



Un scénario de **Michaël Janod** • Illustrations de **Michaël Janod** et **Guillaume Jentey**

AT 328

pour *Over the Edge / Conspirations*

SYNOPSIS

Les PJ habitent ensemble dans un appartement, dans la ville de Vertige, *barrio* des Fleurs, sur l'île d'Al Amarja. Comme la majorité des habitants, ils ont dans leur cuisine un frigo. Comme une minorité d'habitants, ils vont découvrir qu'ils ont un frigo particulier qui, quand on ouvre sa porte tandis que sonnent les douze coups de minuit, devient un portail dimensionnel conduisant sur une petite île inconnue. Ils pourront franchir ce portail et visiter cet îlot, sur lequel se trouvent une maison, une remise et un bosquet. C'est la maison d'un ogre qui, quand il ne mange pas des gens, se distrait en écrivant des romans.

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Pluto Ragato, écrivain raté

J'avoue que le mot est un peu fort. Écrivain. Pluto n'est même pas fichu d'écrire une carte postale, mais, bon sang, il a ça en lui. Il n'a pas tant besoin d'écrire que d'être reconnu comme un écrivain. Ça lui vient sans doute de son père, qui était la réincarnation officielle d'Alexandre Dumas, le père. Pluto, lui, pense n'être que la réincarnation d'un chanteur minable. Et encore, ce n'est pas la réincarnation officielle, car le chanteur en question n'est pas encore mort. Dans la famille Ragato, on prend très au sérieux la réincarnation. À son insu, Pluto dispose d'un pouvoir particulier : en dépensant un point de sa réserve psychique, il peut devenir la réincarnation d'un personnage historique. Il obtiendra alors un trait de compétence de ce personnage, avec une valeur de 3D, jusqu'à la fin de la journée ou bien jusqu'à ce qu'il devienne la réincarnation de quelqu'un d'autre.

Littéraire (intense et autodestructeur) 4D

Cuisine bien (début d'embonpoint) 4D

Réincarnation variable (air égaré) 2D

Aucune imagination (1D de malus quand il faut faire preuve d'imagination)

Points de vie : 14

Réserve psychique : 3

Réserve d'expérience : 1

Motivation : devenir un écrivain célèbre

Âge : 25 ans

En 1992, **Johnatan** Tweet, qui s'était fait connaître pour sa participation à *Ars Magica*, publiée chez Atlas Game le jeu le plus fou de décennie, **Over the Edge**, paru en français en deux volumes sous le titre *Conspirations*, plus révélateur de ce qui se trame dans la petite île d'Al-Amarja qui sert de décor au jeu. Toute l'humanité semble s'y être donné rendez-vous pour comploter plus ou moins secrètement, des Illuminatis aux aliens en passant par Oui-Oui et sa voiture jaune (sous acide), dans une ambiance qui évoque tantôt le Lynch de *Twin Peaks*, tantôt la contre-culture américaine inspirée par Burroughs.

Sans être le plus gros succès commercial de l'époque, *Over the Edge* était précurseur : son influence sur les concepteurs est considérable. Son système de traits libres permet une création de personnages *freeform*, qu'on retrouve dans *Fate*, et dans les années 2000, il devient une référence pour toute la scène indépendante américaine, et surtout pour *The Forge*. Les époux Baker le reconnaissent ainsi comme l'une des inspirations principales d'*Apocalypse World* et du principe de « jouer pour voir ce qui va se passer ». Pas étonnant, dans la mesure où **Johnatan** Tweet décrit sa propre maîtrise en ces termes : « [...] je balançais des douzaines d'indices étranges pour des mystères que je n'avais pas encore inventés, sachant que les joueurs ne suivraient pas la plupart d'entre eux ». En France, quinze ans après sa publication on trouve encore une trace de cette influence avec *Magistrats & Manigances* et la mécanisation de la construction du crime en cours de partie. Autant dire qu'*Over the Edge* n'a pas fini de déteindre sur les créateurs de jeu.

Fiche Grog :



Djok Glapish, glandeur professionnel

Djok est le mari d'Ann Glapish. Ensemble, ils sont venus de Cornouailles il y a une quinzaine d'années. La plus grande particularité de Djok est son visage inexpressif. Et pour cause : ce visage est un faux. Son vrai visage se trouve au niveau de son ventre, il voit et respire à travers le tissu de ses vêtements. Le machin qu'il porte entre ses deux épaules n'est qu'une excroissance, à la ressemblance d'un visage et dont il ne contrôle pas les muscles. Cette tête est vide, il peut s'en servir comme espace de rangement en fourrant des trucs dans sa fausse bouche. Il est né comme ça, ses parents l'ont abandonné à la naissance et il a été recueilli par le père d'Ann, un scientifique extra-terrestre qui s'est passionné pour son cas. Djok cache son vrai visage, seuls ses colocataires sont aujourd'hui au courant de sa petite particularité. Chose amusante, l'impassibilité de son visage — celui du haut — lui donne un très grand avantage au poker. Djok est aussi le seul têtiloque au monde : quelqu'un qui parle avec son ventre tout en faisant semblant de parler avec sa bouche.

Débrouillard (il trouve toujours des solutions) 4D

Têtiloque (parle sans bouger les lèvres) 4D

Joueur de poker (expression indéchiffrable) 6D

Feignant (un dé de malus pour toute activité fatigante)

Points de vie : 14

Réserve d'expérience : 1

Motivation : gagner des sous sans se fatiguer

Âge : 43 ans

Ann Glapish, éditrice

Ann est la femme de Djok. Ensemble, ils sont venus de Cornouailles il y a une quinzaine d'années. Ann est une femme ordinaire avec des besoins peu ordinaires. Une entité extra-dimensionnelle s'est emparée de son corps durant une expérience que son scientifique — et extra-terrestre — de père a menée sur elle alors qu'elle fêtait son douzième anniversaire. Depuis, l'entité en question menace de dévorer son corps de l'intérieur si Ann ne lui fournit pas une victime chaque jour. Le mode opératoire est assez particulier : la victime doit d'abord signer un document quelconque, mais obligatoirement écrit à l'encre verte. La signature doit également être à l'encre verte. Sitôt la signature apposée, la créature jaillit de la bouche d'Ann et se jette sur la victime, pour l'envelopper et la digérer en quelques secondes. Après cela, la créature retourne à l'intérieur de son hôte. Pour satisfaire ce besoin, Ann s'est tournée vers une carrière d'éditrice, carrière qui lui permet de rencontrer de nombreux Paumés qui viennent lui présenter des torchons qu'elle ne lit pas, mais qu'elle s'empresse d'accepter et de sanctifier par un contrat aguicheur. Elle s'est prise à aimer son métier et rêve de rencontrer un écrivain digne de ce nom, auquel elle pourrait proposer un contrat qui ne serait pas écrit en vert.

Éditrice (lit vite) 4D

Menteuse (ne regarde pas les gens dans les yeux) 4D

Forme olympique (infatigable) 3D

Coïncée (un dé de malus dans les situations sociales)

Points de vie : 21

Réserve d'expérience : 1

Motivation : se débarrasser de la créature en elle

Âge : 44 ans





SCÉNARIO

Prologue

Les PJ sont dans leur appartement, un soir, très tard, en train de regarder une rediffusion de *Casablanca* à la télé. L'un des PJ a eu un petit creux et s'est levé pour faire une descente dans le frigo et c'est alors qu'il vient d'en ouvrir la porte que l'action commence. À sa grande surprise, au lieu d'avoir le contenu habituel, le frigo est vide et, surtout, il débouche sur un autre endroit. Alors que, dehors, on entend les douze coups de minuit sonner à l'horloge du quartier, le frigo s'est transformé en passage dimensionnel menant on ne sait où.

C'est un frigo de style américain, de bonne taille et permettant le passage d'une personne. À l'autre extrémité de

ce passage, on peut voir une plage, un îlot et, sur ce dernier, une maison de style méditerranéen. Le frigo semble déboucher à ras de l'eau, à quelques mètres à peine du rivage. L'eau n'est pas profonde, transparente. Le ciel est bleu. Sur l'îlot, en dehors de la baraque, il y a un bosquet et un potager, ainsi qu'une petite remise. Devant la maison, une sympathique véranda propose un peu d'ombre et abrite une petite table et deux chaises. Les PJ n'aperçoivent aucun danger et pourraient légitimement être tentés d'aller y faire un tour. Observé depuis l'autre côté, le passage ressemble à un rectangle s'ouvrant au milieu de nulle part, quelques centimètres au-dessus de l'eau. À travers l'ouverture, on aperçoit les parois du frigo et la cuisine des PJ, là-bas à Al Amarja. L'eau monte jusqu'à mi-cuisses à cet endroit, il est facile de remonter dans le frigo. Si la porte du frigo est refermée, le passage disparaît. Il s'ouvre toujours au même endroit.



L'îlot

Voici une succincte description de cet endroit. Il s'agit d'un îlot plus petit qu'un terrain de foot, avec une maison assez simple de style méditerranéen. Elle a une véranda, un rez-de-chaussée et un étage. Comme le climat est assez chaud, la maison est toujours ouverte aux quatre vents. Des rideaux fournissent un peu d'ombre. Les sols sont carrelés, les murs sont en pierre. Au rez-de-chaussée, il y a une cuisine, un cellier, un salon, des toilettes et un petit atelier. À l'étage, deux chambres, une salle de bain et un bureau. Dans ce dernier, il y a d'importantes quantités de feuillets, et des stylos en pagaille. Il semble que l'habitant aime écrire. Il aime également lire : on trouve des livres dans un peu partout dans la maison, principalement des classiques, en toutes langues. Dans le cellier, les mets ne sont guère exotiques : jambon, légumes, fromages. Il y a aussi quelques bouteilles de vin non étiquetées. Cependant, les PJ seront mal à l'aise par la présence de crânes humains — des crânes d'adultes — en divers endroits de la maison. On peut trouver des vêtements simples et rapiécés ici et là, leur taille suggérant que le propriétaire des lieux est un colosse.

Dans la remise, il y a principalement des outils de jardinage et quelques graines, le tout servant à entretenir le potager qui jouxte la maison. Le bosquet n'est pas bien épais, il fournit un peu d'ombre, mais ne semble rien receler d'intéressant. Aucun indice sur la façon dont l'habitant peut quitter l'île et y revenir : il n'y a pas de quai, et aucune trace de véhicule.

Flashback

Si, à un moment ou un autre, les PJ essayent de se souvenir d'où ils tiennent ce frigo, jouez ce petit flashback avec eux. Comme c'est un flashback, prévenez-les qu'il y aura une règle à respecter : à la fin de la scène, d'une façon ou d'une autre, ils devront repartir avec le frigo. Ils ont toute latitude sur la façon dont la scène se déroulera.

Cela se passe quelques mois auparavant. Leur frigo précédent ayant été dévoré par un ours radioactif, les PJ ont consulté les petites annonces en quête d'une occasion qui soit dans leurs prix. C'est Djok qui a repéré l'annonce : un frigo



américain modèle AT 328 pour seulement 40 \$. Ils ont contacté le vendeur qui leur a donné rendez-vous quelque part dans le *barrio* des Grands Hommes, endroit sordide à souhait. La scène commence tandis qu'ils rencontrent le vendeur. Celui-ci est un Paumé, un vieil homme décati et incroyablement sale, de toute évidence paranoïaque. Les PJ lui trouvent un air de déjà vu et il affirme être Ronald Reagan, l'ancien acteur et président des États-Unis. Or, ce dernier est censé être mort depuis une dizaine d'années. Mais il est vrai que, sous la crasse et l'improbable tignasse, il y a une certaine ressemblance. Il a fixé le prix à 40 \$ et il ne veut pas en changer d'un iota, pas plus, pas moins. Vendre cet appareil semble un véritable déchirement pour lui, mais il DOIT le faire, dit-il. Il assure aux PJ que ce frigo fonctionne à merveille. Cependant, il leur indique aussi qu'au moindre problème, ils peuvent appuyer sur le bouton d'auto-destruction (un bouton rouge à l'arrière du frigo.)

Jouez la transaction comme bon vous semble, les PJ peuvent payer le frigo, ou bien le voler : peu importe. Passé cette scène, le vendeur n'a plus aucun rôle dans cette histoire donc vous pouvez en disposer à votre guise, avec tout le respect qui sied à un ancien président des États-Unis. À aucun moment il n'expliquera l'étrange propriété de ce frigo.

L'habitant

C'est un ogre colossal, avec un air courroucé qui ne le quitte jamais. Il s'appelle simplement l'ogre. Il porte une hache attachée dans son dos, le genre de hache que l'on utilise quand on veut fendre un éléphant en deux, vous voyez ? Il dispose d'un tapis volant pour quitter son île et voyager, quand il est absent il n'y a aucun indice sur la façon dont il quitte l'île. Quand il est rentré, il roule le tapis et le met sous son lit.

Comme tout ogre qui se respecte, celui-ci dispose d'un odorat lui permettant de déceler de la chair fraîche à proximité. S'il rentre alors que les PJ sont encore dans le coin, il hume l'air, trouve que ça sent rudement bon et empoigne aussitôt sa hache. C'est en général le signal qu'il faut prendre la poudre d'escampette, ou bien affronter l'ogre.

Si l'ogre les poursuit et qu'ils prennent le passage dimensionnel, une grosse main vient gêner la fermeture du frigo. Poussant de sa **force** monstrueuse, l'ogre force l'ouverture de la porte et commence à menacer les PJ du bout de sa hache. Heureusement, il est trop gros pour passer facilement par le frigo, mais qu'on lui donne quelques minutes et il devrait pouvoir s'en extirper. Il n'est pas dans une très bonne position pour frapper, et les PJ peuvent profiter de cet avantage pour tenter de le mettre hors de combat. Si l'un d'entre eux appuie sur le bouton d'auto-destruction du frigo, ce dernier poussera un soupir inquiétant tout en se mettant à fondre, le passage dimensionnel disparaîtra aussitôt — et définitivement —, coupant l'ogre en deux et le tuant net.

Manuscrits

Sur cet îlot, les PJ **pourront régulièrement trouver** les manuscrits de romans plus ou moins terminés et qui sont absolument passionnants. Ils sont rédigés par l'ogre. Quand il n'est pas en train de travailler dessus, sous la véranda ou dans son bureau, on **peut les trouver** ici ou là dans la maison. Ils relatent les aventures d'un certain Peter Arrow, qui entre dans une école de plombiers. Il suffit d'en lire quelques lignes pour être aussitôt happé : quiconque a lu le début veut absolument connaître le dénouement, et lire le roman jusqu'à la dernière page. C'est une aubaine pour nos PJ, qui se rendent compte qu'ils tiennent là un formidable best-seller. C'est l'histoire d'un jeune garçon qui fait sa première année dans une prestigieuse école de plombiers nommée Grapuce, qui s'y fait autant d'amis que d'ennemis et qui y vit toutes sortes de péripéties. Dans le premier roman, il entre à l'école des plombiers. Dans le second, il découvre une salle de bain secrète. Dans le troisième, il doit réparer le robinet d'une cabane. Et ainsi de suite.

L'ogre semble capable de produire de tels documents en une ou deux semaines, les PJ peuvent donc y retourner à plusieurs reprises pour en dérober un à chaque fois, quand celui-ci est terminé.

Publication

Pluto peut se déclarer l'auteur de ces manuscrits, et Ann peut les publier, il faut juste trouver donner des titres aux romans, qui en sont étrangement dépourvus. Si les PJ décident de publier les romans, voici ce qui se passe.

En quelques semaines c'est un succès immense, il y a même un producteur américain, Glenn Kalus, qui leur propose un contrat juteux pour l'adaptation de ce livre au cinéma. Bizarrement il insiste pour avoir un pingouin dans le rôle principal, mais les PJ devraient pouvoir l'en dissuader. On trouve le livre dans toutes les librairies de l'île, et il s'exporte dans une dizaine de pays, dont deux qui n'existent pas.

De toute évidence, les romans font partie d'une série. Le public ne s'y trompe pas, Glenn Kalus non plus, et devant l'insistance de tous ces admirateurs, les PJ sont incités à publier d'autres romans de la série. Ceux-ci laissent deviner que les études du jeune Peter Arrow dureront une dizaine d'années, soit autant de romans. Les lecteurs veulent connaître la date de sortie du prochain épisode, l'avenir des personnages principaux, si le professeur Gogues est vraiment méchant ou pas, ce qui a inspiré l'auteur, etc. Glenn Kalus, le producteur, propose un très juteux contrat pour avoir l'exclusivité sur les dix films. Il fournit une très, très confortable avance. Les PJ prennent goût au succès et à l'argent. Pluto peut bien essayer d'écrire la suite lui-même, mais il confirmera rapidement qu'il n'est pas du tout à la hauteur.



Le véritable auteur des romans

En réalité, l'ogre n'est pas l'auteur des romans : il a un nègre. Il s'agit d'une sorte de hamster, nommé Tabart et enfermé dans une cage dorée. Lors d'une de leurs visites, les PJ **peuvent surprendre** l'ogre en train d'écrire sous la dictée du petit rongeur qui se gratte la barbiche, réfléchit, fait des grands pas d'un bout à l'autre de sa cage, et dicte le texte d'une voix fébrile.

L'ogre le traite comme un esclave, mais l'animal semble s'en accommoder. Quand l'ogre en a marre d'écrire et veut aller faire une sieste, il demande au rongeur de la boucler. Quand il veut se remettre au travail, il secoue la cage et son petit occupant. Quand il quitte l'île, l'ogre emporte la cage avec lui, dans un grand sac.

Ainsi, le véritable auteur est-il ce petit animal, dans cette cage si facile à transporter. L'animal pourra aussi bien continuer son travail dans l'appartement des PJ, non ? Seulement voilà, sitôt que les PJ s'emparent de la cage et font mine de partir avec, le hamster se met à faire un raffut de tous les diables, couinant bien plus fort qu'un hamster n'est en droit de le faire. « Au voleur ! Au voleur ! À moi mon maître, on m'enlève ! » S'il est sur l'île, l'ogre est aussitôt alerté et déboule, la hache à la main.

Allers et retours

Les PJ pourraient visiter l'île à plusieurs reprises. L'ogre agit comme une force incitant à quitter l'île, la pression des admirateurs agit comme une force incitant à y retourner. Ce qui suit est une suggestion sur l'organisation de ces visites, rien qui doit être suivi à la lettre. N'hésitez pas à casser ce schéma, notamment si les PJ y mettent fin d'eux-mêmes en zigouillant l'ogre ou en dérobant très tôt la cage dorée.

Lors de leur première visite, l'ogre est absent, ainsi que le hamster. Les PJ trouvent un premier manuscrit, complet, et se sauvent avec, peut-être pressés par le retour de l'ogre sur son tapis volant. Lors de leur seconde visite, l'ogre est à nouveau absent, et ce pour plusieurs jours, ils ont tout le temps du monde pour explorer l'îlot et trouver un second manuscrit, lui aussi achevé, avec lequel ils peuvent repartir. Lors de leur troisième visite, l'ogre est présent et en train de rédiger un nouveau livre, sous la dictée de Tabart, le petit hamster. Quand il va faire la sieste, les PJ essayent de voler la cage, l'ogre se réveille et les poursuit, menaçant de pénétrer dans leur monde en passant lui aussi par le frigo, contraignant les PJ à utiliser le bouton d'auto-destruction.

Épilogue

Quand on le menace un peu, le hamster accepte bon gré mal gré de travailler pour ses nouveaux maîtres. Sous sa dictée, les PJ **peuvent compléter** plusieurs romans des aventures de Peter Arrow. À chaque fois ce sera un franc succès. Les PJ pourraient très bien dévoiler que Tabart est

le réel auteur, après tout un hamster qui parle et qui écrit d'aussi intéressants romans est une curiosité qui vaut de l'or. Ou alors ils le gardent comme nègre et Pluto continue de ramasser les lauriers. Malheureusement, en cas d'inattention, une fenêtre mal fermée laissera entrer un chat qui s'amusera à tuer le pauvre Tabart, alors qu'il venait à peine d'entamer son nouveau roman. Incapables de continuer dignement la série, les PJ seront harcelés par les fans et poursuivis en justice par Glenn Kalus pour rupture de contrat.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ronald Reagan

Imaginez le gars le plus sale, le plus repoussant que vous ayez jamais vu. Bien. Maintenant roulez-le encore dans la crasse pendant quelques mois, ajoutez quelques excréments et vous aurez une idée de ce à quoi ressemble Ronald. Il est bien loin, le temps où il faisait le cow-boy ou bien le président. Car, oui, c'est bien lui. Un doppelgänger a pris sa place durant son mandat et c'est cette doublure qui est morte. Le vrai Ronald Reagan a trouvé refuge sur Al Amarja, où les choses n'ont pas très bien tourné pour lui. Il est devenu un Paumé, sale, paranoïaque, oublié de tous. Ce frigo qu'il vend est la seule chose qui lui reste de ses années en tant que président : c'était celui du bureau ovale.

Président des États-Unis (aime donner des ordres) 3D

Acteur (prend des poses) 4D

Cow-boy (accent texan) 3D

Paumé (1D de malus quand il faut avoir l'air propre, digne ou sain d'esprit)

Points de vie : 14

L'ogre

Cet ogre vit dans un monde dont on ne sait rien. Il n'est pas foncièrement méchant, mais son air farouche, son vilain caractère et sa sale manie de manger les gens ternissent ses relations avec les êtres humains. Pourtant, il y a une âme d'artiste qui sommeille tout au fond de lui. Il n'est guère plus doué que Pluto, mais, lors d'une foire exotique quelque part sur son monde, il a mis la main sur Tabart, un hamster doué d'un extraordinaire talent pour l'écriture. C'est son bien le plus précieux. Depuis des **mois il** exploite le petit animal, le forçant à dicter roman après roman. L'ogre **va les vendre** sur un autre continent, où il est maintenant une célébrité. Sa précédente série de romans s'intitulait *Traire deux Faunes*, et a connu un succès incroyable. Les aventures de Peter Arrow sont une toute nouvelle série dont il attend beaucoup.

Fendre des trucs en deux (porte une grande hache) 5D

Colossal (colossal) 5D

Manger son prochain (vous dévore du regard) 4D

Antipathique (un dé de malus quand il veut se faire apprécier)

Points de vie : 42

Hache géante (dégâts × 4)



Glenn Kalus

Ce producteur et réalisateur américain a récemment fui Hollywood, où trop de personnes veulent sa peau. Tous ses films ont fait scandale, les acteurs qui se sont impliqués avec lui se suicident les uns après les autres, les financiers ont posé un contrat sur sa tête auprès de plusieurs organisations criminelles. Glenn conçoit ses films d'une façon unique et, pour les apprécier, il faut disposer comme lui d'un cerveau méthodique, d'un daltonisme aggravé, d'une surdité complète à certaines fréquences sonores et d'un manque total d'éthique. Mais tout vient à point à qui sait attendre : il a enfin trouvé un public, avec les habitués du cinéma Vivisection, un établissement que l'on trouve dans le *barrio* des Sciences. Pour ne plus avoir de problèmes avec les acteurs, il essaye autant que possible d'utiliser des animaux dans les rôles principaux.

Producteur (pense au fric) 3D

Réalisateur dérangé (tourne avec des animaux) 3D

Incompris (un dé de malus quand il doit partager sa vision)

Points de vie : 14

Âge : 62 ans

Tabart

On le prend à tort pour un hamster, mais il s'agit en réalité d'un ours radioactif, devenu minuscule après être tombé dans une faille entre plusieurs dimensions. Au cours de ce voyage, son esprit est entré en contact avec celui d'entités incroyablement anciennes qui lui ont fait le don de la parole et de l'imagination. Sa plus grande frustration est de ne pas savoir écrire. À cause de cela, il a accepté de se réduire en esclavage pour que d'autres puissent coucher par écrit les histoires qui jaillissent de son cerveau. Sa liberté est moins importante que le besoin impérieux de faire sortir ces histoires. Cependant, il est nul pour trouver des titres, il laisse les autres nommer ses romans. Si on lui pose la question, il n'a jamais dévoré le moindre frigo.

Écrivain (parle avec emphase) 6D

Faire tourner une roue (agité) 4D

Hurler comme un putois (voix qui porte) 4D

Appétissant (un dé de malus quand il veut dissuader un animal de le manger)

Points de vie : 2

