


Ce premier scénario, qui peut sembler un peu directif, constitue une introduction possible au monde d'Over the Edge.

Dans un souci de lisibilité, le scénario est découpé en 4 scènes.



L'ambiance d'Interzone est largement inspirée du film d'Abel FERRARA intitulé *New Rose Hotel*, lui même tiré d'une nouvelle de  William GIBSON du même nom.


Al Amarja est une terre d'accueil pour les branches R&D des multinationales souhaitant éviter les réglementations internationales. C'est ainsi que l'on a vu se multiplier (avec l'accord bienveillant du clan présidentiel), depuis dix ans, des laboratoires sur l'île.

L'un d'entre eux est BioArchitect, une filiale de Biotech Industrie spécialisée dans l'intégration des biotechnologie dans la vie domestique de demain.

Le directeur du centre est un agent corporatiste du nom de Klaus Meissen et le responsable scientifique du projet est Hiroshi Kasuga.

Les PJs sont directement recrutés par Klaus Meissen afin d'enquêter sur la disparition d'Hiroshi Kasuga. Le corporatiste est enfermé dans l'hôtel Midas (barrio Doré), en sueur malgré les ventilateurs, et dans un état d'agitation avancée. Il présente Hiroshio Kasuga comme le leader dans la technologie émergente des bio-constructions et il apparaît rapidement évident que la multinationale est prête à tout pour le récupérer ou pour ne pas le voir tomber entre les mains de concurrents (Meissen ne semble pas exclure la possibilité d'une extraction forcée).

 Hiroshi Kasuga	
Traits (et signes)	
Violent	
Notes :	
: brillant ingénieur et architecte d'origine japonaise, il est l'un des principaux cerveaux du projet Maison Vivante. Après plusieurs mois de travail dans son laboratoire, il s'est vu accorder un long week-end de quatre jour à Al Amarja afin d'assouvir ses déviances sexuelles dans le barrio des Ailes brisées.	

 Klaus Meissen	
Traits (et signes)	
Notes : Il se garde de préciser (mais il est facile de le vérifier pour des joueurs avertis) qu'il est le responsable de la sécurité du projet Maison Vivante. Il compte bien régler le problème Kasuga dans la plus grande discrétion : il joue ici son poste.	

Hiroshi Kasuga avait pris une chambre au Scarlet Palace (barrio des Ailes brisées). Un garde du corps de l'entreprise, logeant dans la chambre adjacente, était chargé de l'accompagner en toutes circonstances. D'après les caméras vidéos de surveillance de l'hôtel, Hiroshi serait monté dans ses appartements en compagnie d'une fille à 23h15. Il aurait ensuite quitté le Scarlet Palace à 1h07, toujours en compagnie de la fille mais, chose surprenante, sans son garde du corps. Ce n'est qu'à 9h04, le lendemain matin, qu'une femme de chambre a retrouvé le garde du corps noyé dans son bain. C'est d'ailleurs cet incident qui a alerté la sécurité de BioArchitect. En questionnant des employés, les PJs apprendront qu'Hiroshi se rendait sans doute à l'Orient Express, un cabaret du barrio où il avait ses habitudes.

Certainement l'un des bars les plus branchés du moment de Vertige avec le Sad Mary's Bar & Girl. Situé dans le barrio des Ailes brisées, son accès est strictement limité à une clientèle d'hommes d'affaires venus décompresser ou poursuivre leurs transactions autour d'un verre. L'ambiance du club est chaude : call-girls et spectacles de strip-teaseuses sont de mises. A la demande de clients, généralement asiatiques, des séances de karaokés sont improvisées. La musique, de qualité, est assurée par la DJ résident, Irina, plus connue sous le nom de Pussy-Cop (elle mixe en tenue de policier). Ses remix de technopop, micromonic ou de Karla Sommer enflamment tous les soirs la piste de danse. Mais la principale attraction reste le célèbre show d'Idylle et son serpent, tous les jeudi soirs à 23h. Le décor se veut techno-orientalisant : la piste de danse s'organise autour d'un bar chromé aux nombreuses tuyauteries métalliques. Au delà de la piste de danse, on trouve une série de niches décorées de superbes mosaïques byzantines. Elles sont équipées de sofas, tables basses et narguilés. Le menu, outre les boissons classiques, comprend un thé maison. Le propriétaire des lieux est un turco-grec, Stanislas Angelopoulos. Ce néo-dandy n'hésite pas à descendre de son bureau (au premier avec baie vitrée donnant sur la piste de danse principale) pour venir saluer les habitués.

On ne peut pas dire qu'Angelopoulos soit d'une aide précieuse dans le cadre de cette aventure. Interrogé sur Hiroshi, il se montrera plutôt évasif et pourra même diriger les joueurs vers une fausse piste s'ils se montrent trop insistants. En cas de violences physiques, les joueurs risquent d'avoir de graves ennuis avec le service de sécurité, discret mais efficace (et n'oublions pas que ce genre de lieux est fréquenté des membres du Réseau).

Les informations :

· Tommy, le barman acrobate (façon Cocktail), amateur de culturisme, se souvient d'une call-girl correspondant à la description de la vidéo, en compagnie d'un japonais le soir dernier. Tous deux se sont en effet lancés dans un karaoké torride des plus mémorables. La dernière fois qu'il les a vu au club, c'était aux alentours de 4h du matin. Il conseille toutefois aux joueurs d'interroger Idylle qui a toujours les " nouvelles " à l'œil.

· Si les joueurs souhaitent approcher la loge d'Idylle, ils ont intérêt à monter un stratagème solide (la queue est longue). Toutefois, le jeu en vaut la chandelle, Idylle se souvient parfaitement de la fille et connaît même son nom : Cristina De Luca. Il lui est même arrivé de discuter avec cette dernière. Une jeune paumée qui se serait échappée de la Décharge avant de plonger dans la prostitution. Idylle ne l'a pas revue depuis hier soir mais croit savoir qu'elle logeait dans un hôtel miteux du coin : le Croissant de Lune.

Cristina De Luca se trouve bien dans l'hôtel, mais elle n'est pas seule, elle est avec ses camarades du Front de Libération Alamarjan (FLA). Ces terroristes l'ont pris en otage au cours d'une de leurs aventures passées, frappée du syndrome de Stockholm elle est venue grossir leurs rangs.

Le FLA est hyperactif mais manque cruellement de fonds, c'est pourquoi il a accepté de kidnapper Hiroshi Kasuga pour le compte de Dedalus System, une multinationale concurrente de Biotech Industrie.

La chambre de Cristina a été transformée en véritable QG de campagne. Elle est encombrée de plans, d'ordinateurs et d'armes. Ces anarchistes radicaux cherchent en effet un moyen de propager un virus d'origine militaire au sein même du palais présidentiel. Ils vouent une haine farouche au clan d'Aubainne qu'ils jugent responsable de l'inégalité sociale sévissant sur l'île.

Les joueurs vont devoir, d'un moyen ou d'un autre pénétrer dans ce réduit terroriste. Pour information, les terroristes sont trois et passablement nerveux et les sorties sont fréquentes afin de vérifier qu'ils ne sont pas surveillés.

Ce que l'on peut trouver :

· Des terroristes décidés. Il est possible d'obtenir des renseignements par la persuasion (ce qui n'est pas simple, leur endoctrinement est poussé et ils manient la phraséologie révolutionnaire sans complexe), voire la torture (plus efficace).


· Une bombe bactériologique nord-coréenne prête à exploser. Si les terroristes sont acculés, dans un acte désespéré ils peuvent tenter d'enclencher leur arme de destruction massive. S'il n'y a pas de démineur dans le groupe, ou de tenue étanche, la fuite est vivement conseillée.

· Des cartes murales (plans du palais présidentiel), des livres (consacrés à Action Directe et à Baader-Meinhof) et des ordinateurs portables. En consultant certains fichiers sensibles (dont la messagerie électronique cryptée), on aura tôt fait de comprendre que Kasuga se trouve entre les mains d'un employé de Dedalus System, Jérôme Martin. C'est un ex des brigades rouges ayant rejoint le camp des multinationales. De toute évidence il doit être à la Décharge, entrain d'attendre une navette pour quitter l'île. Il reste peu de temps aux joueurs pour tenter de l'intercepter.

La Décharge est surnommée à juste titre la jungle aux ordures. Mais c'est également et surtout une zone autonome dotée de sa propre société de castes et d'une population d'une grande hétérogénéité.

Lorsque les joueurs débarquent dans la décharge, il convient d'insister sur ce point en leur faisant croiser des personnages hauts en couleurs (et en odeurs). Les joueurs peuvent éventuellement rencontrer Sludge ou Scrounge et Theologia Okton.

Jérôme Martin est toujours sur place, il a trouvé refuge dans une cabane sur la plage. En questionnant les éboueurs, les joueurs devraient facilement parvenir à trouver la trace du couple (ce n'est pas tous les jours que les éboueurs croisent quelqu'un souhaitant descendre). La tâche va toutefois être légèrement compliquée par la présence, au niveau de la plage, des terrifiants mais relativement inoffensifs chasseurs d'organes.

Les chasseurs d'organes	
	<p>Les chasseurs d'organes : les habitants des dernières terrasses vivent dans un état de grande misère, ceux de la plage meurent de faim (les actes de cannibalisme ne sont pas isolés). C'est ainsi que des personnes extérieures à la Décharge (dont le sinistre docteur Nusbaum) ont eu l'idée de leur proposer d'échanger des organes contre de la nourriture. Tous les habitants n'ont certes pas accepté l'abominable troc mais plusieurs escouades de chasseurs d'organes se sont toutefois formées. Elles opèrent de nuit, éclairées par des torches frontales et des lanternes de fortunes, traquant les isolés.</p>

Dans un souci cinématographique, les joueurs devraient arriver au moment où le hors-bord de Dedalus System s'approche de la plage pour récupérer Martin et Kasuga. Un feu croisé d'une grande confusion devrait s'ensuivre ainsi qu'une ultime course poursuite qui verrait la libération du bio-architecte japonais (qui a su garder tout au long de cette histoire un sang-froid inquiétant).

Au final, les joueurs devraient pouvoir remettre Kasuga à Meissen. Ce dernier se montrera d'une grande générosité tant la disparition de l'ingénieur le mettait en difficulté.

Scénario Conspirations signé **Darius** disponible sur www.sden.org