

Une aventure dont VOUS êtes le héros

« Bad Time »

Gwalchmei

7 Octobre 1928.

Des pluies torrentielles s'abattent sur Boston depuis plusieurs jours. Un ciel gris et bas semble s'être installé à demeure au dessus de la ville, accroché aux tours multicolores des maisons victoriennes de Beacon Hill. Les rues délavées, mitraillées par les averses se transforment en torrents impétueux s'engouffrant avec force dans un réseau d'égout saturé.

Les chéneaux se fendent sous la pression et le citoyen hâte le pas dans la tourmente, courbant l'échine sous les rafales d'un vent qu'on croirait d'hiver. L'humidité tenace transperce les corps jusqu'aux os, plongeant les plus faibles dans les affres de la fièvre comme en prémices à des jours mauvais. Un véritable temps de chien.

Il est 18 heures et l'obscurité a déjà gagné les recoins du Louisburg Square dont les doctes maisons en briques bordées de haies soigneusement taillées rappellent à s'y méprendre la vieille Angleterre.

Un peu plus loin, de la façade courtaude d'un estaminet aux volets clos s'échappent des notes d'une musique effrénée qu'accompagnent des rires excessifs. Les temps changent, le siècle semble s'être emballé laissant mœurs libertines et idées farfelues s'afficher au grand jour. Une insouciance communicative gagne le pays et il devient désormais de bon ton de s'agiter sur du *charleston* dans un de ces cabarets embrumés à la mode.

Est-ce le prix de la modernité ? Vous avez pourtant du mal à vous y faire. À croire que vous appartenez déjà au siècle passé que l'on cherche par tous les moyens à oublier. On voudrait, au prix d'une amnésie collective, faire commencer une nouvelle ère dont l'an zéro se situerait quelque part après la folie de cette guerre qui ravagea le monde. Cette « grande guerre », vous y étiez. Vous ne pouvez l'effacer de votre mémoire. Pas comme ça. Faire table rase du passé n'est pas dans votre habitude.

À l'angle de Cambridge Street, vous bifurquez sur votre droite au détour d'un cottage dont le mur d'enceinte surplombe un vieux réverbère à gaz projetant un halo laiteux sur le trottoir. Légèrement en retrait de la rue se dessinent les contours d'une demeure cossue vers laquelle vous vous dirigez sans freiner l'allure. Le chemin d'accès, bordé de cyprès, s'élargit en une cour de graviers blancs ceignant la demeure.

Au centre, une colossale fontaine, représentant le torse musculeux de Poséidon enlacé des bras gracieux de nymphes, trône devant l'escalier en demi-lune menant à la porte d'entrée. La nuit s'avance et avale les façades asymétriques de l'hôtel particulier dans une noirceur presque palpable. Seule une lumière luit au dernier étage, à l'aplomb d'une toiture à la pente raide. À l'abri sous le perron que supportent des colonnes d'albâtre, vous vous retournez un bref instant vers vos deux compagnons.

Sans un mot, Malone et Barns hochent la tête tout en chassant de leur uniforme la pluie accumulée. Encore et un pas. La porte est entrouverte, le verrou arraché.

Règles

Pour mener à bien cette aventure, il suffit de vous munir de la *feuille de route*, d'un crayon et d'un dé à 6 faces.

Vous êtes Mike Lang, inspecteur de la police détaché au bureau de la prohibition de Boston.

Ce soir marque l'aboutissement d'une longue enquête. Accompagné par deux agents de la police fédérale, vous vous apprêtez à remettre en mains propres à un des barons de la pègre de la ville sa mise en examen.

Quelques règles encadrent cette aventure. Elles se basent sur des caractéristiques qui permettent de définir à la fois votre aptitude au maniement des armes à feu, votre force vitale et votre sang-froid.

Maniement des armes à feu

Comme la plupart des membres de votre équipe (hormis peut-être les comptables et gratte-papier reclus dans les bureaux poussiéreux de Washington St.), vous savez vous servir d'armes à feu donnant souvent plus de crédit à de simples injonctions que les malfrats ignorent.

Lorsqu'on vous demandera de *réaliser un tir*, lancez simplement un dé, appliquez les éventuels modificateurs dus au contexte (mentionnés dans le paragraphe) et comparez avec votre seuil de réussite ou celui de vos coéquipiers si ces derniers sont de la partie.

Inspecteur Mike Lang

1	2	3	4	5	6
Réussite critique !*	Touché	Touché	Touché	Manqué	Manqué

Agent Malone

1	2	3	4	5	6
Réussite critique !*	Réussite critique !*	Touché	Manqué	Manqué	Manqué

Agent Barns

1	2	3	4	5	6
Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Manqué

* : Cible touchée deux fois

On vous demandera au cours de l'aventure de comptabiliser le nombre de « *coups au but* ». Tenez à jour ce score cumulatif dans la case prévue à cet effet sur la *feuille de route*.

Munitions

Votre Browning contient 6 balles. Vous n'avez pas jugé utile d'apporter un autre chargeur, vos coéquipiers étant lourdement armés en cas de pépin.

Force vitale et sang-froid

Ces deux caractéristiques reflètent votre santé à la fois physique et mentale.

Elles s'échelonnent de **0** à **6**. Un score de 0 signifie la mort (pour la force vitale) ou la folie (pour le sang-froid). Dans un cas comme dans l'autre, cela annonce la fin immédiate de l'aventure.

Mike dispose d'un score de base de **3** dans chacune de ces caractéristiques. Vous pouvez personnaliser cette répartition en distribuant à votre guise **deux points** supplémentaires.

Test !

À certains moments de l'aventure, il vous sera demandé d'effectuer des tests, soit de force vitale, soit de sang-froid. Il suffira alors de lancer un dé et de comparer le résultat avec votre score dans cette caractéristique. Si le test est inférieur ou égal à la caractéristique sollicitée, il est considéré comme réussi. Un résultat supérieur signifie donc l'échec du test. Les conséquences dans un cas comme dans l'autre sont détaillées dans le paragraphe.

Aides de jeu

Musique d'ambiance

Camanecroszscope : *Invocating The Dead But Ever Dreameth, Ancient Voices Haunt The Deep*.

Articles choisis

Henry Marton (chef de la police de Boston) répondant à un agent du BOI (Bureau Of Investigation) enquêtant sur la corruption galopante au sein des forces de l'ordre.

« Que je vous parle de Mike ? Eh bien, c'est le fils aîné d'un couple d'instituteurs de l'Illinois, qui ont "émigré" à Chicago alors qu'il devait avoir à peine 10 ans. En 1916, il entame des études de droit pour faire plaisir à son père avant de s'enrôler sur un coup de tête, l'année suivante, dans l'American Expeditionary Force. Il rejoint bientôt un régiment d'infanterie fraîchement débarqué sur les côtes françaises. Il ne m'a jamais trop parlé de cette époque-là, ni de la Big Red One, ni des horreurs de la guerre dans les plaines déchiquetées par les obus.

À son retour, endurci et presque aigri, il délaisse alors la possible carrière de baveux, dégoûté par les horreurs dont l'homme est capable sur un champ de bataille. Je suppose qu'il ne croyait définitivement plus aux valeurs de repentance ou de compassion. Il devient un flic intègre, intransigeant, préférant le terrain et la traque des criminels à la paperasse et aux prétoires. Je vous passe les détails sur le drame familial.

Il reprend en 1923 des études de criminologie à l'université où son partenaire de chambrée, un certain Eliott Ness l'impressionne par son sens de la justice et son envie de faire bouger le système judiciaire. Enfin, j'imagine...

En 1925, il termine une spécialisation en criminologie avant d'intégrer la même année mon unité luttant, comme vous le savez, contre les gangs mafieux à Boston.

Épaulé par une équipe de confiance, il entreprend alors de faire tomber un certain Alexandro Vittoni, parrain local qui va le ridiculiser pendant plus de trois ans.

En faisant une affaire personnelle, Lang comme Ness à Chicago décident d'éplucher tous les comptes de Vittoni afin de tenter de l'épingler pour fraude fiscale.

Solide gaillard, sportif, son sens du devoir mêlé à un professionnalisme sans faille lui promet une belle fin de carrière à moins que, remuant trop de vagues, il ne finisse comme beaucoup, dans une ruelle sordide avec une balle entre les deux yeux en guise de

décoration...

D'autres questions ? »

Extrait du *Boston Globe* – 8 septembre 1928

« Les autorités s'inquiètent des débordements du réseau d'égout charriant les eaux usées de la ville, souvent mal dimensionné et devenu obsolète. L'urbanisation croissante, parfois anarchique et l'augmentation frénétique de l'usage de l'eau, dernier luxe de notre société moderne, provoquent un peu partout la saturation des canalisations. D'importants travaux en cours, perturbant d'ailleurs la circulation automobile dans le centre-ville, permettront d'élargir les tronçons actuels et d'en créer d'autres, dits de délestage, pour désengorger nos égouts à l'agonie ! »

Extrait du *Boston Globe* – 12 octobre 1928

« Alors qu'ils entreprenaient d'importants travaux visant à rénover le réseau d'évacuation des eaux usées, une équipe d'égoutiers de la ville a mis à jour fortuitement, sous le secteur de Lambridge Street, d'anciennes catacombes inconnues jusqu'alors.

Une délégation de scientifiques menée par le Pr Hampton, éminent archéologue de l'université de Boston, s'est rendue hier matin sur les lieux afin de tenter d'identifier ces vestiges oubliés. Devant nos questions à la sortie de sa pérégrination insalubre, le professeur a préféré lisser ses favoris avec minutie plutôt que de répondre à nos questions ! Gageons que ces mystérieuses galeries remontant à nos mémoires du fond des âges renferment des trésors jalousement gardés ! »

Extrait du *Boston Globe* – 13 octobre 1928

« Selon nos dernières informations, une équipe de scientifiques à la tête de laquelle le professeur Hampton assurera la conduite des opérations devrait se lancer dans l'exploration des catacombes de Lambridge Street dans les prochaines semaines.

De retour d'Afrique, le *globe-trotter* mondain Fred Freilich s'est d'ores et déjà porté volontaire pour escorter le comité d'experts. Il aurait déclaré au cours d'un dîner caritatif organisé par le maire de la ville au profit des orphelins de guerre : "Dire que je parcours des milliers de kilomètres pour courir l'aventure alors qu'elle m'attendait depuis tout ce temps juste sous mes pieds !" » !

Et maintenant, rendez-vous au **1**.

Feuille de route

Caractéristiques

Force vitale :

Sang-froid :

Munitions :

Tir

	1	2	3	4	5	6
Mike Lang	Réussite critique !	Touché	Touché	Touché	Manqué	Manqué
Agent Barns	Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Manqué
Agent Malone	Réussite critique !	Réussite critique !	Touché	Manqué	Manqué	Manqué

« Coups au but » :

Objets et notes

1

Cette fois, c'est la bonne.

Une odeur de tabac brun imprègne le hall démesuré. Cohiba peut-être. Escalier en marbre de Toscane, peintures flamandes aux murs, une sculpture plate de Giacometti trônant sur un guéridon. Vous vous attendiez à moins de bon goût, à un je-ne-sais-quoi d'ostentatoire, de clinquant.

Pourtant dans la pénombre qui gagne l'hôtel particulier flotte une quiétude presque malsaine qui éveille en vous un sentiment mitigé.

Les deux agents qui vous encadrent semblent moins préoccupés par la décoration des lieux. Nerveux, ils crispent les mains sur les étuis lustrés pendant à leurs ceintures et jettent des regards furtifs dans toutes les directions.

Sous un autoportrait de Mabuse, un meuble bas en ébène supporte un gramophone distillant quelques notes de jazz. Sidney Bechet a priori. Le rugissement du vent au dehors malmenant les volets tirés couvre de son ire le saxophone soprano, mais vous avez cru reconnaître un des tubes du Duke.

Machinalement, vous réajustez votre veston, vérifiez une dernière fois que votre 9 mm est bien rangé dans son holster et, d'un signe de tête, enjoignez les « cops » à vous suivre.

La traque aura été longue. À chaque marche que vous gravisiez, vous repensez aux heures perdues en vaines planques, aux collègues tombés en embuscade, aux règlements de comptes crapuleux. Les vices de procédures et les pots-de-vin largement distribués auront assuré au propriétaire des lieux une longue impunité. Du moins, jusqu'à aujourd'hui.

Ce matin en vous rasant, vous aviez imaginé quels seraient vos premiers mots face au baron de la pègre de Boston. Alors que le blaireau couvrait d'une mousse onctueuse vos joues et votre menton, vous aviez tout d'abord pensé à une tirade narquoise, presque cynique. Et puis, faisant crisser la lame aiguisée sur la peau tendue, la colère submergea la dérision. Non, vous lui jetteriez à la gueule sa mise en examen, avec dédain.

Vittoni, le Sicilien. Vittoni, le clément. Hérésie. Il avait plus de sang sur les mains qu'un boucher dans un abattoir. Un enfoiré de *bootlegger*, un trafiquant doublé d'un assassin. Voilà ce qu'il était.

De tout temps, le luxe masquait d'un vernis brillant les oripeaux du meurtre. Derrière la façade d'opulence qu'imposaient les lieux suintait une odeur obscène aux relents croupissants d'usurpation. Et ça, même l'arôme d'un cigare cubain ne pouvait le masquer.

Une masse sombre au milieu de l'escalier, juste avant le premier palier. Votre semelle qui colle dans un liquide poisseux imbibant la moquette carmin. Quelque chose cloche...

Si vous saisissez votre arme de poing et déclamez une rapide sommation, allez au **11**.

Si vous préférez envoyer un de vos agents explorer le palier en éclaireur, rendez-vous au **33**.

2

Qui diable est capable d'une telle sauvagerie ! Vraisemblablement l'œuvre de professionnels hors pairs et d'une rare brutalité pour avoir neutralisé avec autant de facilité les gardes de Vittoni. Brutal, mais pas discret. Des douilles de 9 mm et de colt .45 émaillent le tapis couvrant le marbre (vous pouvez d'ailleurs récupérer 3 balles utilisables mélangées aux douilles). Les hommes de main du baron de la pègre ont répliqué à l'irruption du ou des tueur(s). Comment ont-ils pu rater leur cible ?

Vous ne parvenez pas à comprendre l'acharnement immonde ni l'origine de certaines blessures. Les plaies ne montrent pas de bords nets. Les membres n'ont pas été tranchés, mais arrachés. Impossible !

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique devant ce spectacle macabre.

Une détonation rompt le silence vous tirant de votre contemplation morbide.

Le cours des événements semble vous échapper.

Rendez-vous au **21**.

3

La galerie se rétrécit un peu plus loin devant vous alors que le grondement sourd d'une chute d'eau enfile à chaque pas.

Si vous avez déjà trouvé *l'armoire de fer*, allez au **34**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **18**.

4

Vous dépassez en courant une fosse – transformée en mare insalubre – où l'on était censé couler une dalle de fondation. Le treillis métallique, squelette du bâtiment, transperce la surface de l'eau stagnante en une forêt de roseaux rouillés, insensibles aux rafales de vent.

La pluie redouble d'intensité et quelques nuages nomades se plaisent à masquer la lune.

Plongé dans l'obscurité, vous hésitez soudain. La désagréable impression d'être épié vous submerge. Pire que cela, dans le vacarme sourd de l'averse, il vous semble percevoir quelques voix malades chuchotant dans les ténèbres.

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Votre 9 mm en guise de chapelet tendu, vous vous sentez un peu plus l'âme d'un rédempteur. Personne pourtant. Tout semble immobile, figé dans la nuit.

Vous rejoignez enfin l'autre côté du terrain vague où la même palissade clôt en partie l'endroit. Vous vous faufilez entre deux planches branlantes avant de déboucher sur Lloyd Street.

Rendez-vous au **36**.

5

Des rats. Des milliers de rats. Une vague animale immonde. Ils déferlent en une masse grouillante. Ils fuient un danger, vous en avez la conviction. La panique de ces animaux semble tout sauf naturelle.

Les rongeurs effrayés ne paraissent pas vous voir. Ils s'engouffrent entre vos jambes, vous assaillent en grappes, grimpent sur vos genoux, vos bras pour sauter au loin, en proie à une grande confusion.

Le silence revient, vous laissant pantelant, de multiples griffures aux mains et au cou rougissent votre chemise déchirée. *Vous perdez 1 point de force vitale.*

Rendez-vous au **27**.

6

Alors que vous scrutez le sol, votre lampe torche montre brusquement des signes de fatigue. Le faisceau tenu s'estompe avant de reprendre de la vigueur. Dans le court moment de ténèbres, il vous a semblé sentir tout près de vous un souffle glacial, presque palpable.

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Vous frissonnez, relevez le col de votre gabardine et inspectez de nouveau les lieux. Incrustée dans une gangue boueuse, une petite chaîne en argent attire votre attention. Une clef usée est prisonnière des maillons finement entrelacés (vous pouvez garder cet objet au fond de votre poche).

Si vous poursuivez votre exploration par la galerie détremée qui s'ouvre sur votre gauche, rendez-vous au **18**. Si vous préférez visiter celle de droite, plus large et sèche, allez au **34**.

7

Seul le bruit de vos pas résonne dans ces couloirs froids, désertés de toute vie. Des tuyaux rouillés transpercent les murs, drainant en jets soutenus les avaloirs saturés quelques mètres plus haut. Les mêmes galeries sales, suintantes, aux murs desquelles s'accrochent des mousses visqueuses se croisent en un labyrinthe tentaculaire.

Chaque nouveau passage qui s'ouvre à vous semble en tout point identique à celui que vous arpentez. À quoi se fier désormais ?

Si vous décidez de continuer tout droit, longeant un caniveau jonché de détrit, allez au **23**.

Si le passage plus large sur votre droite a votre préférence, dirigez vos pas vers le **44**.

8

Ballotté par les flots, le corps sans vie de l'agent Barns flotte mollement à la surface. Détournant votre regard de son visage supplicié, vous fouillez rapidement sa veste. Son

arme est introuvable, mais une de ses poches abrite une poignée de munitions 9 mm (4 sont utilisables).

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Les barreaux gardant la voûte basse étant trop solides pour être descellés, il ne vous reste plus d'autre choix que de retourner sur vos pas.

Si vous choisissez de remonter le courant au-delà du regard de visite, rendez-vous au **12**. Si vous préférez franchir le caniveau central pour vous engager dans l'artère secondaire un peu plus en amont, allez au **17**.

9

Vous foncez tous trois dans l'escalier, lorsque d'un couloir de service déboulent deux sbires de Vittoni, calibre en main. Vous réalisez vite que toute tentative d'explication serait vaine lorsque les deux malfrats ouvrent aussitôt le feu.

Touché au flanc, vous poussez un cri de douleur avant de vous mettre à l'abri derrière un coffre en fer forgé. *Vous perdez 1 point de force vitale.* Barns se jette à terre alors que Malone vide son chargeur, faisant front, courageusement.

Impossible d'échapper à cette fusillade meurtrière.

1^{er} Homme de main

1	2	3	4	5	6
Réussite critique !*	Touché	Touché	Touché	Manqué	Manqué

2^{ème} Homme de main

1	2	3	4	5	6
Réussite critique !*	Réussite critique !*	Touché	Manqué	Manqué	Manqué

Effectuez deux tirs pour chaque protagoniste (vous, les agents et les malfrats). Comptabilisez le nombre de tirs réussis dans chaque camp.

Si vous avez porté plus de coups que vos adversaires, allez au **56**. Dans le cas contraire, le **48** vous attend.

10

Les murs se resserrent, vous oppressent. On dirait la mâchoire d'une créature minérale, jamais rassasiée. Le souffle court, vous avancez, mû par une volonté insoupçonnée. En même temps que la peur indescriptible qui vous assaille, une curiosité malsaine vous pousse à avancer, coûte que coûte.

On a bougé, là ! Une ombre fuyante qui vient de traverser le faisceau de votre lampe. D'un revers de manche, vous essuyez votre visage dégoulinant de sueur. Vos yeux vous

brûlent, et la fatigue brouille votre jugement. Le corridor devient bientôt si étroit qu'il vous faut avancer de profil, tournant la tête en d'improbables contorsions. Impossible de faire demi-tour.

Et puis, cette certitude. Quelque chose approche derrière vous. Quelque chose de terrifiant, qui geint effroyablement.

Cul-de-sac ! Non, le couloir débouche enfin sur une caverne lugubre dont la seule issue reste un improbable escalier à vis creusé à même la roche plongeant dans les entrailles de la terre. Son origine ne peut être humaine, vous en jureriez. On dirait qu'il a été taillé des profondeurs vers la surface.

Vous risquez un coup d'œil lorsque votre lampe rend définitivement l'âme, laissant les ténèbres glacées vous dévorer.

La chose se rapproche et ses griffes raclent le sol. La vision fugace du gouffre s'incruste pourtant distinctement dans votre esprit. Les murs sont vivants. Amas obscène de créatures libidineuses. Appendices flasques fouettant l'air, visages tordus de douleur, terreur indescriptible.

Malgré l'horreur, une seule certitude résonne clairement en vous. Avancer malgré tout. Un dernier effort pour tous les autres, inconscients des horreurs cachées.

À tâtons, vous posez le pied sur la première marche conduisant aux enfers. Si vous avez un casque à lampe acétylène et que vous souhaitez vous en servir, allez au **54**. Si vous ne possédez pas cet objet ou que vous préférez descendre dans le noir, dirigez-vous vers le **38**.

11

Dégainant votre Browning, vous pointez le haut de l'escalier, imité à la seconde par les agents.

— *Freeze !* criez-vous.

Aucune réponse.

Une bourrasque plus violente que les autres scelle brutalement la lourde porte d'entrée dans un grincement de stèle funéraire. Le tonnerre succède à un éclair éblouissant à travers les grandes fenêtres en arche révélant fugacement la scène. Deux corps affalés sur les marches baignent dans leur sang. Les cadavres désarticulés gisent dans des positions grotesques.

— *Fuck off*, lâche Malone, interdit.

Si vous vous précipitez dans l'escalier, filez au **21**.

Si vous prenez le temps d'examiner les corps, allez au **2**.

12

Penché en avant, vous avancez à grand-peine dans les eaux mélangées qui dévalent la galerie. Les pierres patinées glissent sous vos semelles et il faut vous agripper à de vieux anneaux rouillés auxquelles pendent parfois des lambeaux de corde pour ne pas chuter et être entraîné par les flots.

Chaque pas vous éloigne un peu plus du monde des vivants et des bruits de la ville. Ici

tout revêt les mêmes teintes grises, artères figées oubliées des citadins. La même odeur, vaguement enivrante, s'impose à votre odorat, chassant toutes les autres fragrances, lissant les nuances en une seule, indéfinissable.

Cinquante mètres plus loin, alors que le débit se renforce encore, un nouveau conduit s'ouvre sur la droite, accessible par une volée de marches depuis le caniveau central.

Si vous décidez malgré tout d'explorer le tronçon principal un peu plus en amont, allez au **58**. Si vous traversez pour rejoindre cette galerie secondaire, rendez-vous au **22**.

13

Votre lampe éclaire désormais à quelques mètres devant vous, perdant inexorablement son combat face aux ténèbres affamées. Des émanations fétides montent de l'eau stagnante et vos chaussures s'enfoncent parfois dans une boue puante, libérant des bulles de gaz qui remontent mollement à la surface en gargouillant.

Vous allez perdre tout espoir, lorsque l'inscription sur une plaque métallique rouillée à l'embranchement de deux galeries fait écho en vous. Lambridge Street. Telle une lointaine évidence, vous comprenez que les événements irréels de ce soir et la découverte récente de catacombes dans ce secteur des égouts sont intimement liés.

La soudaine intuition rugit en vous aussi intensément qu'un appel au secours. Un danger immédiat, remontant du fond des âges que vous seul pouvez contrecarrer. Cette révélation, comme insufflée à votre esprit tourmenté, vous fait un instant vaciller, tout votre être succombant à un malaise éphémère.

Sans trop y croire, vous vous engagez dans le passage. Le niveau d'eau monte rapidement jusqu'à la taille et bientôt aux aisselles. Vous grelottez, levant les bras au maximum pour garder votre torche et votre arme au sec. Inquiet, vous redoutez ce qui se cache un peu plus loin dans la noirceur du tunnel.

Si vous avez récemment ouvert une vanne de délestage, allez au **35**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **30**.

14

Touché de plusieurs balles, le fugitif pose un genou à terre avant de s'effondrer de tout son long dans l'allée. Vous sommez à vos hommes « d'aller le cueillir », tout en maintenant votre regard rivé sur la silhouette étendue.

Seul dans le bureau, le vent mauvais vous gifle le visage, votre esprit tentant vainement d'assembler le puzzle des événements trop nombreux et trop précipités.

Qui est cet individu, capable à lui seul de s'introduire chez le baron de la pègre le plus craint de Boston, massacrer ses occupants, résister aux balles et à une chute qu'on aurait imaginée mortelle ?

Vous écarquillez les yeux. Non !

Il se relève à nouveau. Vous percevez des voix étouffées par la tourmente. Celles de vos agents. Ils ont gagné le perron alors que le fuyard est déjà sur pied. Il reste sourd aux injonctions des policiers qui ouvrent le feu à nouveau.

Effectuez un jet de tir pour Malone et Barns.

Vous pouvez aussi, si vous le désirez, tenter votre chance par deux fois avec *un malus de +2 à votre jet de dé*.

Totalisez le nombre de lancers réussis et indiquez-le dans la case « *coup au but* » de votre *feuille de route*.

Les détonations résonnent en cascade dans le quartier désert alors que l'homme, clopinant, s'engouffre à gauche dans la rue, talonné par les deux agents.

Si vous prenez le temps d'examiner la pièce à la recherche d'un quelconque indice, rendez-vous au **37**.

Si vous gagnez au plus vite le rez-de-chaussée pour vous joindre à votre tour à la poursuite, foncez au **20**.

15

Êtes-vous en train de hurler ? Dur à dire. Malone lui gueule, aboie ses injonctions, les yeux exorbités.

— Lâche-le ! Bouge pas ! Lâche le fumier !

Vos armes braquées sur l'étrange visiteur ne paraissent pourtant pas l'émouvoir. Peut-être même ne vous entend-il pas. Le craquement écoeurant de la nuque brisée du baron de la pègre de Boston, ça par contre, vous l'entendez distinctement.

D'un geste, comme s'il n'était qu'un fêtu de paille, l'homme catapulte le corps de Vittoni dans votre direction avec une force prodigieuse. Vous plongez au sol tandis que Malone le reçoit en plein buffet.

Une détonation qui claque, puis une autre. Barns ouvre le feu. À votre tour, vous faites usage de votre arme.

Effectuez deux jets de tir pour Barns et vous. Totalisez le nombre de lancers réussis et indiquez-le dans la case « *coup au but* » de votre *feuille de route*.

Sans vous accorder la moindre attention, le tueur saisit au vol un épais grimoire à proximité d'un lutrin en fer renversé, et dans un rugissement inhumain se défenestre, finissant de fracasser les battants en bois.

Rendez-vous au **19** alors que Malone se relève péniblement, le souffle coupé.

16

L'étreinte glacée d'une main griffue se referme inexorablement sur votre gorge. La créature immonde semble vous dévisager avec convoitise de ses yeux pâles sans paupières.

L'air commence à vous manquer tandis que le bras puissant vous entraîne sous l'eau malgré vos efforts. Vous voulez hurler, mais ne faites qu'avaler des gorgées saumâtres brûlant vos poumons. Encore quelques secondes de souffrance et ce sera bientôt la fin de ce cauchemar.

17

Cette canalisation qui demeure praticable bien que plus exiguë permet sans doute de

rejoindre une autre artère importante du réseau. De maigres ruisselets oxydés rongent le sol en fines cannelures tandis que le ciment assurant le crépi des murs se liquéfie en une boue infecte. L'odeur de putréfaction vous soulève le cœur.

Des traces de pas confirment votre sentiment : l'assassin de Vittoni est bien passé par là. Quelle folie peut pousser un homme dans un pareil endroit ?

Assez rapidement, le vacarme du torrent s'estompe et ne demeure plus désormais qu'un bruit de fond monotone. Un goutte-à-goutte agaçant remplace alors le rugissement des flots.

Soudain, un bruissement aigu enfle droit devant vous. Des grattements par milliers qu'accompagnent des piailllements stridulants vous déchirent les tympans.

Si vous refluez vers l'émissaire principal en courant, allez au **29**.

Si vous maintenez votre lampe-torche braquée devant vous, prêt à affronter ce qui vient, rendez-vous au **5**.

18

Une grille aux barreaux épais barre la canalisation un peu plus loin. La margelle en béton s'élève de part et d'autre du caniveau central et vous le surplomberez bientôt de deux bons mètres.

L'eau sale déferle dans un rétrécissement du conduit, franchissant un seuil en rugissant.

Le tunnel s'évase pour former une pièce grossièrement chaulée. Contre le mur aveugle une simple table y est appuyée, surmontée d'une armoire en fer. Sur un des battants, un calendrier presque illisible de l'année 1928 annoté de multiples écritures pressées menace de tomber en lambeaux. Pendus à un clou par une chaînette, un calepin et son crayon de bois annoncent les maintenances réalisées ou en cours.

- *Curage du tronçon, Beacon Hill*
- *Réfection de la cunette, Arch Avenue*
- *Série de branchements défectueux, Bowker Street*
- *Découverte d'une cavité et de vestiges anciens, Lambridge Street*

Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin en vous rendant au **34**, sauf si vous possédez une clef au bout d'une chaîne en argent ou si vous sacrifiez trois balles nécessaires pour forcer la serrure intérieure à l'aide de votre arme. Poursuivez dans ce cas votre aventure au **43**.

19

À travers le rideau de pluie, les mains agrippées au linteau, vous plissez les yeux pour discerner l'homme en contrebas gisant sur le pavé. Les flaques nourries de l'averse se font le reflet d'un ciel noir.

Il a bougé. Impossible ! Une chute de dix mètres. En un instant, l'individu se relève, tourne sa tête dans votre direction. Vous ne discerne pas son visage et pourtant, cela vous glace le sang. Un frisson vous parcourt l'échine avant que vous ne repreniez vos esprits.

Son rire. Un fou, un malade. Il déchire la nuit, couvre le tumulte des bourrasques. Les figures blêmes des deux agents doivent renvoyer la même stupeur qui vous gagne en cet instant.

Il faut pourtant réagir. Maintenant !

Si vous tirez depuis la fenêtre sur le fuyard, rendez-vous au **41**.

Si vous préférez dévaler l'escalier pour vous lancer à sa poursuite, allez au **9**.

Si vous ordonnez à vos hommes de le prendre en chasse pendant que vous fouillez la pièce, rendez-vous au **37**.

20

Le long de Cambridge Street court une palissade de bois habillée d'affiches détrempees. Matches de boxe ou spectacles de cabarets s'y exhibent en caractères gras, rompant la monotonie des planches de bois assemblées.

De l'autre côté, vous devinez un chantier en construction. Terrain vague, strié de tranchées et bosselé de tas de remblais livrés aux pelles à pneus. L'air glacial de la nuit s'engouffre dans vos poumons fatigués, vous faisant amèrement regretter à chaque inspiration les trop nombreuses cigarettes consommées ces derniers mois.

Vos semelles claquent sur le macadam détrempe éclaboussant votre pantalon de costume. Qu'importe !

Un peu plus loin, une ouverture béante crève la palissade vers l'inconnu. La rue, elle, se poursuit jusqu'à un carrefour, une centaine de mètres plus loin.

Si vous optez pour le trou obscur dans la palissade, faufilez-vous jusqu'au **26**.

Si vous continuez à courir dans la rue éclairée de réverbères jusqu'à l'intersection, rendez-vous au **47**.

21

Vous laissez les deux premiers étages richement décorés – enfilades de salons aux murs couverts de toiles de maîtres – votre intuition vous poussant à continuer votre ascension.

L'escalier débouche enfin sur un luxueux hall que barre un comptoir patiné.

Longeant des volets clos, une traînée de sang sur le sol carrelé de noir et blanc indique la seule piste à suivre.

Au bout du corridor, une porte entrouverte laisse filtrer un carré de lumière révélant les frises en relief du mur opposé. Dans l'encadrement, reposant sur le parquet verni, un bras ensanglanté dépasse jusqu'au coude, l'index encore crispé sur la gâchette d'un revolver.

Vous réprimez un juron en vous élançant, talonné par les deux agents. Du pied, vous ouvrez en grand le battant capitonné dont on devine la serrure arrachée au montant.

Vous peinez à croire la scène qui se déroule alors sous vos yeux. Allez au **28**.

22

Cette nouvelle galerie a l'avantage de se situer au-dessus du niveau d'eau, mais la voûte basse vous oblige à baisser la tête. Les murs transpirent une humidité crasse qui suinte sur les moellons déchaussés par le salpêtre. Des centaines de cocons d'araignées diaphanes que vous tentez d'éviter pendent à des fils de soie en guirlandes fragiles.

Le silence de l'endroit emplit votre cœur d'une inquiétude nouvelle. Vous regrettez presque le vacarme du torrent qui occultait à votre conscience ce que votre imagination croit désormais percevoir.

Vous écarquillez les yeux puis pressez le pas. Ramassé le long du mur, le corps de Malone s'exhibe mollement. Vous posez un genou à terre, fermant définitivement les paupières de l'agent au cou de taureau, figé dans une indescriptible horreur. L'origine de ses blessures attendra. Pour l'instant, il est juste mort.

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Tout cela pour une traque absurde. Vous pouvez ramasser 4 balles de 9 mm éparpillées sur le sol avant de poursuivre au **44**.

23

Vous êtes déjà passé par ici ! À moins que... Non. Impossible à dire ! Vous ne parvenez pas à éclaircir vos idées. L'angoisse laisse bientôt place à une singulière lassitude, presque désabusée. Comment se repérer dans ce dédale sans fin ?

*Effectuez immédiatement un test de sang-froid. En cas d'échec, vous perdez un point dans cette caractéristique (si vous tombez à 0, allez directement au **59**).*

Un nouvel embranchement.

Si vous continuez tout droit le long d'un tunnel où courent de grands câbles en acier, allez au **3**. Si vous optez pour la galerie qu'éclaire par intermittence un néon défectueux, rendez-vous au **53**.

24

L'homme se rue en avant alors que votre doigt actionne une dernière fois la gâchette de votre pistolet. En quelques enjambées, il est sur vous, balançant ses deux mains jointes dans votre estomac. Le souffle coupé, vous reculez d'un pas. Un rictus mauvais se dessine sur le visage de votre adversaire qui n'a désormais plus rien d'humain. Un violent crochet au menton finit de vous déséquilibrer. Vous perdez pied, glissant du pont de pierre avant de basculer dans l'abîme...

25

Quelques échelons rouillés permettent d'accéder à un long couloir maçonné. Outre l'obscurité et la baisse soudaine de température, c'est le rugissement du torrent effréné débordant sur les rebords qui vous impressionne le plus. Le sol patiné et la voûte du plafond s'arquant à l'aplomb du mur ne facilitent pas la progression.

D'étranges concrétions tapissent les parois. Blanches et fragiles fistules, coulures solidifiées au niveau de canalisations presque sèches.

Vous éloignant imperceptiblement du regard de visite et de l'échelle salvatrice, il vous semble pénétrer dans un autre univers. Labyrinthique et froid, un dédale sans fil d'Ariane.

Vous essayez tant bien que mal de raisonner, plus tout à fait sûr de vouloir continuer cette hasardeuse poursuite.

L'impétueux torrent gonflé par les pluies semble difficilement praticable, mais permet tout de même d'arpenter le réseau principal.

Si vous décidez de remonter le courant, rendez-vous au **12**.

Si vous préférez vous laisser porter par lui et descendez ainsi la galerie, allez au **39**.

Enfin, si vous souhaitez prendre appui de chaque côté du mur pour franchir la canalisation et continuer en face dans un tunnel perpendiculaire, poursuivez au **17**.

26

Vous pataugez dans une boue épaisse et collante, vous enfonçant jusqu'aux chevilles. Les vapeurs méphitiques qui naissent de grandes flaques stagnantes s'entortillent autour des engins de chantier dont les godets levés évoquent les mâchoires de quelques monstruosité.

Dans le silence pesant, un grincement sourd semble provenir de l'autre bout du terrain vague, au-delà d'un amoncellement de béton et de ferraille destiné à bâtir de futurs bâtiments.

Si vous foncez droit dans cette direction, filez au **4**.

Si, de peur d'affronter l'obscurité, vous préférez opérer un détour par les rues éclairées pour vous rendre à la source du sinistre bruit, rendez-vous alors au **57**.

27

À la lueur de votre torche scintillent de grosses gouttes d'eau accrochées au ciment. L'acidité des lieux desquame le revêtement et de grandes plaques pourrissantes se détachent des murs.

L'impression de fraîcheur se transforme rapidement en une moiteur tenace. L'air vicié en devient étouffant. Des relents nauséabonds s'élèvent de la fange accumulée.

Vous arrivez bientôt à un embranchement alors que de nouveau, non loin devant vous résonne le tumulte d'une véritable rivière souterraine apparemment infranchissable.

De part et d'autre, un couloir plus bas de plafond recoupe celui que vous arpentez.

Si vous examinez les lieux à la recherche de traces, allez au **6**.

Si vous vous engagez dans le tunnel à droite, bifurquez au **34**. Si votre instinct vous incite plutôt aller à gauche, tournez au **18**.

28

Un désordre indescriptible règne dans le bureau. La fenêtre est brisée et le vent s'engouffre à son aise, balayant en toute impunité les lieux, accordant une vie éphémère aux lettres et papiers à journaux qui tournoient frénétiquement au rythme des rafales sifflantes.

Au milieu de la pièce, un homme de haute stature, enveloppé dans un *trench-coat* au col relevé, un chapeau mou vissé sur la tête, soulève à bout de bras et d'une seule main le propriétaire de la demeure, Alexandro Vittoni.

Ce *fils de garce* doit pourtant s'approcher du quintal.

Une poigne de fer enserre la gorge du mafieux, dont le visage livide exprime la terreur. Les bras ballants le long du corps, ses pieds s'agitent frénétiquement à vingt centimètres du sol.

Une flaque d'urine gouttant de son pantalon de costume s'étale sur un tapis d'Orient en une auréole crasseuse.

Deux autres hommes de main sont prostrés à terre. L'horrible blessure de l'un d'entre eux laisse entrevoir une longue colonne osseuse dressée, obscène.

Si vous ordonnez à l'inconnu de relâcher Vittoni, allez au **15**.

Si vous ouvrez le feu sans plus attendre, le **49** vous attend.

29

Des rats ! Par milliers. Effrayés. Fuyant, tout comme vous en ce moment. Vous revenez à grandes enjambées vers le torrent écumant de rage. Si vous bondissez dans l'eau et tentez de remonter le courant, nagez au **12**. Si vous préférez dévaler cette galerie en vous laissant entraîner par les flots déchaînés, rendez-vous au **40**.

30

Le niveau d'eau monte inexorablement et la pénible sensation d'être pris au piège vous noue la gorge. Vous allez renoncer à aller plus loin puisque désormais, seules vos épaules et votre tête dépassent de la surface, lorsque la pente du sol s'inverse enfin et que le tunnel remonte petit à petit.

Quelque chose de visqueux vient de vous frôler les jambes ! Quelque chose dans le noir, de gluant et froid. Vous hésitez quelque pas avant que la raison cède, enjoignant vos jambes à une fuite éperdue. Vous courez aussi vite que possible en soulevant des gerbes d'eau. Dans la panique, votre tête heurte brutalement un encorbellement de la voûte.

Votre tempe explose comme un œuf, un flot de sang inondant votre bouche. Groggy, vous titubez tel un boxeur KO debout, attendant le coup de grâce. *Vous perdez deux points de force vitale.*

Si vous êtes encore conscient – évitant ainsi une stupide noyade –, vous épongez au mieux cette vilaine blessure et finissez par vous extirper de ce cloaque infâme. Rendez-vous au **35**.

31

Au diable les élucubrations de ce malfrat, même si beaucoup de choses devront trouver une explication logique avant la fin de la nuit. Sachant les deux agents sur la trace de l'assassin de Vittoni, vous prévenez sans plus tarder la police de la ville et les fédéraux. Bientôt une douzaine de voitures que précèdent des sirènes hurlantes envahissent la cour gravillonnée de l'hôtel particulier.

Le maire en personne, les traits tirés, se fraye un chemin parmi la masse de journalistes, de flics et de curieux alors qu'exténué vous reprenez vos esprits, avachi dans un crapaud élimé aux accoudoirs.

Ce sera une longue nuit. Ni Barns, ni Malone ne seront retrouvés malgré les équipes déployées dans tout le quartier. Encore moins le mystérieux tueur. Mais l'horreur, elle, poindra aux premières heures du jour, juste avant l'aurore. Une chose si terrible qu'elle plongera la ville dans la folie et le meurtre...

32

Avec attention, vous examinez le plan usé, cherchant à vous repérer dans ce labyrinthe inextricable. La carte détrempée s'abîme entre vos doigts et vous manipulez ce sésame précautionneusement pour deviner dans les entrelacs de couloirs une révélation salvatrice.

Si à première vue, tout semble chaotique et effrayant, une certaine logique se dégage de ces enchevêtrements de conduits, de laminoirs et de galeries.

Vous comprenez enfin. Chaque tronçon principal d'égout se trouve sous chaque avenue de la ville. Des conduits secondaires, dits de service, permettent de les rejoindre aisément tandis que des systèmes de vannes régulent les volumes d'eau d'un secteur à l'autre pour en assurer l'entretien.

Une intuition s'éveille en vous alors que vous balayez du regard les noms soulignant chaque artère. Lambridge Street. Les catacombes mises à jour par les travaux de réfection. L'intuition se transforme en un sinistre pressentiment.

Vous le chassez aussitôt. Autant garder les idées claires. Avancer, réfléchir vite et prendre les bonnes décisions.

Effectuez un test de sang-froid.

En cas de réussite, rendez-vous au **13**. Dans le cas contraire, allez au **44**.

33

D'un geste de la tête, vous enjoignez Malone, le flic au profil de catcheur et aux mains d'étrangleur d'aller voir. Il échange un coup d'œil inquiet avec Barns sans parvenir à capter son attention.

Vous dégrafez d'un doigt le bouton presseur, libérant votre arme de poing de son holster et sortez votre Browning, pointant le palier supérieur, prêt à toute éventualité. Malone vous dépasse, des gouttes de sueur perlant de son crâne lisse jusque dans les plis de son cou.

Il hésite quelques pas, rapidement absorbé par la pénombre et se penche sur les vagues formes dans le noir. Brusquement, il se jette en arrière, les mains retenant à grand-peine la nausée refluant de son estomac.

— *My Godness !* souffle-t-il.

Barns, nerveux, se porte à votre hauteur d'un bond.

— Qu'est-ce qui se passe, bordel de merde ?

Sans attendre la réponse, vous grimpez les escaliers quatre à quatre, interrogez du regard Malone, la face blême, qui reprend ses esprits avec peine.

Prostrés au sol, deux cadavres emmêlés sont figés dans l'horreur. Des porte-flingues a priori. Costumes italiens sombres, mines patibulaires et calibres reposant près des corps. Les têtes sont tournées dans un angle impossible. Le plus grand a l'abdomen ouvert de la ceinture au sternum, ses entrailles pendant par paquets rosâtres de la plaie béante. Les bras de l'autre sont détachés du corps, dévoilant les os saillants.

Vous perdez 1 point de sang-froid.

Si vous vous précipitez dans les étages, redoutant le pire, foncez au **21**.

Si vous prenez préalablement le temps d'examiner les cadavres, allez au **2**.

34

Vous continuez votre errance à la recherche d'indices, avant d'arriver à un nouvel embranchement au détour d'une galerie à moitié éboulée.

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Si vous poursuivez tout droit, vers ce qui semble être le sud, continuez votre chemin au **13**.

Si vous choisissez de bifurquer vers la gauche dans un tunnel encombré de gravats, tournez au **45**. Si l'escalier sur votre droite rejoignant un conduit inférieur à votre préférence, allez au **53**.

35

La galerie désormais praticable, bien que le niveau d'eau vous arrive toujours à la taille, plonge droit vers le sud sur Lambridge Street.

Les catacombes dont parlaient les journaux et l'assassin de Vittoni sont liés par un malfaisant pacte, vous en avez la conviction. La question est plutôt de savoir comment cette évidence s'impose à vous. Dans l'immédiat, vous vous en remettez à l'instinct du flic, à ce flair qui a vous si souvent tiré de mauvais pas. Alors pourquoi diable vous enjoint-il de continuer malgré tout, coûte que coûte ? Dans la gueule du loup. Qu'importe ! Des vies sont en jeu, ça aussi vous le pressentez. Pas la vôtre, qui vous paraît bizarrement secondaire, mais celle de beaucoup d'autres, inconscients d'un

danger imminent. Le crépitement des mitrailleuses et le hurlement des soldats dans les tranchées de Lorraine vous reviennent en mémoire. Dans l'enfer de la guerre, il fallait bien s'accrocher à quelque chose pour ne pas sombrer dans la démence. Une conviction chevillée au corps pour que la mort de milliers d'hommes ne soit pas tout à fait vaine. Croire en une sorte de destinée, se sentir poussé à agir par un dessein plus grand, à un rêve même stupide de...

Un clapotis dans les ténèbres ! Là, tout juste devant. Quelqu'un ou quelque chose avance vers vous, fendant les flots glacés. Son pas est sûr, comme s'il ne redoutait pas d'avancer dans le noir, car aucune lumière ne vient précéder sa venue.

Vous tressaillez. Un mélange de froid et de peur. Une peur sourde, ancestrale, terrifiante. Instinctivement, vous dégainez votre calibre et pointez l'obscurité.

Vous avez envie de crier, mais aucun son ne sort de votre bouche, désespérément sèche.

Ce qui vient n'est pas humain, vous en avez la conviction.

Si vous restez immobile, prêt à tirer sur la chose qui approche, allez au **51**.

Si vous fuyez en rebroussant chemin, aussi vite que possible, rendez-vous au **46**.

36

Sur le trottoir, une bouche d'égout béante s'ouvre sur les profondeurs de la ville. La plaque de fonte a été arrachée et repose une dizaine de mètres plus loin au milieu de la chaussée.

À en croire les marbrures grises autour du cerclage et du joint, cette plaque avait été scellée afin d'éviter sans doute d'exploser en cas de fortes crues et de brusques montées des eaux dans le réseau souterrain.

Penché sur ce puits de ténèbres, un objet léger porté par le vent vous heurte les jambes. Le couvre-chef de Malone, mouillé de pluie. Seul l'insigne fédéral cousu de doré rehausse l'étoffe marine d'une note lumineuse. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule. Personne. Vous allez vous glisser dans le regard de visite lorsque vous discernez, accrochée à un échelon par une lanière en cuir, une lampe torche providentielle. Sûrement celle que l'un des deux agents aura perdue dans la précipitation. Vous la ramassez du bout des doigts, tendant le bras en grimaçant. Elle fonctionne. Vous aspirez une grande bouffée d'air frais avant d'entamer prudemment la descente le long de l'échelle de service.

Rendez-vous au **25**.

37

Tout en balayant du regard le chaos régnant dans le bureau, votre esprit cartésien tente de reconstituer le puzzle des événements.

D'emblée, vous réfutez l'hypothèse d'un règlement de comptes entre bandes rivales. Les « affaires » dans le monde de la pègre se soldent généralement par des rafales de Thompson tirées de la vitre arrière d'une Ford noire ou par des explosions fracassantes.

Et si chez ces loups, ce sont généralement des hommes de main ou lieutenants qui essuient les plâtres, les chefs de meute ont arrêté depuis longtemps de se dévorer entre eux. Depuis qu'il n'y a plus qu'à se baisser pour ramasser les billets, en fait.

Mais alors, qui est cet assassin dont la seule évocation fait naître en vous un indicible malaise ?

Vous ramassez machinalement le courrier du jour dans le désordre indescriptible qui est éparpillé à vos pieds. Plusieurs enveloppes sont illisibles, détrempées d'eau et de taches de sang. Une note attire votre attention. Il s'agit d'un reçu. *A priori*, Vittoni s'est porté acquéreur – à prix d'or – d'un vieil ouvrage auprès d'un collectionneur privé...

Un râle rauque vous fait bondir. Cette ordure de Vittoni est encore en vie. Vous enjambez un fauteuil de cuir éventré pour découvrir le mafieux allongé sur le sol, une flaque noire tachant son cuir chevelu. Sa respiration est trop rapide, le sang qui afflue dans sa gorge empêche l'air d'y pénétrer. Les yeux vitreux, grands ouverts, il tend une main tremblante alors que vous vous penchez sur lui.

Sa voix est à peine audible et vous devez coller votre oreille à ses lèvres pour percevoir des bribes de mots entre deux râles d'agonie.

— Tu arrives trop tard, le flic... Trop tard... Si tu ne rattrapes pas ce type, on est tous perdus...

D'un regard, il embrasse la pièce. L'effort lui arrache un hoquet de souffrance.

— Tout ça... C'est des conneries... Une façade... Ton véritable ennemi n'est pas celui que tu crois... Tout ce fric, c'était pour ça... Le bouquin... une fortune... Je les ai devancés... acheté avant eux... Ça les a mis en rogne... Rattrape-le, cours aussi vite que tu peux, petit flic... Cours...

Ses yeux roulent soudain dans leurs orbites alors que, secouée par des convulsions, sa tête se rejette en arrière, avant qu'un dernier soupir n'exhale de ses poumons.

Vous restez un instant à contempler la dépouille de celui qui a tant occupé vos pensées ces dernières années. Vous cherchez à comprendre. Votre crâne ne demande qu'à exploser, ingurgitant avec peine cette avalanche de questions, de fatigue et de morts.

Qu'a-t-il voulu dire ? Une dernière bravade avant de succomber ? Pourtant ses mots résonnaient terriblement justes, comme un aveu, une dernière confiance.

Si vous suivez la procédure habituelle en prévenant le bureau fédéral et les équipes de police afin de mener l'enquête sur les événements de la soirée, allez au **31**.

Si votre instinct vous pousse à vous lancer à votre tour à la poursuite du tueur en espérant retrouver vos agents en chemin, rendez-vous au **20**.

38

Une descente interminable comme une lente expiation. Chaque pas est un supplice, car dans le noir résonnent des exhortations gutturales, des râles atroces aux consonances métalliques. Vous tremblez de tous vos membres, serrant les dents pour ne pas hurler. On vous frôle dans le noir et de malades respirations s'attardent sur votre nuque. On s'agite, on vous observe, là tout près, partout ! Vous vous accroupissez sur la pierre froide et continuez votre progression, à tâtons, marche après

marche.

Au terme de la terreur, l'escalier débouche enfin sur une caverne immense, dont vous ne pouvez juger les dimensions, ni observer les murs. Une lumière blafarde baigne l'endroit ajoutant encore plus de chimères et de doute. Vous vous redressez sans oser vous retourner.

Un pont de pierre étroit et sans rambardes enjambe le vide, surplombant un abîme insondable. Au bout de l'ouvrage antique, l'assassin de Vittoni se tient debout, tenant d'une main un grimoire tandis que l'autre se dresse au-dessus de sa tête comme un sceptre péremptoire.

Sa voix résonne et couvre toutes les autres. Une litanie monocorde, anormalement grave comme venue d'outre-tombe.

Une immense araignée lui fait face, plongée dans un sommeil éternel. Une abomination noire, velue et mauvaise.

Il n'est plus l'heure de comprendre ou même d'essayer. Vous êtes seul face à ces atrocités et il n'y a que vous qui puissiez tenter quelque chose.

Vous hésitez quelques pas sur le pont, aussitôt saisi par le vertige. A-t-il perçu votre respiration haletante ? L'homme arrête soudain son homélie et se retourne, fou de rage.

Sans réfléchir davantage, vous ouvrez le feu.

Vous avez le temps de faire usage de votre arme trois fois au maximum avant qu'il se soit sur vous.

Faites ensuite le compte du nombre de tirs réussis (en additionnant ce résultat au score « *coups au but* » de votre *feuille de route*).

Si la somme est de sept ou plus, allez au **60**. Si le score est inférieur, rendez-vous au **24**.

39

Il vous faut lutter avec force contre la furie du torrent pour ne pas être emporté. Les murs visqueux tapissés de mousse rendent malaisée la progression et l'eau bouillonne autour de vos jambes, semblant guetter le moindre faux pas.

C'est une mauvaise idée que d'aller plus loin. Si vous tombez, vous risquez d'être entraîné comme un fétu de paille avant de vous noyer. De toute façon, une solide grille noire, un peu plus loin, empêche d'espérer continuer dans cette voie. Vous vous apprêtez à rebrousser chemin lorsque vous remarquez une masse accrochée aux barreaux de fer, bousculée par le courant. Barns !

Si vous prenez le risque de franchir les derniers mètres vous séparant du corps, aventurez-vous au **8**.

Si vous choisissez de remonter le courant au-delà du regard de visite, rendez-vous au **12**.

Enfin, si vous préférez prendre appui de chaque côté du mur pour franchir ce ruisseau putride et continuer en face dans le tunnel un plus en amont de votre position, le **17** vous attend.

40

Vous reculez précipitamment vers l'émissaire principal, votre lampe torche balayant les ténèbres qui projettent des ombres malades sur les murs. Sans hésiter, vous bondissez dans le courant alors que les cris stridulants des rats résonnent un peu plus fort à vos oreilles.

Le torrent bouillonne d'écume grisâtre et vous peinez à tenir debout, glissant à chaque pas sur des algues mortes recouvrant la pierre.

Et puis soudain, une répugnante vague grouillante vous submerge. Les rats terrifiés se sont jetés à leur tour dans la furie du courant s'accrochant désespérément à ce rocher humain providentiel. Une lutte folle les aliène, l'enjeu étant de rester en vie, de ne pas périr noyé. Les rongeurs se faufilent dans les manches de votre pantalon, sous votre chemise, écorchent affreusement la peau, le cuir chevelu et les yeux. Vous vous débattez vainement, tentant d'arracher vos hôtes aux griffes acérées. Entraîné par le poids, la chair à vif, labourée au sang, vous hurlez de douleur. Votre tête heurte finalement le rebord d'une margelle en béton, vous faisant définitivement sombrer dans l'inconscience, comme pour vous épargner une mort atroce, mais non moins certaine.

41

L'homme s'élance sur le chemin menant à Cambridge Street. Malgré le peu de visibilité, le rideau oblique de la pluie et la distance, vous tirez à plusieurs reprises, imité par Barns dont la frêle stature lui permet de se glisser à votre droite pour s'ouvrir une ligne de feu.

Effectuez jusqu'à deux jets de tir pour Barns et pour vous avec un *malus de +2* (pour refléter la difficulté de la manœuvre).

Totalisez le nombre de lancers réussis et indiquez-le dans la case « *coup au but* » de votre *feuille de route*.

Si le nombre inscrit dans la case « *coup au but* » est de 5 ou plus, dirigez vos pas vers le **14**. Dans le cas contraire, allez au **52**.

42

Plus un geste, plus un souffle. Cramponné à votre arme, vous vous recroquevillez dans ce recoin puant, une eau crasse coulant dans votre dos se mêlant à la sueur tiède. Le lent clapotis approche inexorablement et, à son apogée, vous ne pouvez vous empêcher de fermer les yeux.

Effectuez immédiatement un test de sang-froid. Si vous échouez, vous perdez un point dans cette caractéristique.

Un râle rauque et une respiration haletante accompagnent le sillon que trace cette chose malade dans l'eau croupie de l'égout.

Vous restez de longues minutes sans bouger, les sens en alerte, à l'affût du moindre danger avant de quitter votre cachette et reprendre votre progression.

Là-bas ! Un peu plus loin, l'entrée des catacombes mises à jour par les égoutiers quelques semaines plus tôt. Vous en avez la certitude. Vous vous hissez sur le rebord du caniveau et progressez précautionneusement sur l'étroite margelle. Crevant le mur, vous domine une ouverture béante que devaient barrer ces panneaux de chantier renversés. Au-delà du seuil, une série de couloirs étranges ornementés de bas-reliefs serpentent dans le noir. Vous savez que votre destin se joue quelque part dans ces boyaux surgis du néant. Rendez-vous au **10**.

43

Le battant principal s'ouvre en grinçant sur ses gonds.

Rangés dans des compartiments poussiéreux, plusieurs objets pourraient vous être utiles :

- Un casque-lampe et sa batterie acétylène.
- Une trousse de secours (permet de récupérer *1 point de force vitale*).
- Des biscuits secs et une fiole de rhum (permettent de récupérer *1 point de sang-froid*).

Choisissez à votre convenance ce que vous désirez emporter. Repliée dans un recoin l'armoire, la découverte d'un plan vétuste des égouts vous redonne un peu de moral. Vous gagnez *1 point de sang-froid* avant de vous rendre au **32**.

44

Perdu, vous êtes perdu ! Revenir sur vos pas vous paraît impossible. Et remonter le long des échelles conduisant aux trappes de visite ne sert à rien. Même en vous arc-boutant de toutes vos forces, impossible de soulever les grosses plaques de fonte, dont certaines ont été soudées à la chaussée. Pendant plusieurs minutes, vous cognez à l'aide de la crosse de votre revolver sur un regard en appelant à l'aide. Mais personne ne semble entendre vos suppliques.

Vous perdez un point de sang-froid (si cette caractéristique tombe à zéro, allez directement au **59**).

Hurlant de rage, vous consentez à poursuivre votre route, rendez-vous au **34**.

45

Des bruits inquiétants paraissent monter des profondeurs. Des grincements, des gémissements qui résonnent en écho sur les murs. Vous fatiguez. Votre costume est déchiré, vos cheveux en bataille. Un sombre désespoir vous étreint comme un voile d'agonie, vous poussant à vous adosser à la voûte du tunnel. À quoi rime tout cela ? À quoi bon ? Vous avez envie de dormir, vous êtes exténué.

Vous perdez 1 point de force vitale.

Si vous êtes encore conscient, il vous faut bientôt faire un choix sur la direction à suivre.

Décidez-vous :

- D'emprunter le couloir de gauche, tournez au **7** ;
- d'obliquer dans le couloir de droite, rendez-vous au **50** ;
- de continuer tout droit, poursuivez votre chemin au **23**.

46

Pris de panique, vous refluez dans le noir, vos jambes vous portant à peine. Vous perdez *2 points de sang-froid*. Si vous n'êtes pas devenu fou (score tombé à zéro), vous fuyez, trébuchant plusieurs fois, basculant dans l'eau puante, avalant des gorgées donnant la nausée. Trempé, vous reprenez à chaque fois votre course désespérée.

Sur votre droite, légèrement en surplomb, un dalot de pierres maçonnées déverse un filet nauséabond dans l'émissaire principal. Il n'est pas très large, mais suffirait pour vous y cacher.

Si vous continuez dans le couloir principal, allez au **59**.

Si vous sortez de l'eau pour vous dissimuler dans ce recoin obscur, allez au **42**.

47

À bout de souffle, vous stoppez votre poursuite à hauteur de l'intersection. Personne ! Des rires. Dans la pénombre, abrités sous le porche d'un bâtiment austère de Strend Avenue, de jeunes gens en habits de soirée rient aux éclats tout en fumant des cigarettes. Vous vous dirigez vers eux, leur demandant un peu sèchement s'ils ont vu passer quelqu'un avant vous.

Légèrement enivré, un grand rouquin maigre comme un clou vous regarde béatement, sans trop comprendre, en lissant son nœud papillon. Une de ses amies pendue à son bras glousse de la situation.

Irrité, submergé par une soudaine colère, vous attrapez par le col le dandy et lui hurlez de vous répondre, le décollant du sol avec une force insoupçonnée.

La peur gagne les fêtards et vous réalisez au bout d'une longue minute que la jeune fille, sur les joues de laquelle roulent maintenant de grosses larmes creusant son far, n'arrête pas de répéter :

— On n'a vu personne ! Personne je vous dis ! On n'a vu personne...

Puis en sanglotant :

— Lâchez-le, Monsieur, s'il vous plaît, lâchez-le...

Vous reprenez enfin vos esprits, dévisagez un instant le groupe d'amis terrorisés, marmonnez un pathétique « désolé » et foncez sans plus attendre vers la palissade menant au terrain vague. Vous perdez *un point de sang-froid*. Rendez-vous au **26**.

48

Ces imbéciles couvrent la fuite de l'assassin de leur patron et vous ne pouvez rester plus longtemps à échanger du plomb.

Vous surgissez de votre cachette, sourd à la mise en garde de Barns qui vous hurle de

rester à couvert. Masqué dans l'encadrement de la porte menant à une bibliothèque, un homme de main de Vittoni vous prend pour cible, faisant cracher des flammes à sa mitraillette Thompson. La rafale vous fauche en pleine course, mettant un terme prématuré à vos ambitions.

49

Vous perdez 1 point de sang-froid.

Parfois la parole est superflue. D'un accord tacite, sans la moindre hésitation, vous ouvrez le feu devant l'irréalité de la scène. Il est un instinct enfoui de l'homme, une réaction épidermique, cognitive : celle de détruire ce que l'on ne comprend pas.

Effectuez deux jets de tir pour Malone, Barns et pour vous.

Totalisez le nombre de lancers réussis et indiquez-le dans la case « *coup au but* » de votre feuille d'aventure.

L'individu au chapeau mou reflue vers le bureau renversé sur son flanc, lâchant le baron de la pègre criblé d'impacts. Acculé, il saisit au vol un épais grimoire trônant sur un lutrin et se défenestre dans un rugissement inhumain, finissant de fracasser les battants en bois.

Rendez-vous au **19**.

50

Les minutes s'égrènent à déambuler dans ces souterrains déserts. Un nouveau choix s'impose à vous entre deux galeries rigoureusement identiques, alors que celle que vous parcourez se termine un peu plus loin en impasse.

Si vous bifurquez à gauche, allez au **13**. Si vous optez pour le couloir de droite, dirigez vos pas vers le **3**.

51

Le temps semble se figer dans l'éternité. Le clapotis enfle en ampleur, et tandis que la chose approche, une odeur saumâtre vous fouette les narines. Empli de dégoût, vous plissez les yeux pour percer les ténèbres.

De quel cauchemar s'est échappée la chose qui apparaît à la périphérie du halo de votre lampe ? Encore drapés dans l'ombre, comme à la frontière de votre conscience, les contours d'une vague forme humanoïde et massive se dessinent peu à peu. La tête est large, rentrée dans les épaules.

Une crête osseuse souligne le trajet de sa colonne vertébrale. Deux yeux globuleux, larges comme des soucoupes dorées surmontent une mâchoire monstrueuse qu'entourent des barbillons obscènes.

Une gueule de saurien, ou de poisson-chat. Son corps difforme et pâle est couvert d'écailles. Ses bras démesurés se terminent par des mains griffues.

Effectuez un test de sang-froid. En cas de réussite, vous perdez tout de même *un point* dans cette caractéristique. Un échec vous en coûtera deux (si votre score tombe à zéro,

allez directement au **59**).

Terrorisé, vous faites feu sur la créature sans laisser le temps à votre cerveau de réaliser l'incongruité de la scène.

Vous pouvez tirer jusqu'à quatre fois (en fonction du nombre de munitions disponibles)

Si vous touchez ce monstre par deux fois ou plus, allez au **55**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **16**.

52

L'étrange visiteur s'échappe sous le sifflement des balles. Vous pestez en écrasant votre poing sur le rebord de la fenêtre.

Dévalant les escaliers, vous débouchez hors de la bâtisse, les agents à votre suite. La pluie redouble, comme complice du forfait. Cambridge Street est déserte, l'assassin introuvable.

Maudissant votre déveine, vous finissez par alerter les autorités de la ville. Vos supérieurs, un régiment de policiers et même des chiens limiers sont dépêchés sur place pour boucler le secteur et tenter d'éclaircir cette affaire.

En vain.

Pour vous la nuit sera longue, et pour la plupart des habitants de Boston, le lendemain sera pire encore : un cauchemar éveillé annonçant une ère de ténèbres...

53

Encore ces mêmes couloirs, ces voûtes où pendent des algues filasse, ces mêmes échelles rouillées, cette constante léthargie qui saisit toute chose. Effectuez un test de *sang-froid*. Un échec vous coûtera *un point* (si cette caractéristique tombe à zéro, allez directement au **59**).

La galerie que vous empruntez plonge progressivement vers les profondeurs, irrémédiablement. Sur votre gauche, un couloir maçonné envahi de toiles d'araignées semble à l'abandon.

Si vous poursuivez votre errance droit devant vous, allez au **3**. Si vous optez pour le couloir de gauche, tournez au **7**.

54

La flammèche crépite un moment et une vive lumière inonde l'étrange escalier. Vous entamez prudemment la descente sur les marches rendues glissantes, patinées par le temps et usées par les milliers de pattes griffues qui les ont arpentées.

Celles-ci s'incrustent dans la pierre comme une abjecte signature. Une clameur enfle à chaque seconde. Des cris mélangés qui se révoltent, qui maudissent votre intrusion. On vous épie de toutes parts et vous n'osez pas regarder au-dessus de vous, terrorisé par le bruissement d'ailes membraneuses qui prennent leur envol. Soudain, on vous bouscule. Une vive douleur vous transperce l'épaule et le sang afflue, s'épanchant au sol. C'est le signal de la curée. Une nuée infernale fond sur vous, serres et crocs en

avant. Votre corps est déchiqueté en un instant comme châtiment pour votre sacrilège.

55

La créature pousse un hurlement terrifiant, avant de glisser dans l'eau, bientôt emportée par le courant. Vous reprenez difficilement votre souffle, encore abasourdi. Comment cette abomination peut-elle réellement exister ? Comment pouvez-vous rester ici une seconde de plus ? Pourtant, sans vous en apercevoir, vous avez repris votre progression. Regagnez *1 point de sang-froid*.

Là-bas ! Un peu plus loin, l'entrée des catacombes mises à jour par les égoutiers quelques semaines plus tôt. Vous en avez la certitude. Vous vous hissez sur le rebord du caniveau et progressez sur l'étroite margelle. Crevant le mur, vous domine une ouverture béante que devaient barrer des panneaux de chantier, désormais renversés à vos pieds. Au-delà du seuil, une série de couloirs étranges ornementés de bas-reliefs témoins de jours honnis serpentent dans le noir. Vous savez que votre destin se joue quelque part dans ces boyaux surgis du néant. Rendez-vous au **10**.

56

Serrant les dents, vous abattez le dernier porte-flingue qui bascule par-dessus la rambarde. Les deux agents se portent à vos côtés, vous interrogeant du regard. Pas de temps à perdre !

— Poursuivez-le, allez !

Péniblement, vous reprenez votre respiration, étreignant votre côté meurtri. Passant une main sous le revers de la gabardine, vous enflez vos doigts entre deux boutons de votre veston pour les sentir se poisser d'un sang tiède.

La douleur vous arrache une grimace alors que vous vous adossez au mur. La balle n'a fait que traverser et même si la raison imposerait des soins immédiats, un terrible pressentiment vous assaille. Vous regagnez le perron en tentant d'occulter la souffrance.

En relevant la tête, une flaque glacée s'évade du rebord de votre chapeau.

La pluie mitraille la chaussée et au loin les silhouettes des agents disparaissent dans l'ombre. Vous poussez un juron avant de vous lancer à leurs trousses. Foncez au **20**.

57

Nul ne sait ce que votre esprit craint de rencontrer dans les ténèbres. Vous préférez opérer un détour, évitant le chantier en construction par les artères désertes qui l'entourent. Dans votre précipitation, alors que vous franchissez à nouveau la palissade, une de vos manches accroche un clou rouillé qui laboure profondément votre avant-bras. Vous refrénez un cri de douleur et perdez *1 point de force vitale*.

Si vous êtes toujours conscient, rendez-vous au **36**.

58

Effectuez un test de force vitale. En cas d'échec, vous perdez l'équilibre, vous ouvrant le genou sur une poutrelle de fer saillant de l'eau (vous perdez *1 point de force vitale*).

Un peu plus loin, le courant se renforce à hauteur d'un ouvrage permettant de dévier une partie des eaux qui inondent le secteur où vous vous trouvez vers un autre, concomitant. Un système de vanne à vis actionne des clapets rendant possible le contrôle des débits. Décidez si vous fermez ou non la vanne servant à délester votre secteur au détriment de celui plus en amont.

Soudain un hurlement inhumain suivi de plusieurs coups de feu résonne derrière vous. L'écho répercute un long moment ce cri d'agonie et de frayeur mêlées que vous jureriez sorti de la gorge de Malone. Vous rebroussez chemin aussi vite que possible, l'arme au poing, rejoignant le tunnel secondaire laissé une centaine de mètres derrière vous. Rendez-vous au **22**.

59

Les heures se diluent dans les méandres des couloirs où dansent des ombres mortes. Et ces grincements lugubres qui montent des profondeurs vous martèlent le crâne. Vos jambes vous portent à peine et la fatigue submerge votre raison. La lampe torche commence à donner des signes de fatigue alors que vous plissez des yeux pour percer l'obscurité du souterrain. Des choses qui rampent dans le noir approchent. Des choses immondes. Vous pouvez crier, mais personne ne vous entendra. Votre mort ne marquera pourtant pas la fin de ce cauchemar...

60

Votre adversaire titube, touché à maintes reprises, hésitant un moment, le corps criblé de balles. Il vacille, au seuil de l'abîme, poussant une longue plainte d'agonie. Vous visez à nouveau, crispant encore une fois l'index sur la gâchette de votre Browning.

Rien ! « Incident de tir », aurait dit Barns. Le coup ne part pas. Munition défectueuse ou percuteur endommagé, qu'importe.

Dans un grognement abject, le démon relève la tête, ivre de colère. Il bondit en avant, vous percute de plein fouet avant de vous entraîner au sol. Vous dépliez par réflexe vos jambes alors qu'il s'accroche comme une tique, arrachant des lambeaux de votre gabardine de ses mains griffues. Les talons joints, vous le frappez à hauteur du plexus, le repoussant à votre tour, vous libérant de son étreinte. Son endurance est prodigieuse et déjà il se remet debout avec la souplesse d'un chat.

Invincible. Pire ! Les traits de son visage se déforment, la peau dégouline de ses pommettes saillantes en une bouillie noire et tout son corps se convulse, révélant une horreur indescriptible. Un cauchemar éveillé qui achève cette journée maudite.

Le sacrifice, comme unique dénouement. Rien d'autre ne vous vient en tête à ce moment précis. Il faut que tout cela s'arrête.

La chose se redresse, tandis que d'immenses appendices difformes crèvent la peau de son crâne boursouflé le muant en une sorte de gorgone impie.

Vous rassemblez vos dernières forces et, dans un ultime sursaut, franchissez en un éclair l'espace qui vous sépare de votre ennemi. Vous le saisissez à hauteur de la taille et, emportés par votre élan, basculez tous deux dans le vide insondable sans un cri.

La pluie a cessé. Les noctambules hagards regagnent leurs lits, l'esprit embrumé d'alcool et de fatigue. L'aurore s'annonce à peine que les agents de nettoyage s'affairent déjà sur leurs balais, grattant la rue de ses papiers et mégots consumés.

Les journaux fraîchement imprimés parlent d'une arrestation qui a mal tourné. Il y aurait eu des morts dans les deux camps, policiers et malfrats réunis dans un même bain de sang.

Les premiers rayons du soleil percent enfin le lourd rideau de nuages gris. L'air est froid, mais tout porte à croire que ce sera une belle journée. Une bien belle journée...