



Total Freeman

Un scénario pour Eschatology par Pascal Rivière

Marseille, Novembre 2001.

Un lien d'amitié attachait depuis l'enfance Karim Nasseridine, un beur, et Stève Lefranc, un noir. Tous deux sont âgés de 16 ans et sont au lycée. Mais on ne les y voit plus, pour un motif qui dépasse en gravité l'école buissonnière. Karim est tombé dans le deal de blanche. Un soir, la vente se passe mal et il est abattu. Stève trouve une arme et tue un membre du gang de vendeurs de poudre, qui est un policier de la B.a.c.. Les p.j.s reçoivent de Deus et de la Société la couverture d'inspecteurs de la police des polices descendus de Paris. Un conseiller de la Famille, Raphael Durand, commissaire de police judiciaire à Paris, pourra éventuellement les assister par ses conseils pour mener correctement l'enquête.

Ils découvriront que le gang finance secrètement le F.N. local. Il faudra remonter jusqu'aux revendeurs, puis jusqu'au F.N., et retrouver Stève pour le sauver. Ils devront également affronter un tueur employé par l'Ordre.

Le dossier judiciaire remis aux inspecteurs contient les éléments suivants. La victime, Marc Vallon, ilotier de la B.A.C., a été tuée de deux balles, une dans la jambe, peu grave, et une autre, mortelle, dans la tête, à 23h30 dans une rue déserte. Il y a un témoin, un de ses amis. Deux jours avant le meurtre, un autre a eu lieu non loin, celui de Karim Nasseridine. Des traces d'héroïne ont été trouvées sur ses vêtements et sur ses mains.

Dans les quartiers, deux personnages non joueurs sont susceptibles de collaborer : Norad Nasseridine, la mère de Karim, et Saïma, la copine de Stève, plus tard, quand les personnages auront su gagner sa confiance. Pour l'instant, elle se taît.

Mme Nasseridine affirmera de but en blanc que son fils vendait de la drogue, de l'héroïne, et qu'il est mort à cause de ces gens qui l'ont attiré là-dedans et dont elle ignore tout. Elle avertira les p.j.s qu'elle est sans doute la première et la dernière personne qui leur parlera ainsi. Ici, c'est la loi du silence, de peur des représailles. Quant à elle, c'est désormais une femme seule, qui a perdu son époux et son fils unique.

Les travailleurs sociaux présents sur le terrain, pour leur part, pourront affirmer que Karim vendait « probablement » et était lié à des trafiquants de souche caucasienne, se déplaçant dans une 205 rouge, dont ils ignorent l'immatriculation. Des 205 rouges, dans le coin, évidemment il y en a un paquet...

Il faudra enquêter autour des amis de Karim. Les jeunes font profil bas. Il est possible de les rencontrer au lycée, sur convocation du proviseur. Une jeune fille, Khadija, est la seule à s'exprimer au profit des p.j.s.. Elle est assise aux côtés de sa meilleur amie, Saïma. Les personnages pourront remarquer que Saïma est mal à l'aise, angoissée. Elle quittera la scène, pâle, sans rien dire, même sur interrogation directe.

Le témoin du meurtre de Vallon est un ami de la victime. Loïc Mounier est pharmacien et comme Vallon, amateur du tir sportif et membre encarté du F.N.. Ils rentraient de l'entraînement. Eloigné pour tirer de l'argent d'un distributeur, il assiste à la scène, et voit un jeune noir portant des vêtements de sport tirer - **une fois** - et prendre la fuite. Il a trouvé Vallon inanimé, s'est jeté sur une cabine téléphonique. Elle était cassée. Cent mètres plus loin, il a téléphoné d'un bar. Ici, s'ils sont interrogés, le patron et deux clients expliqueront qu'ils ont entendu deux coups de feu et se sont bien gardés de sortir. Vallon, quant à lui, a bien entendu deux coups. Mais le souvenir du second a été effacé par les soins de la créature adverse.

Un policier, Franck Laurent, demande à témoigner : Marc Vallon était un flic pourri, sûrement peu intègre, et franchement raciste. Il ne dispose d'aucune preuve. Il regrette la mort de Vallon, mais il se désespère encore plus des tensions qui vont naître dans les quartiers et du « feu » qui va s'étendre comme une traînée de poudre.

Concernant plus précisément la victime, on remarquera que les jeunes habitants de la cité témoigneront, pour les plus cons, de leur satisfaction à l'énonciation de sa mort. Il était connu pour être revendeur de drogue, mais c'est une information qui sera extrêmement ardue à obtenir, à cause des menaces de mort.



Chez lui, les p.j.s rencontreront son épouse éplorée qui crache la haine raciale et fait l'apologie de l'autodéfense. Ils remarqueront sur la table des tracts du Front National.

L'usage de la métempsychose sur les tracts révélera une maison au bord d'une falaise. Au loin : Marseille. La bâtisse est aisée à trouver. Elle appartient à Pierre Martinelli, un médecin, proche de Roland Fourier, N° 1 du parti sur Marseille. C'est Martinelli qui orchestre le trafic de drogue. Elle est stockée dans la cave. Inutile de compter sur un mandat de perquisition, aussi bien pour entrer que pour pouvoir faire valoir une preuve sans risquer le vice de procédure. Officiellement, il est blanc comme neige.

Ils pourront concentrer leur enquête sur le parti, sans trouver grand chose - surtout sans mandat - sinon l'effervescence de l'organisation d'une rencontre avec les habitants visant une « prise de conscience des vrais raisons de l'insécurité ». Fourier acceptera de les recevoir et sera un interlocuteur complaisant, jouant le bon père de famille chaleureux et atterré par l'assassinat odieux de son ami d'enfance. Sans rien obtenir de mieux.

A ce stade de l'enquête, l'autopsie révèle que les deux balles ont été tirées de deux armes différentes. Une logée dans la jambe, l'autre en pleine tête. La deuxième balle ne correspond pas à l'arme du lycéen, et une métempsychose permettra de « voir » un tireur invisible, à côté de la victime, au moment du drame. Sa forme est humaine et l'impression laissée au personnage est celle d'une aura démoniaque. L'ennemi est dans la place.

La seule issue est de gagner la confiance de Saïma. Il faut passer par Khadija qui pourra convaincre son amie de se confier. Khadija est proche de la Norme ; aller droit au but peut être payant. Elle résistera pour la forme aux affirmations délirantes des p.j.s concernant leur nature, et cédera à son intuition.

Saïma sait peu de choses. Stêve est caché et Kim, un ami d'origine coréenne, lui rapporte de quoi se nourrir. Mais Kim ne trahira jamais son ami.

Une intervention de Deus au milieu d'une affaire est rare. Aussi les personnages seront-ils

surpris d'être pris par une forte intuition qui se traduira sous ce conseil délirant : abandonner leur couverture pour les jeunes du quartier, révéler leur vrai visage, - à Kim en particulier - et soulever l'adhésion en forçant le respect. Un moyen de convaincre Kim et ses copains est notamment de produire des effets surnaturels, si possible d'ordre martial. Kim est le champion de boxe thai du quartier et une bonne partie de ses amis pratiquent. Un combat à la loyal sera particulièrement efficace.

Un entrepôt désaffecté du port marchand sert de refuge à Stêve, et peut-être de lieu de scène finale de ce scénario, selon votre préférence.

L'agent de l'ordre est une entité uniquement visible aux anges. Il distille empathiquement la haine et exacerbe la colère et le ressentiment. Il mène magiquement les membres du gang, soumis à son influence surnaturelle. Ils sont assoiffés de sang et ivres de vengeance. Mettre l'agent hors d'état de nuire suffira toutefois à en calmer certains. Les gangsters sont nombreux - à vous de juger selon le nombre des joueurs et leur habileté à se défendre - et dotés d'armes de poing. (Physique : 15 - ce sont des costauds -, Ame : 8, 50% en compétence « Arme à feu » et 45 % en « Esquiver » et en « Corps à corps », Vie : 18)

L'agent est un humain solide au crâne rasé et tatoué au motif d'un serpent. Mort, il disparaît, mais l'arme subsiste et devient visible, offrant une preuve pour disculper Stêve. Il porte des vêtements en cuir sombre qui, enchantés, lui apportent une protection magique de cinq points d'armuration aux dommages.

Physique : 24

Arme à feu et Esquiver : 75 %

Corps à corps : 85 %

Vie : 48

Une autre fin peut emporter votre préférence. Il est possible que les p.j.s arrivent trop tard. Stêve sera alors retenu, en instance de mort, chez Martinelli, ce qui peut-être découvert s'ils ont localisé l'existence de ce repaire, ou au moyen d'une métempsychose. Un autre achèvement pourra permettre aux personnages de le tirer du pétrin.