'ils ont manqué. Plus important encore, les PJ ne doivent jamais se trouver dans une impasse. Où qu'ils regardent, il doit toujours y avoir quelque chose à examiner, à explorer ou à combattre.

**Exemple :** L'Autorité donne à ses joueurs leurs directives de mission. Il s'agit d'un sac en plastique contenant du poulet frit. Les joueurs discutent entre eux et suivent cette chaîne logique :

- Poulet frit. *Kentucky Fried Chicken*.
- KFC utilise 11 herbes et épices. « Herbes » fait référence à la marijuana, et « épices » est de l'argot désignant la marijuana de synthèse.
- Nous savons tous que 11 est un nombre spécial illuminati (regardez sur Internet).
- Donc, 11 herbes et épices = drogues illuminati.
- *Kentucky Fried Chicken*. Vous savez ce qu'il y a d'autre dans le *Kentucky* ?
- C'est vrai, c'est vrai. *Kentucky State University*.
- Puisque poulet frit = drogues illuminati, cela signifie que les Illuminati expérimentent une drogue sur les étudiants de la KSU.
- Le sac dans lequel le poulet est arrivé était transparent, autrement dit « visible ».
- Puisque le poulet frit est visible, cela signifie que quelqu'un sur le campus a découvert comment fabriquer lui-même la drogue.
- Cette personne doit être arrêtée. Illuminati confirmés.

## Exécution

C'est le stade où se déroule la majorité du jeu. Après le stade de planification, vous devriez esquisser brièvement les accomplissements principaux nécessaires pour atteindre l'objectif des PJ. Les actions des PJ vont causer beaucoup de problèmes, alors gardez la structure lâche. Vous trouverez peut-être utile d'imaginer quelques obstacles qu'ils pourraient rencontrer et de les noter également. Cela facilitera les choses, puisque vous n'aurez pas à tout inventer à la volée.

Au fur et à mesure que l'histoire progresse, cherchez constamment des moyens d'amener les PJ plus profondément dans une toile de mystère. La mécanique des complications vous facilitera la tâche, mais vous pouvez toujours ajouter des bizarreries plus générales juste pour rendre les choses plus intéressantes.

**Exemple :** Sarah Leblanc tente d'ouvrir un coffre-fort mural qui, selon elle, contient des échantillons d'ADN de tous les anciens présidents français. Pour ouvrir le coffre-fort, elle obtient un 3 sur la *Pyramide du Destin*, accédant sans complication. Elle ouvre le coffre-fort pour découvrir qu'il mène à une dimension de poche contenant une banlieue des années 1950 en grandeur nature. René Coty émerge d'une des maisons. Bien que Sarah ait réussi à ouvrir le coffre-fort, l'Autorité a quand même introduit quelque chose de bizarre pour rendre l'histoire plus intéressante.

**Relations entre PJ et Illuminati** Le processus de recrutement des Illuminati est un secret même pour les recrues. Ses membres traquent les intronisés potentiels pendant des années, façonnant tranquillement leur vie avant de les accueillir. Personne ne refuse jamais une

offre d'emploi des Illuminati, et presque tous les membres sont volontaires. Les Illuminati sont plus que prêts à offrir aux gens ce qu'ils veulent.

L'organisation des Illuminati est mise en place pour éviter de révéler sa véritable structure à quiconque, même à ses propres agents. Aucun agent n'est jamais mis au courant de la véritable identité de ses supérieurs. En fait, il est peu probable qu'ils rencontrent plus d'un membre en face à face. Les PJ reçoivent leurs directives de mission sans instructions supplémentaires, sans portes dérobées et sans aide.

De cette façon, s'ils se font prendre, la police pensera que des fous ont tenté de tuer un étudiant parce qu'ils ont vu un morceau de poulet frit.

Les Illuminati sont si sages qu'ils savent simplement que les PJ seront capables de comprendre leurs directives et d'atteindre leur but sans aide. Même s'ils échouent, comment les PJ peuvent-ils savoir que ce n'était pas le plan de leurs maîtres depuis le début ? Qu'est un homme pour un dieu ? Qu'est un dieu pour les Illuminati ?





# Les Choses se compliquent

Ce chapitre contient des idées pour aider l'Autorité à créer des complications.

## Entités

Il y a un certain nombre d'entités non humaines que les PJ pourraient rencontrer. Certaines d'entre elles sont listées ci-dessous. La description de chaque entité est suivie d'une liste de théories la concernant. Vous pouvez décider lesquelles sont vraies, si certaines le sont.

**Extraterrestres** Ce sont des créatures de petite taille avec de grosses têtes et de grands yeux bulbeux. En raison de la couleur de leur peau, ils sont souvent appelés *Gris*. Ils possèdent des engins spatiaux qu'ils utilisent pour surveiller les Humains et communiquer avec eux.

### ► Théories ◀

- Les *Gris* dirigent secrètement la plupart voire la totalité des grands gouvernements.
- Les *Gris* ont installé des dispositifs de domination mentale dans les satellites du monde entier.
- Les *Gris* possèdent des pouvoirs psychiques.
- Les *Gris* ne sont pas une race biologique mais des êtres d'une autre dimension.
- Les *Gris* ne sont pas maléfiques mais veulent éclairer l'espèce humaine.
- Les *Gris* élèvent leur propre espèce humaine.
  - Ces Humains sont des hybrides extraterrestres.
  - Ces Humains régneront sur le monde.

- Ces Humains gouvernent déjà le monde.
- Les *Gris* ramèneront ces Humains dans leur monde, pour qu'on ne les revoie plus jamais.
- Les Illuminati tentent de vaincre les *Gris*.
  - Car les Illuminati travaillent pour quelque chose qui veut la Terre pour elle-même.
- Les *Gris* ne sont qu'une des nombreuses espèces exotiques visitant la Terre.

**Reptiliens** Ce sont des hommes-lézards déguisés en Humains. L'Autorité doit noter que d'autoriser des PJ reptiliens changera la dynamique du jeu s'ils en démasquent lors de leurs investigations.

### ► Théories ◀

- Les Reptiliens se positionnent aux plus hauts niveaux gouvernementaux ;
  - En tuant des fonctionnaires et en prenant leur place.
  - En utilisant les médias pour manipuler les masses ;
    - Puisque la plupart des journalistes sont reptiliens.
  - Par la force du nombre, car la plupart des électeurs sont reptiliens.
- Les Reptiliens sont en fait des *Gris* déguisés.
- Les Reptiliens sont des hybrides extraterrestres-humains.
- Les Reptiliens sont une espèce qui a évolué aux côtés des Humains sur Terre.
- Les Reptiliens veulent juste s'intégrer.

**Ombres** Ce sont des apparitions sombres et humanoïdes se manifestant parfois aux Humains.

### ► Théories ◀

- Les Ombres sont nombreuses. Certaines sont bénignes, d'autres non.
- Les Ombres irradient une impression d'irréalité totale.
- Les Ombres se tiennent souvent immobiles, semblant observer les témoins.
- Les Ombres peuvent marcher lentement vers les témoins ou les suivre continuellement.
- Les Ombres drainent la force vitale de ceux qui les entourent.
- Les Ombres apparaissent juste avant un événement terrible.
- Les Ombres se déplacent parfois où bon leur semble, ignorant les obstacles tels les gens et les murs.
- Les Ombres peuvent apparaître et disparaître à volonté.
- Les Ombres peuvent interagir avec le monde physique quand elles le veulent.
- Les Ombres drainent la chaleur de l'air autour de l'endroit où elles se trouvent.

### Organisations

Il s'agit de groupes de personnes et d'organisations que les PJ peuvent rencontrer au cours de leurs missions.

**Les Complotistes** Il y a ceux dont la mission dans la vie est de découvrir la vérité sur les Illuminati. Ce sont les complotistes. Ils viennent d'horizons très divers et leur niveau de santé mentale varie considérablement. Beaucoup d'entre eux animent des blogs ou des chaînes vidéo, ou fréquentent les forums complotistes. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un groupe formel, les complotistes peuvent toujours représenter une menace pour les PJ. Ils peuvent comprendre ce qui se passe vraiment, ou faire dérailler les PJ avec leurs théories.

**Les Cultes des OVNI** Beaucoup de gens croient que les Extraterrestres les emmèneront un jour sur leur planète natale ou à un niveau de conscience plus élevé. Ces gens se rassemblent dans les points chauds des OVNI pour regarder les lumières du ciel. Au fil du temps, diverses religions se sont développées à partir de ces groupes, chacune avec ses propres croyances étranges.

### La Légion urbaine : l'alliance des sans-abri

Il s'agit d'un réseau de personnes qui vivraient volontairement une vie d'errance plutôt que de faire partie d'un système corrompu et dominé par les Illuminati. Ces gens pensent avoir été personnellement témoins de l'activité des Illuminati. Pour cette raison, ils ne peuvent tout simplement pas se réinsérer dans la société normale.

La plupart souffre d'une combinaison de troubles mentaux qui entraînent de la paranoïa, des délires et des hallucinations. Ou peut-être que c'est ce que pensent les moutons. Ils ont peut-être tout à fait raison. Peut-être sont-ils plus solidement informés sur les Illuminati que les PJ.

### L'Union internationale des cryptozoologistes

La cryptozoologie est l'étude d'animaux dont l'existence même est contestée, comme le Yéti et le monstre du Loch Ness. Beaucoup de ces soi-disant « cryptides » sont d'anciennes expériences illuminati, ce qui fait que les cryptozoologistes sont souvent mêlés au monde étrange du complot. Pour défendre leur propre légitimité, de nombreux cryptozoologistes se sont regroupés pour former l'UIC. Ces types se pointent toujours dans des endroits reculés, en quête de korrigans et autres sortes de créatures.

# Annexes

## Directives de mission

Vous manquez d'idées de directives de mission ? En voici quelques-unes que vous pouvez utiliser :

- Première vidéo trouvée en cherchant « *publicité hôtel* »
- Un pack de 24 bouteilles d'eau minérale
- Un grand bocal<sup>9</sup> contenant un petit ours en peluche
- Un poème surréaliste
- Une vidéo complotiste sur Internet
- Première vidéo de moins d'une minute trouvée en cherchant les deux premiers noms lus au hasard dans un livre
- Sélectionnez au hasard un objet sur votre bureau
- Un bouquet de roses
- Un téléphone à clapet fracassé
- Choisissez une couleur. Lancez 1d20. Les directives de mission sont un d20 de la couleur choisie, mais chaque face présente le nombre que vous avez tiré.
- Appelez une pizzeria locale sans prévenir vos joueurs. Dites « *Voilà vos directives de mission* » en posant votre téléphone sur la table, avec le haut-parleur afin que les joueurs y répondent. Toute la situation résultante<sup>10</sup> constitue les directives de la mission.

## Ressources complotistes

Voici quelques liens vers des ressources sur les Illuminati, les théories du complot et le paranormal :

9. mason jar (VO)

10. y compris la vraie livraison de pizza

## Liens conseillés dans la version originale du jeu

- [conspiracy.wikia.com](https://conspiracy.wikia.com): Wiki complotiste
- [4chan.org/x/](https://4chan.org/x/): Forum paranormal de 4Chan
- [reddit.com/r/conspiracy/](https://reddit.com/r/conspiracy/): Complots sur Reddit
- [coasttocoastam.com](https://coasttocoastam.com): Émission paranormale
- [youtube.com/user/ThePeladophobian/](https://youtube.com/user/ThePeladophobian/): Parodies complotistes
- [youtube.com/user/Truthiracy3](https://youtube.com/user/Truthiracy3): Complotiste très étrange
- [bentoandstarchky.com/dec/rants.htm](https://bentoandstarchky.com/dec/rants.htm): Délires illustrés de Francis E. Dec
- [infowars.com/listen-to-the-radio-show-archive/](https://infowars.com/listen-to-the-radio-show-archive/): Émission d'Alex Jones

- Complotisme :
  - [bibleetnombres.online.fr](https://bibleetnombres.online.fr) : Tout est dans les chiffres (et dans la bible)
  - [lumieresurgaia.com](https://lumieresurgaia.com) : OVNI, etc.
  - [nouvelordremondial.cc](https://nouvelordremondial.cc) : Anti-média
  - [syti.net](https://syti.net) : Généraliste tendance new-age
  - [fr.rael.org](https://fr.rael.org) : L'indémodable Raël !
  - Vidéos « La vérité sur... »<sup>11</sup>
- Anti-complotisme :
  - [conspiracywatch.info](https://conspiracywatch.info) : Décryptages
  - [hoaxbuster.com](https://hoaxbuster.com) : Démontages
  - [gouvernement.fr/on-te-manipule](https://gouvernement.fr/on-te-manipule)
  - [cnes-geipan.fr](https://cnes-geipan.fr) : OVNI et explications
  - LES OBSÉDÉS DU COMLOT<sup>12</sup>
  - COMLOTS ET CONSPIRATIONS<sup>13</sup>
- Complotisme artistique :
  - [greatawakeningmap.co](https://greatawakeningmap.co) (en) : Ze map !
  - [valnuit.lepodcast.fr](https://valnuit.lepodcast.fr) : Ville étrange

11. biodynamie, Linky™, 11 septembre, SIDA, vaccins...

12. documentaire de Caroline Fourest

13. documentaire de Paul Moreira

**Nom :**  
Clara Legrand

**Espèce :**  
Humaine



**Spécialisations :**

- Assassinat glorieux
- Persuasion philosophique\*
- Renseignement explosif

**Profession :** Gourou\*

**Motivation :** Pouvoir

**Nom :**  
Louis  
Tomasino

**Espèce :**  
Humain



**Spécialisations :**

- Furtivité informatique\*
- Réparation linguistique
- Terreur participative

**Profession :** Hacker\*

**Motivation :** Culpabilité

✂ 3 fiches de pré-tiré-e-s — à imprimer et à découper ✂

**Nom :** « Ben »

**Espèce :**  
Reptilien  
(Super-sens,  
Pas de ce  
monde,  
Morphose)



**Spécialisations :**

- Larcin émotionnel
- Sabotage scientifique

**Profession :** SDF volontaire (rumeurs)

**Motivation :** Réponses

**Nom :**

**Espèce :**

**Spécialisations :**

**Profession :**

**Motivation :**

**Nom :**

**Espèce :**

**Reptilien·ne**  
 (Super-sens,  
 Pas de ce monde,  
 Morphose)

**Spécialisations :**

**Profession :**

**Motivation :**

✂ 4 fiches de perso vierges — à imprimer et à découper ✂

**Nom :**

**Espèce :**

**Spécialisations :**

**Profession :**

**Motivation :**

**Nom :**

**Espèce :**

**Spécialisations :**

**Profession :**

**Motivation :**

[illegible]



