

1930

Un film de gangster écrit par Sunkmanitu

Ce livre est dédié à la mémoire de ma grand-mère, Teresa. Une petite bonne femme calabraise, dont l'amour, la joie et le sourire ont rempli mon enfance...

Introduction et Règles de jeu :

Bienvenue en 1930. Vous allez vivre une vie de mafioso en costumes trois pièces au milieu de belles voitures, de belles dames et de belles mallettes remplies de dollars. Les aventures que vous allez vivre ne sont pas systématiquement parsemées de combats ; les dialogues entre gangsters sont autant importants dans votre réussite qu'une fusillade conduisant à des dizaines de morts. Vous aurez besoin pour vivre cette aventure d'un crayon à papier, de deux dés à six faces classiques et de quelques feuilles de papier. Les flingues et le chapeau mou seront fournis ultérieurement...

Ce livre n'est pas un livre comme les autres en ce sens que vous ne suivez pas une histoire contée ; vous la vivez et la créez au fil de la lecture. Les paragraphes ne s'enchaînent pas dans leur ordre numérique mais des choix vous sont proposés en fin de paragraphe. Chacun de vos choix vous conduira à un paragraphe numéroté et vous progresserez ainsi dans votre périple. Dans cette histoire le héros c'est vous.

Tout d'abord, vous devrez choisir un profil de personnage parmi trois qui vous seront proposés. Vous devrez user de vos talents de psychologie et de négociation pour résoudre certains problèmes, parfois la force et la violence seront de rigueur mais souvent la seule vue de votre personne sera suffisante pour venir à bout de situations compliquées. Ensuite vous trouverez votre feuille d'aventure, c'est au moyen de cette feuille que vous noterez tout ce qui a un rapport avec votre aventure. Votre état de santé, votre argent, vos munitions et les éventuelles informations que vous pourrez collecter...

Sommaire :

1/ Tableau des profils de personnage	<i>page 9</i>
2/ Feuille d'aventure	<i>pages 10-11</i>
3/ Aptitudes	<i>page 12</i>
4/ Combats :	
- A mains nues	<i>pages 13-14</i>
- Armé	<i>pages 15-16</i>
- Motorisé	<i>pages 18-19</i>
5/ Gestion des armes, équipement et argent	<i>pages 20-21</i>
6/ Aventure	<i>page 22</i>
7/ Tableaux des combats (pour photocopie)	<i>pages 331-333</i>
8/ Carte de la région de Bloomfield	<i>page 334</i>
9/ Carte de Bloomfield centre	<i>page 335</i>
10/ Annuaire bâtiment-personnages	<i>pages 336-339</i>
11/ Bonus	<i>pages 340-351</i>

Personnage Aptitudes	Equilibré	Expérimenté	Physique
AGILITE	8	6	8
FORCE	7	7	8
MAITRISE DES ARMES	7	8	6
PRECISION	7	8	7
CONDUITE	7	9	7
RESPECT	9	10	9
VIE	27	24	32

Feuille d'aventure

APTITUDES :

Agilité :

Force :

Maîtrise des armes :

Précision :

Conduite :

Respect :

Points de vie :

OBJETS DIVERS :

Equipement (6 objets maximum) :

-
-
-
-
-
-

Poche gauche (Dollars):

Poche droite (max 20 balles de tous calibres)

ARMES :

Corps à corps :

Arme à feu (de poing) :

Balles restantes avant rechargement :

2^{ème} arme de poing :

Balles restantes avant rechargement :

Arme principale :

Balles restantes avant rechargement :

EXPLOSIFS (dans le coffre du véhicule utilisé) :

Il vous est conseillé de faire une photocopie de cette double page afin d'en avoir plusieurs d'avance.

Aptitudes :

Vos différentes aptitudes sont classées comme suit :

- **Agilité** : (noté points d'agilité PA) c'est votre capacité à vous mouvoir, à courir et à vous battre, à grimper. Le total des points d'agilité est compris entre 0 et 12.

- **Force** : (noté points de force PF) c'est votre capacité à enfoncer des portes, frapper avec puissance avec vos poings ou toute arme de corps à corps, cette aptitude reflète aussi votre capacité à empoigner quelqu'un et à le faire parler. Le total des points de force est compris entre 0 et 12.

- **Maîtrise des armes** : (noté points de maîtrise des armes PMA) c'est la capacité qui reflète votre aisance avec des armes à feu, quelles qu'elles soient. Le total des points de maîtrise des armes est compris entre 0 et 12.

- **Précision** : (noté points de précision PPR) c'est votre capacité à atteindre un ennemi ou une cible avec un maximum de réussite. Le total des points de précision est compris entre 0 et 12.

- **Conduite** : (noté points de conduite PC) c'est votre capacité à conduire toute sorte de véhicules, de la voiture au camion de livraison. Le total des points de conduite est compris entre 0 et 12.

- **Respect** : (noté points de respect PR) cette dernière capacité reflète votre niveau de charisme pour convaincre un policier, un agent du BOI (Bureau of Investigation) ou un autre homme du « milieu ». Elle reflète aussi votre niveau d'habileté à vous faire « entendre » par un simple citoyen ou un commerçant. Le total des points de respect n'a ni minimum, ni maximum.

- **Vie** : c'est tout simplement votre endurance, votre niveau de santé. S'il atteint zéro, vous êtes mort. (Noté points de viePV). En aucun cas votre total de points de vie ne peut dépasser le total de départ.

Tous ces totaux seront amenés à varier durant l’histoire, certains peu comme les cinq premiers paramètres, d’autres beaucoup comme les deux derniers.

Pour tester votre **agilité, force, maîtrise des armes, précision ou conduite** dans les paragraphes où il vous sera demandé de le faire, vous lancerez deux dés et comparerez le résultat à votre total du moment. Si votre score est inférieur ou égal à votre total du moment, vous réussirez le test, si le score est supérieur, vous échouerez.

Pour tester votre **respect**, vous lancerez deux dés et ajouterez 8 au résultat obtenu. Vous devrez comparer ce résultat à votre total de respect, si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à ce total vous réussirez, sinon vous manquerez le test. En début d’aventure évitez tant que possible de jouer les durs avec votre respect, les dés vous seront souvent défavorables, du moins tant que vous serez en bas de l’échelle...

Combats :

Vous pourrez reporter toutes les caractéristiques de chaque combat sur la feuille de combat prévue à cet effet (voir à la fin des règles). Il vous est conseillé d’en faire des photocopies ou des impressions pour en avoir plusieurs exemplaires.

• **Combats à mains nues (ou avec une arme de corps à corps) :**

1- Vous avez deux façons d’appréhender un combat rapproché : en analyse ou en force brute. Si vous préférez vous battre comme un technicien de la castagne, **passer à l’étape 2**. Si vous désirez vous battre comme un coigneur des bas-fonds, **passer directement à l’étape 3**.

2- Mode Technicien : Vous allez analyser les mouvements de votre adversaire avant de frapper, votre combat sera basé sur l’agilité, c’est la méthode la plus conventionnelle mais aussi la moins violente.

Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre total d’agilité :

- Si le résultat est inférieur ou égal à ce total vous avez atteint votre adversaire, vous enlevez un nombre de points de vie de son total de points de vie, égal au nombre de points de dégâts de l'arme utilisée (à mains nues la perte est de 1PV).

- Si le résultat est supérieur, vous ratez votre adversaire.

Votre adversaire doit à son tour tester son agilité avec la même procédure que vous, et ainsi de suite en assauts alternés. Les bonus suivants ne sont pas applicables à votre ennemi, vous seul en bénéficiez.

*Si vous obtenez **un double 1** lors du test, votre coup a été fatal et votre adversaire meurt à l'instant. Ce coup spécial ne s'applique pas à votre adversaire.*

Le premier de vous deux dont le total de point de vie atteint zéro meurt (quelquefois il ne sera pas nécessaire de combattre jusqu'à la mort...)

3- Mode Cogneur : Vous allez foncer sur votre adversaire pour une pluie de coup, donnés et reçus ! Votre combat sera bien sûr basé sur la force, c'est la méthode la plus expéditive mais aussi la plus risquée.

Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre total de force :

- Si le résultat est inférieur ou égal à ce total, vous avez atteint votre adversaire, vous enlevez un nombre de points de vie de son total de points de vie, égal au nombre de points de dégâts de l'arme utilisée (à mains nues la perte est de 1PV).

- Si le résultat est supérieur, vous ratez votre adversaire, qui **vous frappe automatiquement** et vous fait perdre desPV.

Votre adversaire doit ensuite tester sa force avec la même procédure que vous, et ainsi de suite en assauts alternés.

*Si vous obtenez **un double 1** lors du test, votre coup a été fatal (nuque, pomme d'Adam, parties intimes) et votre adversaire s'écroule à l'instant.*

*Si vous obtenez n'importe **quel autre double** lors du test, vous doublez les dégâts de votre coup. Ce coup spécial ne s'applique pas à votre adversaire.*

Le premier de vous deux dont le total de point de vie atteint zéro meurt (quelquefois il ne sera pas nécessaire de combattre jusqu'à la mort...)

De plus, vous êtes totalement libre de changer de mode entre les assauts, c'est plus compliqué en terme de fluidité de combat mais peut s'avérer plus tactique.

Exemple de combat à mains nues :

Ruelle derrière Le Luigi's palace.

Tomi Morello, joueur de poker mécontent.

Agilité : 6

Force : 8

Vie : 10

Arme : tesson de bouteille, 2 Points de dégâts (*abrégié par la suite PD*)

• **Combat armé (avec une arme à feu) :**

1- Vous avez deux façons d'appréhender un combat armé : en sulfatant ou en visant précisément. Si vous préférez arroser comme un dément, **passer à l'étape 2**. Si vous désirez viser les zones vitales de votre ennemi, **passer directement à l'étape 3**.

2- Mode Sulfateur : Vous allez sortir de votre abri et tirer *vers* votre ennemi sans prendre le temps de viser précisément une zone. C'est une méthode rapide, qui vous évitera des blessures mais qui offrira un combat plus long.

Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre total de maîtrise des armes :

- Si le résultat est inférieur ou égal à ce total vous avez atteint votre adversaire, vous enlevez un nombre de points de vie de son total de points de vie, égal au nombre de points de dégâts de l'arme utilisée.

- Si le résultat est supérieur, vous ratez votre adversaire.

Dans les deux cas, déduisez les munitions correspondantes à votre arme.

Votre adversaire doit à son tour tester sa maîtrise des armes avec la même procédure que vous, et ainsi de suite en assauts alternés. Les bonus suivants ne sont pas applicables à votre ennemi, vous seul en bénéficiez.

*Si vous obtenez **un double 1** lors du test, votre coup a été fatal et votre adversaire meurt à l'instant. Ce coup spécial ne s'applique pas à votre adversaire.*

Le premier de vous deux dont le total de point de vie atteint zéro meurt (quelquefois il ne sera pas nécessaire de combattre jusqu'à la mort...)

3- Mode Tireur d'Élite : Vous allez prendre le temps de viser votre ennemi pour l'abattre en quelques coups, c'est la méthode la plus expéditive mais aussi la plus risquée.

Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre total de précision :

- Si le résultat est inférieur ou égal à ce total, vous avez atteint votre adversaire, vous enlevez un nombre de points de vie de son total de points de vie, égal au nombre de points de dégâts de l'arme utilisée. De plus à chaque fois que vous réussirez un tir et avant de retrancher les points de vie de votre adversaire, vous lancerez un dé : **si vous obtenez 1 ou 6** vous aurez atteint la tête de votre ennemi qui perdra bien évidemment le combat. *Ce coup spécial ne s'applique pas à votre adversaire.*

- Si le résultat est supérieur, vous ratez votre adversaire, qui peut vous atteindre durant quelques instants. Il lui faut alors tester sa précision et réussir.

Dans les deux cas, déduisez les munitions correspondantes à votre arme (et éventuellement celle de votre adversaire).

Votre adversaire doit ensuite tester sa précision avec la même procédure que vous, et ainsi de suite en assauts alternés.

Le premier de vous deux dont le total de point de vie atteint zéro meurt (quelquefois il ne sera pas nécessaire de combattre jusqu'à la mort...)

De plus, vous êtes totalement libre de changer de mode entre les assauts, c'est plus compliqué en terme de fluidité de combat mais peut s'avérer plus tactique.

Exemple de combat armé :

42^e rue, devant le Flower's Red shop (défense pour les rechargements : 2)

Tomi Morello, joueur de poker mécontent et énervé.

Maîtrise des armes : 6

Précision : 8

Vie : 10

Arme : Un revolver Colt .45, 8 coups (4PD), trois chargeurs de réserve

Un paramètre supplémentaire est à prendre en compte lors de combat armé ce sont les munitions :

Durant le combat vous devez tenir compte des munitions qui sont tirées par vos armes et par celles de votre (ou vos) ennemi(s). En fin de combat, vous pouvez récupérer tout ou partie des armes et munitions adverses, en ne dépassant pas le maximum autorisé sur votre feuille d'aventure.

• **Rechargement :**

Si votre ennemi ou vous tombiez à cours de munitions durant un combat vous devrez recharger vos armes, en fonction des abris que vous offre le lieu où vous vous battez, vous perdrez plus ou moins de points de vie durant votre opération de rechargement de l'arme. Pour savoir combien de points de vie vous coûte le rechargement, tirez un dé et retranchez le score obtenu de vos points de vie. Si vous vous battez dans un lieu qui offre 2 points de défense, vous pouvez ôter deux points au résultat du dé. Si vous obtenez 2 au dé par exemple, vous ôtez 2 points de défense, vous n'êtes pas blessé durant votre rechargement, grâce aux multiples abris offerts par le lieu de votre combat... Il en va de même pour le rechargement de votre ennemi.

Un petit conseil : entre deux combats, tenez votre feuille d'aventure à jour pour les munitions. Par exemple vous pouvez très bien réapprovisionner un

chargeur qui ne contient que 7 balles sur 10, en y ajoutant 3 balles. Ainsi, lors de votre prochain combat, votre arme sera «pleine»...

• **Fuite au cours d'un combat :**

Si votre ennemi tombe à cours de munitions au cours d'un combat et qu'il ne peut pas recharger par manque de munitions, il prendra la fuite. Vous tirerez un dé. Si vous obtenez 1, il s'enfuit sans dommages, si vous obtenez un score de 2 à 6, vous le tuez comme un lapin.

Si en revanche, c'est vous qui tombez à cours de munitions, vous pourrez fuir (et vous rendre au paragraphe suivant comme si votre ennemi était mort), mais vous devrez lancer un dé, si vous obtenez 1,2,3 ou 4, il vous tue. Si vous obtenez 5 ou 6, vous arrivez à vous enfuir, mais cet acte lâche vous coûtera un nombre de points de vie égal à la moitié de votre total **initial** et vous enlèverez 2 points de respect de votre total. Dans le «milieu», la lâcheté se paie cash !

• **Dans le cas d'un combat contre plusieurs adversaires :**

Si rien n'est précisé, vous avez le choix de combattre les ennemis à tour de rôle (*dès que le premier est mort, le deuxième prend sa place*) ou bien en alternance (*vous livrez un assaut contre le premier, puis un assaut contre le second et ainsi de suite...*)

• **Combat motorisé (à bord ou au volant d'un véhicule) :**

1- Tirez deux dés et comparez avec votre total actuel de Conduite (PC), si votre lancer est supérieur à votre Total de Conduite, vous n'êtes pas assez agile pour approcher le véhicule adverse et vous **passez à l'étape 3.**

Si votre lancer est inférieur ou égal à votre Total de Conduite, vous êtes suffisamment rapide pour approcher votre adversaire, **passez alors à l'étape 2.**

2- Vous êtes assez rapide et vous devez maintenant tirer sur votre ennemi. Lancez deux dés et comparez avec le comportement du véhicule, si votre

lancer est supérieur au comportement, vous avez raté votre cible. **Passez à l'étape 3.**

Si votre lancer est inférieur ou égal à votre total actuel de Comportement, vous avez atteint votre cible. **Passez à l'étape 4.**

Si vous obtenez un double 1 lors du test de comportement, votre coup a été fatal et le véhicule ennemi est hors service.

3- Vous n'êtes pas assez rapide pour approcher votre ennemi ou assez vif pour cibler une zone précise, celui-ci répond donc par un coup de feu et doit à son tour effectuer un test de comportement du véhicule. Si c'est un échec, il vous manque, **prenez à l'étape 5.** Si c'est un succès, il atteint votre véhicule et vous inflige une perte de blindage égal aux dommages infligés par toutes les armes qu'utilisent les hommes de la voiture (la Puissance de feu). **Passez à l'étape 5.**

4- Vous venez de faire mouche sur le véhicule ennemi, vous enlevez un nombre de points de blindage de son total de blindage, égal au nombre de points de dégâts des armes utilisées (sauf celle du conducteur) dans votre véhicule (c'est la puissance de feu). **Passez à l'étape 5.**

5- Votre adversaire récidive et tente de vous porter un coup. Effectuez un lancer de dés et comparez sa conduite et le comportement de la même manière que pour vous. S'il réussit ses tests, il vous atteint, vous inflige des dégâts et **vous reprenez à l'étape 1.**

Au premier test échoué pour votre adversaire, vous testerez à nouveau le comportement de votre véhicule : Si c'est un succès vous blessez votre ennemi, si c'est un échec vous le manquez. Dans les deux cas **vous reprenez à l'étape 1.**

Si à tout moment au cours d'un combat motorisé vous venez à manquer de munitions et dans le cas unique où vous êtes seul (donc conducteur et tireur) vous ne pourrez pas recharger votre arme ; vous pourrez toutefois tenter de renverser la voiture ennemie ou créer un accident. Pour cela, à votre tour de jouer, il vous suffit de lancer deux dés et de comparer avec votre total de conduite. Si c'est réussi vous pouvez retrancher 2 points de

blindage au véhicule ennemi, si c'est un échec, c'est vous qui perdez 2 points de blindage. Idem si votre ennemi est seul et à court de munitions.

Exemple de combat motorisé :

Sur la 11^e rue, poursuite avec une caisse des Luciano.

Véhicule : Chevrolet independance

Comportement : 10

Conduite (le total du conducteur) : 7

Puissance de feu : 10 (3+3+4)

Blindage : 60

Gestion des armes, de l'équipement et des dollars :

Au cours de votre aventure vous devrez gérer de nombreux paramètres tels que vos armes, votre équipement et votre argent.

Pour les armes, vous pouvez transporter :

- une arme de corps à corps (poing américain, poignard, couteau etc...),
- deux armes à feu type revolver (arme de poing, placées dans votre holster)
- une arme à feu type fusil ou pistolet mitrailleur (arme principale). Si toutefois vous désirez emportez une batte de base-ball (par exemple) vous ne pourrez pas emporter d'arme de type fusil ou pistolet mitrailleur (en fait toutes les armes que vous devez tenir et/ou utiliser à deux mains).

Une fois vos armes achetées, ou récupérées sur vos adversaires, elles sont à vous pour toute la durée de l'aventure (en considérant que toutes vos armes et munitions sont stockées chez vous), vous pouvez donc choisir avant chaque mission quelles armes vous allez emporter avec vous...

Note importante : n'oubliez pas de vérifier si les armes que vous récupérez/achetez vous apportent des bonus/malus (cf tableau des armes)

Certaines fois, des combats à mains nues vous seront imposés alors que vous portez, par exemple, un fusil à pompe ; c'est voulu.

En effet un adversaire battu à «mains nues» n'est pas nécessairement mort ; il peut être grièvement blessé et ne représente donc plus une menace

directe. Considérez que selon la situation un règlement de compte au couteau fait moins de bruit et attire donc moins la foule qu'un combat armé... Il se peut aussi quelquefois que l'effet de surprise joue contre vous, vous devrez alors vous défaire de votre agresseur à mains nues sans pouvoir utiliser votre arme.

Explosifs : Vous pouvez, au début d'un combat, utiliser un «bâton Boom» (sorte de dynamite fabriquée maison) qui infligera un nombre de dégâts égal au résultat obtenu en lançant 5 fois un dé (dégâts à repartir entre plusieurs cibles ou tout sur la même). Il est judicieux de l'utiliser dans un combat où il y a plus d'un adversaire.

La dynamite peut aussi être un excellent moyen de venir à bout de plusieurs ennemis d'un seul coup, celle-ci est plus chère mais lorsqu'elle est utilisée, tous les ennemis engagés dans le combat meurent sans exception, à condition de réussir un test d'agilité lors du lancer. Si le test échoue vous lancerez 3 fois un dé pour évaluer les dégâts.

Pour le transport des bâtons Boom et de la dynamite, dès lors que vous partez exécuter un contrat en voiture, vous pouvez utiliser le coffre comme réserve d'explosifs. Si vous deviez combattre loin de votre véhicule considérez que les explosifs ne sont pas disponibles.

Vos chargeurs et autres boîtes de balles rentrent également en compte dans votre équipement ; tenez votre feuille d'aventure bien à jour pour éviter de vous retrouver dans un combat sans aucune balle de réserve. Dans un métier comme le vôtre, se retrouver sans arme signifie licenciement pour cause de décès...

Vous pourrez aussi obtenir des médicaments pour soigner vos blessures, en consultant à tout moment, sauf au cours d'un combat, un médecin de la ville qui travaille pour la «famille»...

Enfin les dollars éventuels que vous pourrez gagner, vous serviront à acheter des armes, des objets plus ou moins utiles, et vous serviront à corrompre, policiers, journalistes et autres hommes «utiles»...

Vous trouverez les feuilles de combat vierges à la fin de ce livre.

Histoire du personnage que vous incarnez :

Salvatore Di Reggio : Fils d'immigrés italiens, vous êtes Salvatore, né en Calabre, région du sud de l'Italie, en 1900. Vos parents ont quitté la Calabre pour les Etats-Unis en 1910. Vous y avez connu bien des déboires dans votre jeunesse : vol à la tire, vol dans les champs d'arbres fruitiers pour revendre au marché noir, bagarres en tous genres contre des anti-italiens, bref, tout ce qu'un jeune fils d'immigré peut imaginer et faire en matière de délit, dans une Amérique qui ne veut pas forcément nourrir de « ritals ». Vous avez même été jusqu'à agresser des voyageurs, allant de gare en gare en commettant vos méfaits, jusqu'au jour où une vieille dame fut victime de votre agressivité, tomba et perdit la vie; la police ne vous retrouva jamais. L'argent devint facile avec ce système et un gang de Hartstroke, en Pennsylvanie, eut tôt fait de mettre la main sur vous. Vous avez revendu des armes de contrebande, de l'alcool frelaté et des pièces mécaniques volées. Puis vint l'époque des «intimidations», le gang vous entraîna dans une spirale infernale qui débuta par de simples «cassages de gueules» et finit par un meurtre sordide, dont vous avez préféré oublier les circonstances. Vos parents apeurés par votre adolescence plus que préoccupante, durent quitter Hartstroke et tout abandonner. Établis à Bloomfield depuis quelques années, votre mère ne travaille pas et votre père bosse dans un abattoir de la banlieue ; en grandissant vous avez mûri et compris que c'est par le travail que vous réussiriez votre vie. Vous trouvez du travail comme livreur à la North Drinks Company et distribuez des boissons aux restaurants de la région. Vous avez aujourd'hui 30 ans, mesurez 1m75, pesez dans les 80 kilos, avez des yeux noisette et des cheveux mi-longs noir corbeau.

Choisissez votre profil et préparez-vous à vivre la vie d'un « homme du milieu » dans le Bloomfield des années 30...

1

« Bloomfield, en 1930. Cette ville située sur les bords de l’océan Atlantique est une ville parfaite pour faire prospérer nos petites affaires. Notre famille, la famille Scalabrese, se partage le territoire avec ces enfoirés de la famille Luciano. On règne sur la contrebande d’alcool, sur le jeu clandestin et sur les contrefaçons de vêtements, les Luciano s’occupent de la prostitution, de certains commerces et du contrôle portuaire. Chacun fait ses petites magouilles et tout le monde y trouve son compte ; tout le monde sauf ce con de Pete Falks, un des «associés» des Luciano qui a cru bon de nous voler un camion de whisky pour vendre le chargement et s’en mettre plein les poches ! Quel con ! On te l’a attrapé un soir au Caruso’s, un bar à putes de la 58e rue, il faisait le coq avec toutes les filles et sortait des dollars par liasses. On est rentré, on l’a chopé et on l’a jeté dans la bagnole. On a roulé quelques kilomètres et pendant que je conduisais, ce con de Pete ramassait dur sur la banquette arrière ! Arrivé sur les hauteurs de Bloomfield, on est sorti de la voiture et on l’a jeté par terre : coups de pieds, coups de batte, ah putain il pissait le sang comme un panier !!! On lui demandé où était tout le putain de fric qu’il avait encaissé sur notre dos, tu sais ce qu’il nous a répondu ? Non, mais tu sais ce que ce con de Pete Falks nous a répondu ?? Qu’on aille se faire mettre ! A nous, des Scalabrese !!! Pan, pan, pan ! Il s’est reçu trois balles de .45 dans la face et on l’a jeté comme une merde dans le fossé ! Ah mon Dieu quelle nuit ç’a été !

Quelques jours plus tard cet enfoiré de James Bolton, le numéro trois des Luciano, le type qui gère les maisons closes, les bordels si tu préfères, nous a rendu une visite, très diplomatique. Un soir, voilà que Bolton s’emmène avec trois hommes de main, costards à 500 billets chacun et il vient me voir, face à face – j’étais en train de siroter un cognac français exquis, avec Franky Dozzo et Toto Albertino – il nous regarde et nous balance :

— Les Scalabrese, je viens pas ici pour me battre, j’ai juste un message de la part du Don, on sait que vous avez refroidi Pete Falks. Le Don ne vous en tient pas rigueur pour cette fois. Il s’est rendu compte que cet enfoiré de Falks, volait du pognon aux poules de la 46è et 56è rue. Donc je l’aurais refroidi un de ces quatre matins... Alors ce qui va se passer à partir d’aujourd’hui, c’est qu’on va s’occuper chacun de nos secteurs et on en reste là... des deux côtés... *Capisce* ?

On n'a pas bougé d'un pouce, on a fini notre cognac tranquille puis on est rentré se pieuter. Les Luciano ne nous ont plus jamais emmerdés depuis cette histoire. Ça fait cinq mois. Puis faut aussi que j'te mette au parfum pour une autre famille qui est arrivée il y a quelques semaines, les Bologna, une bande de Napolitains qui arrivent de New York, ils se sont fait démolir là-bas et c'est le fils, Giorgio Bologna, qui a décidé de monter vers Bloomfield pour faire du pognon avec les boucheries et les épiceries. Jusqu'ici pas de soucis, ni nous, ni les Luciano on s'occupait de ce secteur. Mais je me méfie des ces fouineurs...

Ah et une dernière chose aussi, un petit conseil que j'te donne, dans ce métier, il y a trois choses que tu ne dois jamais oublier :

— Tu n'as rien vu,

— Tu n'as rien entendu,

— Tu ne dis rien ; si tu suis ces trois règles tu feras de vieux os, sinon...»

— Nicki Santoro, soldat de la famille Scalabrese —

Vendredi 3 Octobre 1930, le jour où tout bascule.

Vous avez roulé toute la journée : livraison sur la 44e, au Tom Ashton's restaurant, une palette de Pespi Cola sur la 23e, au Folston Club, 12 caisses de Nestlé, et ce fût les plus grosses livraisons de la journée. Tout le reste ne fût que des livraisons éclairs de quelques caisses de sodas, de quelques bouteilles de cidre importé de France et un peu de bière blonde provenant de Belgique. Vous avez mangé sur le pouce comme souvent à la mi-journée. Votre métier n'est pas plus difficile qu'un autre mais vous êtes souvent sur la route entre livraisons et réceptions des marchandises à l'entrepôt. La North Drinks Company est une bonne entreprise qui paie bien mais vous ne comptez plus les heures de travail. D'ailleurs votre patron vous a donné votre paye aujourd'hui, le 3 Octobre : vous avez reçu 300 \$ (*notez-le sur votre feuille d'aventure*) ; vous pouvez enfin redémarrer un mois, soulagé. Vous fumez une cigarette en repensant à cette cliente d'hier, Agatha, une brune pulpeuse et vénéneuse, ce genre de femme fatale au regard et à la voix hypnotique. Elle peignait, des paysages, vous a-t-elle dit, elle comptait partir pour New York exposer ses œuvres. Vous avez essayé de lui faire la cour mais la toile d'araignée ne s'est pas refermée sur cette petite libellule. Tant pis, vous essayerez avec une autre !

Soudain vous entendez des coups de feu quelques mètres plus loin ; vous êtes près de la porte de livraison du restaurant le First Lady, la ruelle est longue d'une centaine de mètres puis tourne brutalement à gauche. Votre camion est garé contre le mur du restaurant, prêt à rejoindre la rue principale, la 17e. Vous tournez la tête vers cette petite voie et vous ne voyez rien d'anormal. Le réceptionniste des marchandises montre du doigt quelque chose derrière vous. Vous vous retournez et vous voyez deux hommes courir en boitant vers vous. Le réceptionniste, très courageusement vous pousse hors de la réserve et tire le rideau métallique d'un coup sec. Les deux hommes arrivent à votre niveau et vous remarquez qu'ils sont blessés, l'un au ventre, l'autre à la cuisse.

— Toi, là ! Aide nous ou ils vont nous buter !

— Mais... de quoi... qu'est-ce que... Vous ne savez pas trop quoi faire ni répondre à ces deux individus plutôt louches.

— Aide-nous bordel, tu le regretteras pas !

Vous faites monter les deux hommes à l'arrière du camion et vous les voyez se dissimuler tant bien que mal derrière des caisses de jus de fruits. Vous avez à peine le temps de refermer les portes du camion que trois hommes arrivent en courant vers le camion. Vous ne montez pas tout de suite et vous faites mine de remplir le carnet de bord des livraisons du jour. Les trois hommes arrivent à votre niveau et vous remarquez que l'un d'eux se promène avec un fusil à pompe, ils vous lancent :

— Oh toi ! Gamin ! T'aurais pas vu deux hommes courir dans cette ruelle ?

Si vous souhaitez répondre que oui, que vous étiez occupé à remplir votre bordereau, et qu'ils se sont enfuis sur la 17^e rue, **rendez-vous au 35**.

Si vous souhaitez chuchoter aux trois hommes qu'ils sont cachés à l'arrière de votre camion, **rendez-vous au 36**.

2

— Salvatore ! annoncez-vous fièrement.

— Un rital ! Tant mieux, au moins tu comprendras ce qu'on dit. Tu n'as plus rien à craindre de personne maintenant que tu es un Scalabrese. Une nouvelle vie s'offre à toi.

Nicki se dirige vers le couloir que vous avez emprunté quelques instants auparavant et vous le suivez sans dire un mot (*si vous aviez laissé une arme au portier, il vous la restitue*). Vous prenez l'escalier qui descend vers la salle principale du Falconite, mais Nicki tourne brutalement à droite et passe une porte métallique au fond d'un couloir sombre. Vous vous retrouvez tous les deux dans un garage où se trouvent plusieurs voitures. Nicki vous invite à monter dans l'une d'elles, une magnifique Cadillac brun et beige. Il démarre et vous sortez sur North avenue ; le trafic est assez dense à cette heure de fin d'après midi et Nicki se faufile entre voitures et camions avec une certaine aisance. Il tourne sur la 3^e avenue et s'arrête devant le Toledo's bar. Vous pénétrez dans ce modeste bar, où quelques clients boivent un café ; d'autres parlent de tout et de rien. Nicki salue le barman et va jusqu'au fond du bar. Il ouvre une porte sur laquelle est écrit «Privé», qui donne sur un escalier sombre et étroit. Vous débouchez dans une petite salle enfumée, où quatre hommes jouent au billard, en buvant un verre.

— Bienvenue dans l'un de nos speakeasy, vous dit joyeusement Nicki. Ici, tu peux venir boire de l'alcool, fumer et même trouver une fille !

Vous comprenez que vous êtes dans l'un des ces fameux bars clandestins dont tout le monde connaît l'existence, mais que personne, en théorie, ne fréquente !... Vous vous asseyez tous les deux autour d'une table et Nicki appelle le serveur d'un claquement de doigt. Le jeune homme, timide, s'exécute immédiatement :

— Bonjour Mr Santoro ! Comment allez-vous ?

— Bien mon petit ! Et toi, ça va ? Les clients sont contents ?!

— Oui, Mr Santoro, tout va bien... Vous désirez ?

— Deux Cognac !

Le barman repart vers le comptoir et Nicki s'adresse alors à vous :

— Dis moi, Salvatore, j'aimerais que tu bosses pour nous. Tu m'as l'air d'être un mec droit et t'es resté de marbre lorsque ces connards de Luciano ont voulu buter nos gars. C'est des mecs comme toi dont notre famille a besoin...

— Vous savez monsieur Santoro je suis un simple livreur, j'essaie de faire mon boulot tous les jours pour vivre une vie paisible. Je ne suis pas sûr de vouloir faire partie de votre monde...

— Notre monde ! Mais quel monde ? Putain, tu rêves ou quoi là ? Tu gagnes 300 ou 400 dollars par mois, c'est ce que tu peux ramasser en un jour avec nous. Et puis c'est pas tous les jours la guerre non plus ! Regarde, je suis fringué comme un roi, je roule dans une superbe caisse et j'ai autant de filles que je veux.

— Mmh... Je suis pas sûr d'être fait pour ce métier... reprenez-vous sobriement.

— Ou alors t'as pas les couilles ?

Vous marquez un temps d'arrêt avant de répondre et vous pensez à toute vitesse dans votre tête. Pourquoi ce Nicki tient tellement à vous enrôler ? Pourquoi insiste-t-il pour vous avoir dans les rangs de la *famiglia* ?

Vous vous contentez de répondre :

— Peut être que vous avez raison...

Nicki se lève et avance vers la fenêtre du bar. Il boit une rasade de cognac et revient à côté de vous en disant :

— Regarde ce ciel, il n'est pas beau, grand, puissant, insaisissable ? Et bien, bosse pour nous et tu seras comme le ciel... Ce soir j'ai rendez vous avec Adriano, il doit me rencarder sur un truc sympa où y'a plein de pognon à encaisser rapido... T'es des nôtres ?! Sur ces mots Nicki s'approche et vous tend une liasse de billets. Il ajoute :

— 100 dollars ! En gage de bonne foi...

Vous réfléchissez un bref instant et toute votre vie ratée vous revient en mémoire ; vos boulots misérables, vos démêlés avec la justice, votre excopine qui vous reprochait de ne pas ramener assez d'argent à la maison... Tout ça s'embrouille dans votre esprit et vous vous dites que c'est peut être l'occasion de donner un sens à votre existence, en y ajoutant le piment qu'il vous a toujours manqué. Vous empoignez les billets et vous les glissez dans votre poche (*notez-le sur votre feuille d'aventure*).

Nicki s'approche de vous, vous serre la main et dit :

— Alors Salvatore, tu dois savoir plusieurs choses avant de faire partie intégrante de notre famille. Tu ne trahis jamais les tiens, tu ne parles jamais de notre vie, et tu restes dans l'ombre tant que possible...

Autre chose, ce soir j'ai rendez vous avec Adriano Bale. Ce crétin est un soldat de notre famille, c'est à dire qu'il s'occupe des affaires à régler «rapidement». Il est comme moi, sous les ordres des trois chefs de secteur. On doit se voir pour un boulot tranquille...

Nicki s'empresse de reprendre son verre pour en sentir tous les arômes. Vous faites de même, bien heureux de goûter enfin à l'alcool français, si réputé sur le sol américain.

— Mmmh, un pur régal ! lance Nicki en avalant une deuxième et longue gorgée. Puis il reprend :

— Alors ce soir ça te dit de venir avec moi, rencontrer Bale ?

— Oui, Mr Santoro, je serais là !

— Bon, quelle heure il est ? Nicki sort une magnifique montre à gousset.

— 17h15 ! Je vais te déposer chez toi et je passe te prendre vers 20h. Puis il sort une liasse de 200 \$ de sa poche et vous la tend (*notez-le sur votre feuille d'aventure*).

— Cadeau de baptême de la famille Scalabrese ! se contente-t-il de dire.

Il termine son verre d'un seul trait et se lève. Vous sortez tous les deux du speakeasy, lorsqu'une grosse Chevrolet grise passe à votre niveau. La voiture ralentit et vous voyez les vitres arrière s'abaisser lentement.

Nicki hurle :

— Planque-toi ! Plonge petit !

Faites un test d'agilité :

Si vous échouez, **rendez-vous au 296.**

Si vous réussissez, **rendez-vous au 9.**

3

Vous approchez discrètement de l'entrepôt et vous observez quelques minutes les deux hommes en pleine discussion. Vous êtes encore trop éloigné d'eux pour entendre clairement ce qu'ils se disent mais quelques bribes de conversation parviennent à vos oreilles :

— Scalabrese aux docks... couvertures sur la 9e, 23e, 46e... alcool, roulettes.

Ce traître de Dozzo est en train d'expliquer à l'agent du BOI les agissements de la famille. Vous pouvez avancer encore et venir vous cacher à quelques mètres des deux hommes, derrière un container à ordures. **Rendez-vous au 190.**

4

Les Thompson de Giancarlo cessent enfin leur plainte et vos frères d'armes hurlent enfin leur joie de voir tomber les derniers hommes qui les tenaient en échec derrière les oliviers, l'un d'eux sort de son abri et embrasse l'arbre qui porte les stigmates du combat farouche et inégal qui a opposé les deux factions.

Un autre crie :

— Ces putains d'oliviers, en plus de nous donner des olives succulentes, ils viennent de sauver mon cul !

Je vous aime mes arbres !

D'autres hommes du clan arrivent d'un peu partout du domaine, certains blessés, d'autres le visage éteint par la violence qui vient de s'abattre depuis pas loin d'une heure.

Ce tableau surréaliste vous ferait presque oublier les morceaux de chair qui pendent sur votre costume...

Quelques tirs lointains se font encore entendre dans la propriété de Giuseppe Scalabrese, **rendez-vous au 328.**

5

Vous vous précipitez vers la porte de l'édifice afin de libérer le Don, celui-ci est assourdi par les impacts répétés des balles sur le fer mais néanmoins vivant. Titubant, groggy, il parvient à s'extirper de l'oratoire et dit à demi-mots en regardant vers la statue de Ste Thérèse :

— *Grazie, grazie tanti...* il se signe immédiatement après ces paroles.

Vous vérifiez que le Don ne soit pas blessé et vous l'aidez à s'asseoir sur l'un des bancs en marbre non loin de l'oratoire.

— Ils sont réduits à néant Don, les Luciano sont rentrés chez eux et ils ne se frotteront plus à nous avant un bon moment...

— Merci fiston, sans toi, ces enfoirés auraient eu ma vieille peau !...

Vous regardez en direction de la villa et vous voyez deux hommes arriver au pas de course, **rendez-vous au 59.**

6

— Messieurs, commencez-vous, je ne veux pas d'histoires avec vous, je viens voir le patron de cet établissement. Donc soit vous me laissez gentiment passer, soit je passe de toutes façons...

— Et ben, t'es sacrément courageux toi ! Annoncer ça, comme ça sans broncher ! reprend le serveur.

— Ouais, ou alors c'est juste un fou de plus qui croit trop en sa bonne étoile... poursuit le cuistot.

— Bon, les deux fiottes, je suis « négociateur » et je fais le lien entre plusieurs familles de la ville, là je suis en mission pour rencontrer votre boss. Donc si vous ne voulez pas que je passe c'est vous qui allez payer pour l'échec de cet entretien... aussi simple que ça. Un tête à tête avec Giorgio Bologna, ça vous tente ?

Lorsque vous mentionnez le nom du chef de la famille Bologna, les deux hommes se regardent dubitatifs. Vous ne leur laissez pas le temps de penser et vous ajoutez :

— On m’a dit que son truc préféré c’était de couper les dernières phalanges des trois derniers doigts de la main ; c’est le châtiment réservé aux traîtres, aux lâches et à ceux qui manquent au code de la *famiglia*... Vous êtes pile dans le profil !... Alors messieurs, puis-je entrer ?!

Les deux hommes terminent leurs cafés et vous laissent entrer. **Rendez-vous au 143.**

7

Vous vous précipitez, en enjambant les corps ensanglantés des Bologna, vers la porte à double battant d’où ils sortaient : une vaste pièce s’ouvre devant vous : la salle de restaurant. Des dizaines de civils courent dans tous les sens en criant et en agitant les mains en signe de panique. Le barman se cache derrière son comptoir dès qu’il vous aperçoit ; aucun signe des Bologna ici, les armes auraient déjà parlé. Un gars de votre équipe indique un escalier plongeant vers le sous-sol. Vous vous y engouffrez tous les sept, l’arme au poing, prêt à plomber le premier homme du clan Bologna qui ferait apparition. Vous atteignez, au bas des marches, un vaste couloir, long et mal éclairé, qui semble se perdre sous tout l’hôtel. Trois hommes partent en éclaireur dans le couloir, tandis que deux autres s’écartent vers une salle sur votre droite.

Si vous souhaitez suivre les hommes dans le couloir, **rendez-vous au 135**, si vous préférez rester avec ceux qui veulent vérifier la salle de droite, **rendez-vous au 121.**

8

Vous frappez plusieurs fois les ailes arrières de la Pierce mais sans parvenir vraiment à déstabiliser le conducteur. Ce gars-là obtient votre respect, car il ne conduit pas, il pilote comme un champion !

Vous parvenez néanmoins à forcer la voiture des Bologna à prendre la direction que vous voulez : le mur de soutènement du niveau deux du parc. Une balle de Delahaye vient faire exploser votre rétroviseur et vous fait perdre 2PV, vous poussez le moteur de la Dodge à fond et vous percutez la Pierce avec une violence inouïe. La voiture des Bologna va s’écraser contre le mur en pierre du parc. Le conducteur est éjecté par le pare brise et se tue contre les parpaings saillants de la muraille. Le passager s’éclate la

tête sur le montant du pare brise et perd connaissance ; quant à Delahaye, il sort de la voiture en titubant et en tirant ses dernières balles vers vous. Vous stoppez à une trentaine de mètres de lui, le moteur au ralenti, le regardant tirer comme un hystérique n'importe où, n'importe comment. Il est temps d'en finir.

Vous ajustez le *consigliere* avec le fusil de Leone et vous tirez. Le premier impact lui arrache la jambe. Les promeneurs matinaux hurlent et se mettent à courir, horrifiés. Le deuxième impact lui ouvre le ventre dans une gerbe de sang et de chairs, le troisième et dernier tir lui pulvérise la tête alors qu'il agonise au sol. Le contrat est rempli.

Si votre deuxième partie du contrat est toujours en instance – la mort de Diogusta – il serait judicieux de rejoindre le cimetière au plus vite en **vous rendant au 252**.

Si le responsable «épiciers» des Bologna a rejoint l'autre monde, vous pouvez occuper votre journée de différentes manières :

Rentrer au Falconite voir si Nicki à quelque chose à vous proposer, **rendez-vous dans ce cas au 26**, ou bien tenter un petit hold-up à la banque centrale de Bloomfield, celle que vous avez visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

9

Vous vous élancez, plein de courage – ou de folie – vers les vitres arrière de la Chevrolet. Un canon de pistolet mitrailleur Thompson laisse apparaître sa bouche. Tout en montant sur le large marchepied de la voiture, vous saisissez le canon et vous effectuez un mouvement rapide et violent vers l'intérieur de la voiture. Vous sentez que vous avez frappé avec la crosse de l'arme sur celui qui la tenait. Toujours en possession du canon de l'arme vous effectuez le mouvement inverse, vers l'extérieur de la voiture et votre tactique fonctionne : l'homme qui tenait le pistolet mitrailleur est entraîné vers la fenêtre de la voiture. Dès que sa tête dépasse, vous saisissez sa nuque et vous vous jetez sur le bitume, au milieu de la rue. L'homme est entraîné avec vous alors que ses compagnons ouvrent le feu depuis la voiture. Nicki vous couvre avec un feu nourri depuis sa Cadillac et parvient à mettre la Chevrolet et ses occupants en fuite.

Il vous rejoint à la hâte et attrape l'homme que vous avez éjecté de force, par le col de sa chemise :

— Qui vous envoie ? Répond *crétino* ! Répond ou je t'étripe comme un lapin !...

— C'est ta sœur qui nous envoie... A quatre, on l'a baisé et elle en demandait tou...

L'homme n'a pas le temps de finir sa phrase que Nicki colle le canon de son revolver contre l'homme et lui envoie cinq balles dans la poitrine. A chaque impact, l'homme est agité de soubresauts. Il jette violemment le corps de l'homme sur le bitume, et se redresse en disant :

— J't'emmerde sale con !

Vous entendez une sirène retentir à quelques rues de là.

— Je m'occupe des flics. T'inquiète pas, j'te contacterais.

Vous apercevez une Ford noire arriver au bout de l'avenue. Trois policiers en descendent et s'approchent de Nicki d'un pas décidé. Ce dernier leur lance avant qu'ils n'approchent de lui :

— Messieurs c'est bon, c'est réglé ! Des connards ont tenté de nous assassiner, mais ils ont eu un accident. Un putain de clébard qui traverse la route à ce moment là et bing ! Perte de contrôle, le mec éjecté ! Vraiment un sale truc, les clébardes en liberté !

— Allons Nicki, tu vas pas nous la jouer j'ai rien vu, j'ai rien fait ! Cette fois y'a des témoins, un mec au sol avec des trous partout, le boss en a plein le cul de tes débordements. Le maire nous casse les burnes, le Bureau nous casse les burnes et si ça continue, le gouverneur d'état va venir nous casser les burnes ! Alors avant qu'on ait les burnes violettes, arrête tes conneries et suis nous !

Si vous voulez prendre la défense de Nicki en expliquant une deuxième fois aux policiers, les circonstances de «l'accident», **rendez-vous au 243.**

Si vous ne voulez rien tenter, **rendez-vous au 29.**

10

Vous n'avez pas le temps de reconnaître ces traits familiers penchés au-dessus de vous, vous sentez une main douce tenir fermement la vôtre et tout s'évapore. Le noir total... Il vous reste un sentiment de liberté, vous planez comme un oiseau au gré des vents, tout semble ralentir, le temps n'a

plus d'importance... Vous ne pensez même plus, vous ne cherchez pas à savoir ce qu'il vous arrive, vous en êtes tout simplement incapable, votre esprit est déconnecté et pour la première fois de votre vie vous n'avez plus le contrôle *du tout*. **Rendez-vous au 314.**

11

Vous retournez vers la Dodge en sifflotant gaiement, comme tout bon photographe qui se respecte. Vous démarrez le moteur et vous le faites rugir deux ou trois fois histoire d'être sûr au moment de l'accélération. Vous appuyez à fond sur l'accélérateur et vous foncez vers les trois hommes en faction devant l'entrée du chantier. Deux ont le dos tourné mais le dernier vous voyant arriver droit sur eux hurle à ses collègues de plonger : trop tard ! Vous heurtez le premier homme au niveau des reins et il se plie en deux sur votre capot, mort sur le coup. Le deuxième est fauché au niveau des jambes, il est pro

jeté contre la palissade sur laquelle il s'écrase, mort ou inconscient. Le troisième et dernier homme a juste le temps de tirer une balle vers vous avant que vous ne l'envoyiez sur les pavés de la 7e. Vous pénétrez à toute allure dans Building Site et vous cherchez ce qui pourrait ressembler de près ou de loin à un avocat mafieux. Des ouvriers manipulant pelles et bétonnières vous regardent passer ahuris, lorsque vous distinguez, un peu plus loin en contrebas, quelques hommes dont un vêtu d'un costume beige tenant des dossiers sous un bras et faisant des grands gestes avec l'autre. Il s'apparente à la description que l'on vous a faite de Delahaye. Vous appuyez à fond sur la pédale et malgré les cahots de la piste, vous parvenez à garder le *consigliere* en ligne de mire. *Faites un test de conduite*. Si c'est un succès, **rendez-vous au 329**, si c'est un échec, **rendez-vous au 377**.

12

— Mon fils si cette peinture peut t'apporter la foi et te faire prendre conscience que tu es sur la mauvaise route, je vais t'ouvrir la porte conduisant au clocher.

Le père Rooney traverse la nef, le transept et se dirige vers une petite porte sur le droite du chœur. Il tourne une lourde clé et vous invite à entrer.

Rendez-vous au 221.

13

Vous ne parvenez pas à reprendre le dessus sur cet homme décidément très fort et très déterminé à vous faire chuter. Vous réussissez néanmoins à l'entraîner avec vous jusqu'à la porte de l'ascenseur. Il vous assène un coup de tête qui vous éclate le nez ; malgré le coup de genou dans les parties, il ne lâche pas et vous tombez tous les deux dans la cage de l'ascenseur. Il est le premier à s'écraser sur le toit de l'élévateur et durant une fraction de seconde vous pensez que son corps va amortir votre chute, c'est le cas ; en revanche les ressorts d'amortisseurs vous transpercent de part en part et vous tuent en quelques secondes. Votre mort s'accompagne de quelques détonations perçues au loin, celles de vos camarades qui poursuivent leur mission... Votre carrière au sein de la *famiglia* est terminée.

14

L'agent vous déclare d'une voix posée :

— Je ne sais pas de quoi vous parlez, je ne connais pas de Franky Dozzo et j'essaie de faire mon job sans m'occuper d'autre chose... vous me suivez ? Comprenant que ce Tom Penhall ne fait pas partie d'une brigade assignée aux agissements clandestins, vous vous empressiez de maintenir une pression psychologique sur lui en lui annonçant d'une voix tout aussi posée que la sienne :

— Alors continue comme ça et tout ira bien pour toi...

Vous n'avez donc aucune information sur Franky et la taupe du BOI, vous regagnez le lieu de rendez-vous où Nicki vous attend déjà.

Venant à votre rencontre dès que vous avez garé la Chevrolet, il grommelle :

— Tous des fiottes ces agents du bureau, deux tartes dans la gueule et il m'a sorti les pires conneries que j'ai jamais entendues. Dozzo fait partie des Luciano, Don Scalabrese est mort l'année dernière, bref tout pour que je le lâche, ce que j'ai d'ailleurs fait ; ce mec ne sait rien du tout.

— On aura le temps d'y voir plus clair au moment voulu, reprenez-vous à demi-mots, Penhall ne sait rien non plus.

Vous remontez dans la voiture de Nicki et vous filez d'ici sans plus tarder, **rendez-vous au 66.**

15

Vous pénétrez dans une pièce qui ne ressemble pas à une chambre mais plutôt à un bureau. Sobre, de couleur claire, cette pièce semble occupée par quelqu'un de très ordonné ; tous les dossiers présents sur le bureau sont épinglés, des livres de compte sont bien rangés dans une bibliothèque sur votre gauche et deux belles plantes vertes confèrent à ce lieu une impression de calme et de sérénité. Vous pensez que ce bureau doit être le bureau de quelqu'un d'important.

Un homme est recroquevillé dans un coin de la pièce et se présente timidement :

— Je suis Howard Gennaro, le directeur de l'établissement, ne me tuez pas, je vous en prie, j'ai une famille...

— On va pas te tuer, annoncez-vous clairement, envoie juste le contenu de ton coffre et après casse toi !

Le directeur fonce vers un meuble cachant un mécanisme, il l'actionne et aussitôt, un portrait de Joséphine Baker pivote et révèle un coffre. Le directeur l'ouvre et se retourne vers vous tous, un revolver à la main. Il est aussitôt troué par les tirs des autres membres de l'équipe.

— Salvatore, prend le magot et on dégage d'ici ! (*notez «coffre du Crane club» sur votre feuille d'aventure*).

Vous videz le contenu du coffre et suivez vos partenaires à l'extérieur du couloir, vers l'escalier de secours donnant dans la ruelle. Vous descendez les escaliers à toute vitesse et vous retrouvez l'autre équipe, **rendez-vous au 47**.

16

Vous garez votre véhicule dans la ruelle derrière le Falconite et vous vous dirigez vers la porte principale du Club. Deux hommes en costume beige, cravate bleu ciel en gardent l'accès.

— Bonjour messieurs, je voudrais de l'aide pour un homme blessé.

— On n'est pas un hôpital ici, c'est un club, vous répond sèchement l'un des deux gardiens.

— C'est un gars de votre famille... Il pisse le sang dans mon véhicule, ajoutez-vous d'un ton sec.

Un des hommes entre dans le Club et ressort en vous demandant de le suivre. Il se dirige vers la ruelle où vous êtes garé. Vous voyez trois hommes sortir par la porte arrière du Club, ouvrir votre véhicule et en sortir le blessé. L'homme qui gardait la porte se retourne vers vous et dit :
— Tu vas me suivre, faut qu'tu rencontres quelqu'un... L'homme vous précède et entre dans le Club par la porte arrière, il vous invite à le suivre. Vous hésitez un moment puis vous pénétrez dans le Falconite. **Rendez-vous au 91.**

17

L'agent du BOI est touché à la cuisse, il s'écroule au sol mais parvient à se réfugier derrière un muret. Franky Dozzo alerté par le coup de feu revient vers votre position tandis que Jeremiah lui crie :

— Là ! Sur le bateau, voile latine, il m'a allumé le salaud !

Dozzo prend position derrière un container et tire une série de coups de feu vers vous. Par chance vous êtes totalement dans l'ombre mais le combat qui s'annonce risque d'être difficile :

Combat armé depuis un bateau de pêche (défense pour les rechargements = 4)

Franky Dozzo, un poisson dans le filet

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Revolver Poskii, cal.36, 7 coups (3PD) et un chargeur.

Pat Jeremiah, un agent qui pêche au gros

Maîtrise des armes : 5

Précision : 4

Vie : 4

Arme : Revolver Colt, cal.50, 6 coups (5PD) et deux chargeurs.

Ce combat est un peu particulier car vous ne pourrez pas tirer sur Jeremiah en raison de sa position mais lui, par contre, pourra vous atteindre. Donc

entre chaque assaut contre Dozzo, testez la précision de Jeremiah, s'il réussit vous êtes blessé, s'il échoue, vous continuez le combat normalement.

Si vous parvenez à tuer Dozzo, vous sautez rapidement sur les bateaux voisins pour approcher de Jeremiah, cloué au sol. Une balle bien placée et l'agent du BOI ferme les yeux pour toujours. Vous ne manquez pas de récupérer les documents compromettants et vous quittez les lieux au plus vite, laissant deux morts sur les quais de Bloomfield. **Rendez vous au 334.**

18

Vous dégainez votre arme et vous mettez Marco Elefanti dans votre ligne de mire.

— Sors de ta voiture ! Faut que j'te parle !

L'homme visiblement très sûr de lui, s'extrait de sa voiture sans rechigner et sans lever les yeux de votre arme.

— Je peux savoir à qui j'ai à faire ?

— Oui, tu parles à Salvatore Di Reggio, membre des Scalabrese. Je suis juste ici pour que tu comprennes quelque chose. À partir de maintenant, tu vas fermer ton clapet et oublier un peu notre famille. Tu peux t'intéresser aux Bologna, ils en valent plus la peine...

Elefanti marque un temps d'arrêt, puis reprend calmement :

— *Vaffenculo, stronzo !* Et il se jette sur vous. **Faites un test de maîtrise des armes**, si c'est un succès, **rendez-vous au 226**. Si vous échouez, **rendez-vous au 351**.

19

— Monsieur, je vous demande de me faire confiance, sortez du bâtiment immédiatement, il va y avoir du grabuge dans les minutes à venir. Le sommelier vous regarde interrogateur. Vous ajoutez :

— Je suis du B.O.I et il va y avoir une descente musclée. Sortez, dans votre propre intérêt... Le vieil homme vous fixe du regard et jette son torchon au sol avant de sortir par la porte de service (*ajoutez un Point à votre total de Respect*) et **rendez-vous au 242**.

20

Depuis votre position vous parvenez à entendre les quelques paroles échangées entre les hommes dans la ruelle :

— ...*Je vous l'ai dit, l'alcool arrive généralement par train ou bateau et les hommes le récupèrent en fin de journée. Ils transitent ensuite de nuit jusqu'à l'entrepôt Waterside. Ils attendent deux ou trois jours et commencent la distribution dans les clubs. Aussi simple que ça !*

— *Okay... donc il faudrait les prendre en embuscade sur la route 25 ou vers les docks. Je compte sur vous, Monsieur Batistelli, pour nous fournir d'autres renseignements au moment voulu... Don Luciano saura vous récompenser gracieusement...*

Batistelli ? Don Luciano ?? Cet enfoiré de Batistelli, c'est un des gars que vous avez croisé au Falconite, un homme des Scalabrese ! Un foutu traître associé aux Luciano... Vous vous jurez de lui régler son compte à un moment ou à un autre, vous relevez le numéro de sa plaque d'immatriculation pour pouvoir vérifier ultérieurement : 249 IC - TT (*notez le chiffre de la plaque d'immatriculation de Batistelli sur votre feuille d'aventure*). Vous repartez discrètement vers votre voiture afin d'y prendre les armes nécessaires à l'exécution de Diogusta.

Si vous possédez un fusil Springfield, vous emportez l'arme dans son étui, et vous pouvez tenter un tir depuis le clocher, **rendez-vous pour cela au 393**. Si vous ne disposez pas de fusil Springfield ou que vous ne vouliez pas l'utiliser, vous pouvez tenter une approche plus directe par le cimetière, **rendez-vous au 343**.

21

— Non mon fils, n'insistez pas, je ne peux pas prendre ce risque.

Voyant que le curé est plus que borné, vous changez immédiatement de ton :

— Ecoute papy, tes cloches je vais pas les abîmer, je veux monter dans ton clocher faire une peinture des toits de la ville. C'est vrai, je compte vendre ensuite la toile, donc il n'y a pas de recherche spirituelle mais financière. Désolé mais tu m'aurais peut être jamais dis oui, si je t'avais tout dit d'entrée.

— Mon fils, je suis navré que tu t'écartes si vite du chemin. Le mal se lit dans tes yeux et sur les plis de ton front. Je ne changerais pas d'avis même devant tes menaces. Tiens-toi le pour dit et que Dieu te pardonne tes maladresses...

— Mes maladresses ?

Vous empoignez le curé par le col de la soutane et vous lui chuchotez calmement à l'oreille :

— Le mal n'a rien à voir dans tout ça, c'est le pognon qui fait bouger les choses. Donc soit tu me laisses passer en me donnant les clés de ton clocher, je peins ma croûte et je file d'ici ; soit je vais employer la manière forte... En plus pour te prouver ma bonne foi, je suis prêt à te filer dix pour cent du prix de vente pour la paroisse...

Faites un test de force, si c'est un succès, **rendez-vous au 12**, si c'est un échec, **rendez-vous au 370**.

22

Nicki et Adriano sont en train de fumer tranquillement une cigarette lorsque vous arrivez à leur niveau :

— J'ai tué Marco Elefanti ! Il ne parlera jamais plus...

Nicki et Adriano se regardent sans dire un mot puis Adriano ouvre enfin la bouche :

— Ben merde Nicki ! Tu m'avais pas dit que ton nouveau c'était un sensible comme toi ! Bien joué petit ! Maintenant il va falloir jouer fin avec les Luciano, mais ça je m'en charge...

Nicki s'approche et vous tape sur l'épaule (*ajoutez 2 Point à votre total de respect*) :

— Salvatore, je savais en te regardant dans les yeux la première fois que je pouvais te faire confiance, que tu n'étais pas un lopette. Tiens, ça c'est pour l'exécution du contrat et pour le pognon que la mort d'Elefanti va nous faire gagner. Nicki vous donne 100 dollars et ajoute :

— Et bien Salvatore, je crois que ton baptême s'est déroulé parfaitement ! Je vais aller régler quelques problèmes avec Adriano ; toi, va sur la 24e rue, y'a un garage dont voici les clés, tu l'ouvres et tu prends la Ford. Ensuite deux missions t'attendent :

- 1- Filer le train d'Ulrich Steiger, un membre des Bologna, qui a son fief dans les boucheries des Halles, sur la 9e rue.
- 2- Collecter les dus hebdomadaires de nos «protégés» et me rapporter le fric à mon bureau, au Falconite.

Vous marchez d'un bon pas vers la 24e rue en pensant nerveusement à ce que vous venez de faire : tuer un homme. Cela ne vous était jamais arrivé auparavant mais aujourd'hui vous avez le sentiment d'avoir tué une vermine et en plus de ne pas pouvoir être inquiété par la police. Vous admirez les immeubles aux alentours qui dépassent allègrement les 20 étages, et pour la première fois de votre vie, vous vous sentez chez vous dans cette ville, dans *votre* ville... Presque aussi grand que tous ces bâtiments. Ce nouveau job commence à vous plaire réellement.

Après avoir descendu quelques rues, vous trouvez sans mal le garage dont vous a parlé Nicki ; vous découvrez une Ford AF abimée, cabossée de tous côtés mais qui démarre au quart de tour. Le moteur ronronne d'un doux bruit et vous quittez le garage sans plus attendre. L'excitation de vos jeunes années parcourt vos veines comme un poison...

Si vous souhaitez commencez par chercher Ulrich Steiger, aux halles, **rendez-vous au 383.**

Si vous préférez, collecter les fonds dans les boutiques de la famille, **rendez-vous au 312.**

23

Vous hésitez quelques secondes puis vous sautez vers la terrasse de l'étage inférieur. Votre réception, bien que douloureuse, ne vous blesse pas. Les hommes de la famille subissent un feu nourri de la part des Luciano qui ont apparemment des balles à revendre. Vous repérez un homme de Siméone Luciano sur le balcon d'en face ; le sacré ambitieux a eu le courage de grimper jusqu'à ce balcon et de s'y loger afin d'avoir à la fois un abri et un poste de tir efficace. Vous pouvez engager un combat difficile contre lui ou tenter de le prendre à revers en passant par le couloir qui joint votre terrasse et son balcon.

Pour combattre, **rendez-vous au 363**, pour le surprendre, **rendez-vous au 115**.

24

Wang Yang vous toise en souriant et se contente de dire :

— Monsieur je n'ai pas l'habitude de mettre le genou à terre, nous allons devoir nous battre !

Wang Yang vous attaque en un éclair.

Combat à mains nues chez Wang yang

Wang yang, un poissonnier martial

Agilité : 9

Force : 6

Vie : 16

Arme : karaté (mains nues 1PD)

Si vous arrivez à faire chuter le total de points de vie de votre adversaire en dessous de 8, considérez qu'il est sonné. Vous saccagez ensuite joyeusement la poissonnerie au milieu des clients affolés qui sortent en criant « Police ! Police ! » mais au bout de quelques minutes, une Plymouth bleu et rouge arrive en trombe et vous voyez deux hommes armés en sortir ; vous comprenez que les Bologna étaient dans les parages et surveillaient la boutique. Si vous voulez sortir dans la rue pour engager un combat armé contre les deux hommes, **rendez-vous au 184**. Si vous préférez tenter de fuir par le sol-sol et la porte donnant dans la ruelle derrière la boutique, **rendez-vous au 302**.

25

Vous descendez les escaliers de la banque en tirant vers les voitures de police. Les vitres explosent les unes après les autres et aucun des quatre hommes n'ouvre le feu durant votre course vers la Dodge de Leone. Arrivé à quelques mètres du véhicule une détonation résonne, suivie d'une douleur violente vous parcourant la cuisse droite : une balle vient de vous atteindre. Vous perdez l'équilibre et vous tombez lourdement sur les pavés

de South Avenue. En quelques instants, deux hommes en costume noir approchent de vous, l'arme au poing :

— Bouge plus gamin, B.O.I ! Vous ne pouvez pas résister face aux hommes armés du Bureau. Ils vous menotent avant de vous traîner sur les marches de la banque :

— Tu risques de voir le soleil se lever à travers des barreaux pendant de nombreuses années... allez tiens bon, les secours arrivent.

Vous perdez connaissance et vous vous réveillerez en prison. Votre carrière au sein de la *famiglia* est terminée.

26

Vous gravissez les escaliers conduisant au bureau de Nicki et saluez les hommes postés devant la porte rouge, là où tout a commencé pour vous, deux jours plus tôt. Vous pénétrez dans la vaste salle où vous avez rencontré Nicki pour la première fois et vous voyez la porte de droite s'ouvrir, un homme mâchouillant un cigare en sort en refermant son pantalon, c'est le gars qui vous avait mal parlé lors de votre introduction au Falconite. Il vous marmonne un truc du genre :

— Chalut le nouveau, ch'est toi qui boche pour Nicki maintenant ?! Cheu le plains avec un naze pareil !

Il y a deux jours vous n'aviez rien dit car vous ne saviez pas où vous mettiez les pieds, aujourd'hui vous avez montré de quoi vous êtes fait et vous êtes dans les petits papiers de pas mal de membres de la famille. Vous fixez l'homme du regard et vous lui dites :

— Tu vois crâne d'œuf, il y a deux jours je livrais des boissons, aujourd'hui je viens de buter du beau monde, t'en es où toi dans la *famiglia* ?!

L'homme sourit mais ne répond pas, il marmonne :

— Et ch'est qui te baise pour que t'aïlles auchi vite !

Vous décochez une droite monumentale dans la mâchoire de l'homme qui crache son cigare. Vous enchaînez avec deux coups de pied dans le ventre qui font crier de douleur ce gars à la langue trop pendue.

Nicki ouvre les portes de son bureau précipitamment et vous sépare.

— Mais putain, qu'est-ce que tu fous Salvatore ? T'es givré ou quoi ?!

— *Finocchio* ! lancez-vous à l'homme au sol.

— Je fous que ce *stronzo* m'a manqué de respect, lancez-vous maintenant à Nicki, qu'il m'a insulté, insinuant même que j'me faisais baiser par un des Scalabrese pour avoir eu le privilège de buter des ennemis haut-placés. Voilà pourq...

PAW ! PAW !

Nicki vient de flinguer Giuseppe Cardo de deux balles en pleine poitrine.

— Depuis le temps qu'il me cassait les couilles celui là, au moins c'est fait ! Allez, on rentre dans le bureau faut que je rappelle Leone.

Vous suivez Nicki en regardant le corps étendu de Cardo dans la salle aux bibliothèques. Nicki saisit le téléphone et compose un numéro, au bout de quelques secondes la conversation débute :

— Oui, c'est Santoro. Di Reggio vient d'arriver... Je pense... Nicki s'adresse alors à vous :

— Le contrat est rempli Salvatore ?

— Oui, répondez-vous fermement.

— Je vous le passe... Il vous tend l'écouteur et le micro.

— *Allô, Salvatore, je suis fier que tu ais réussi. Le don va être fier de toi ; moi je suis fier de Nicki qui sait choisir ses associés. Alors petit, ce soir tous les membres de la famille ayant participé aux expéditions punitives de la journée sont cordialement invités à la villa Scalabrese. 19h. Des gradés de la famille seront aussi de la fête, on doit discuter affaires... Au fait c'est le Don lui même qui fera la cuisine... A ce soir...*

— À ce soir, répondez-vous hésitant.

Nicki vous sourit et ajoute :

— Salvatore, tu as gagné le respect du *capo bastone* (chef exécuteur) le plus craint de la famille. Tu as aussi gagné ma confiance. Maintenant tu es vraiment des nôtres (vous gagnez un point de respect). Il est pas loin de midi, va manger et profite un peu de cette belle journée de dimanche, tu peux laisser la Dodge de Leone au garage du Falconite et prendre l'Alfa Roméo, à compter d'aujourd'hui c'est ta caisse. Cadeau de Tonton Nicki ! Puis Nicki sort deux billets de 50 \$ et vous les tend (*notez-les sur votre feuille d'aventure*).

— Le speakeasy de l'hôtel Madison est bien fréquenté le dimanche après-midi ; tu peux aussi parier sur les chevaux à l'hippodrome.

Nicki s'approche, vous serre dans ses bras en vous donnant deux belles tapes dans le dos.

Vous avez tout l'après-midi pour vous :

- Si vous souhaitez rentrer chez vous et ne rien faire d'autre qu'attendre le soir 19h, **rendez-vous au 220.**
- Si vous souhaitez aller voir courir les chevaux et parier l'argent que vous a donné Nicki, **rendez-vous au 389.**
- Enfin, si vous souhaitez profiter des jeux de hasard dans le speakeasy du Madison, **rendez-vous au 398.**
- Si vous avez eu des infos sur Franky Dozzo par un agent du BOI, attendez la bonne heure et **rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro du quai** (*vous pourrez rejoindre ce paragraphe depuis le speakeasy ou l'hippodrome*)

27

Le commis déverrouille sept coffres dont vous videz le contenu dans deux sacs noirs – ceux qu'utilisent habituellement les convoyeurs –, vous fermez soigneusement les sacs avant de lancer quelques billets de 50 \$ au commis :

— Tiens, t'auras pas sali ton pantalon pour rien... Maintenant tu te couches et tu bouges plus, moi je me tire... Si les Luciano demandent où est passé leur pognon, tu leur dis que la famille Bologna gère Bloomfield à partir d'aujourd'hui...

Vous repartez en courant vers la salle principale avec un sac plein d'argent dans chaque main. **Rendez-vous au 79.**

28

Vous roulez sans ennuis sur la route 42 jusqu'à un embranchement indiquant le restaurant. Vous tournez avec la satisfaction de ne voir aucune voiture suspecte dans le rétroviseur. Vous ne tardez pas à arriver en vue d'une magnifique bâtisse blanche arborant fièrement deux drapeaux : français et américain. Le parking n'est pas saturé de voiture et vous garez votre Alfa Romeo tout près des magnifiques portes-fenêtres aux vitres fumées.

Vous êtes accueillis par un garçon de service très jovial qui vous invite à le suivre dans le restaurant. L'intérieur est richement décoré mais ne fait pas dans l'excessif : quelques tableaux de maître au mur, des lustres typiques du 18^e siècle et un sol en marbre. Des chandeliers d'argent étincellent sur chacune des tables.

Vous vous asseyez en face d'Alison et attendez le serveur. **Rendez-vous au 394.**

29

Vous regardez Nicki se faire passer les menottes et celui-ci vous gratifie d'un clin d'œil. Il vous lance avant de se faire jeter de force dans la Ford :
— Rentre chez toi et on fait comme prévu pour ce soir, je m'occupe de ces flics trop sûrs d'eux !

La voiture démarre en trombe et disparaît sur la 5^e Avenue, quelques instants plus tard, une ambulance arrive à belle allure. Vous laissez faire leur travail aux médecins et vous rentrez chez vous sans tarder. **Rendez-vous au 96.**

30

Vous vous enfoncez dans cette ruelle sombre et sale. De nombreuses poubelles renversées témoignent que cet endroit est délaissé depuis un bon bout de temps. Quelques miaulements de chats, apportent un brin de vie à cette sinistre rue de Bloomfield. Vous parcourez une vingtaine de mètres lorsque vous arrivez dans un élargissement de la ruelle. Un homme fume une cigarette, debout contre une camionnette Ford. Vous vous approchez de lui et dites d'un ton sec :

— Il paraît que tu as des trucs qui pourraient m'intéresser ?

— Ça dépend de quoi on parle... t'es qui toi ? Un flic ?

— Non, reprenez-vous, je suis un Scalabrese. J'ai besoin d'équipement... spécial !

— Et qu'est ce qui me dit que t'es pas un flic ? questionne l'homme méfiant.

— Si j'avais été un flic, tu m'aurais allongé 100 billets et je serais parti sans rien dire... comme le font tous les flics de cette ville... Je ne veux pas 100 billets, je veux des armes, ponctuez-vous d'un ton ferme.

— Ok, pas b'soin d's'énervé, m'sieur ! Approche et regarde si tu trouves ton bonheur. C'est un vrai palace la camionnette de Nando !

Vous avancez vers le coffre de la camionnette et vous voyez des caisses remplies d'armes et de munitions en tous genres. Voici la liste complète :

LISTE 1, ARME CORPS A CORPS

ARMES	DÉGATS	BONUS	MALUS	PRIX
Poing américain	2PD	+1PA	-	50 \$
Couteau	2PD	-	-	50 \$
Batte cloutée	3PD	+1PF	-	100 \$
Machette colo- niale	3PD	+ 1PA	-	200 \$
Hache	3PD	+2PF	-	200 \$
Sabre japonais	4PD	+ 2PA	-	500 \$
(Tronçonneuse)	5PD+ 1 Dé	+3PF	- 1PA	Non dis- po au départ

* PA, PF, sont les abréviations de Points de : Agilité et Force.

* Les bonus et malus sont à prendre en compte uniquement durant un combat.

LISTE 2, ARMES A FEU

ARMES	CAPA- CITE/ perte par assaut	DÉ- GATS	BONUS	MA- LUS	PRIX
Pistolet Llama, au- to, cal. 38	10 balles / 1	3PD	-	-	400 \$
Pistolet Colt 1911, cal.45	8 balles / 1	4PD	+1PPR	-	500 \$
Revolver à barillet Lu- ger, cal. 50	6 balles / 1	5PD	+2PPR	-1PMA	600 \$
Fusil chasse Beretta cal.12	2 balles / 1	5PD	+1PMA	-	800 \$
Fusil à pompe Be- retta cal.12	5 balles (chevro- tines) / 1	5PD+1 Dé	+ 1PMA	- 1PPR	800 \$
Pistolet mitrailleur Thompson, cal.50	30 balles (possible 50) / 6	6PD+ 1Dé	+ 2PMA	-1 PPR	1000 \$
Bâton Boom	-	5 dés	-	-	300 \$
Dynamite	-	Total	-	-	900 \$
(Fusil préci- sion Spring- field)	5 balles / 1	5PD + 3 Dés.	+ 3PMA + 3PPR	-	Non dispo au départ

* PMA, et PPR sont les abréviations de Points de : Maîtrise des Armes et Précision

* Les bonus et malus sont à prendre en compte uniquement durant un combat.

Munitions	Prix
Boite 10 balles cal.38	20 \$
Boite 8 balles cal.45	30 \$
Boite 6 balles cal.50	30 \$
Boite de 10 balles cal.12	50 \$
Boite de 10 balles chevrotines cal .12	60 \$
Chargeur droit 30 balles Thompson (cal.50) / chargeur camembert 50 balles	70 \$ / 100 \$

* Toutes les armes sont vendues chargées à leur capacité maximale. Les balles peuvent être transportées en vrac dans les poches ou dans leurs boîtes (chaque boîte comptant pour un objet) ; les chargeurs de Thompson comptent chacun pour un objet.

Une fois votre choix effectué, retournez au paragraphe d'où vous venez.

31

— Don ! Je suis volontaire pour Pomodori ! Cet avocat de malheur ne franchira plus jamais les portes d'un tribunal à compter de demain. J'en fais serment !

Le Don ainsi que les autres hommes de l'organisation vous regardent sans dire un mot puis regardent Nicki.

Don Scalabrese ajoute :

— Très bien ! Je te fais confiance et je suis sûr que tu réussiras ; tes yeux disent que tu es un homme de grande valeur...

Vous quittez tous la salle et vous vous retrouvez rapidement en bas des escaliers où le banquet bat son plein. Vous videz quelques verres et vous demandez à Nicki :

— Comment je fais pour la voiture demain ?

— T'inquiètes pas pour la voiture... ce soir tu dors ici, dans les chambres des invités. Demain matin tu auras une voiture qui t'attendras. Maintenant moi je rentre faut que j'aïlle quand même contenter ma femme...

Nicki s'éloigne puis revient vers vous et ajoute à demi-mots :

— Petit, à partir de demain tu joues cavalier seul, alors te fais pas baisser et ne sois pas sentimental... *Capisce ?*

— *Si Nicki*, répondez-vous fermement.

Vous videz encore quelques verres de Chianti et vous demandez à être conduit à votre chambre. La nuit risque d'être courte alors chaque minute de repos compte...

Dimanche 5 Octobre 1930, le jour où je déclenche une guerre des gangs.

Le réveil sonne à 7h tapantes. Vous entrouvrez les yeux et vous sautez dans votre costume. Vous prenez soin de refaire le lit (*votre maman vous l'a assez répété*), ce geste anodin pourrait plaire à votre patron et vous ouvrez la porte pour rejoindre la salle principale au rez-de-chaussée. Plusieurs hommes sont déjà en train d'avaler un café et de grignoter quelques pâtisseries. Ils vous saluent d'un bref hochement de tête.

Un homme d'une cinquantaine d'années, le crane rasé, une cicatrice sur la lèvre se joint à vous pour prendre son café et se présente :

— Bonjour, je suis Fabio dit «le tueur». Je suis chargé de te donner les dernières indications avant ton départ. Il y a une Dodge luxury garée devant la porte principale, c'est ta caisse. Il y a 700 dollars dans la boîte à gants, c'est pour t'armer dignement, tu connais Nando, je suppose ?!

Autre chose, un système d'arme à rechargement automatique est installé sur la portière conducteur, c'est un fusil à pompe modifié qui contient 8 balles au lieu des 5 classiques. Tu peux ainsi conduire, tirer et réarmer d'une seule main tout en conduisant. C'est moi qui l'ai mis au point et crois moi, j'en ai fais sauter des têtes avec ce bijou... Maintenant je t'ai tout dit, tu peux finir ton café tranquillement et prier pour que la *madonna* soit à tes côtés. T'as du cran petit, c'est bien mais fais attention à couvrir tes arrières quand même...

Fabio S. Leone se lève et disparaît de la salle, vous restez dubitatif quand à ses conseils et vous avalez les dernières gouttes de café qui miroitent au fond de votre tasse.

Quelques minutes plus tard vous êtes dans Bloomfield avec la banque et Gino Pomodori dans l'esprit. Vous gardez votre véhicule non loin du bâtiment massif qu'est la banque centrale. Vous examinez le système de fusil à pompe dont est équipée la voiture et Leone ne s'est pas moqué de vous : le fusil à pompe pend contre votre cuisse gauche, vous le basculez par dessus la vitre où un astucieux mécanisme de serrage à ressort vient bloquer l'arme canon vers la gauche : vous pouvez tirer de la main droite tout en tenant le volant de l'autre main. Pour réarmer, il suffit de pousser le fusil vers l'extérieur de la voiture et de la ramener vers vous et le tour est joué ! Ce gars là mérite bien son surnom !

Il est 8h et la banque ouvre ses portes au public. Vos ordres pour cette mission sont simples : le Don veut une exécution brutale et rapide. Impossible de refroidir Pomodori dans la banque, il vous faut faire le ménage dès qu'il arrivera. Vous imaginez que monsieur Pomodori est du genre ponctuel et qu'il ne tardera pas à venir ; quelques instants passent lorsque vous voyez une grosse voiture beige arriver au pas et se garer juste devant la porte. Vous attendez de voir l'avocat pointer son nez à l'une des portières de la voiture mais trois hommes sortent de la banque dont un avec une mallette. C'est l'avocat qui attendait son chauffeur à l'intérieur du bâtiment !

Vous avez deux options possibles :

- Foncer sur Pomodori lorsqu'il sera en bas des escaliers pour le broyer sous vos roues, **rendez-vous dans ce cas au 236.**
- Tuer Pomodori depuis votre voiture à condition bien sûr de posséder une quelconque arme à feu, **rendez-vous dans ce cas au 244.**

32

— On file de Bloomfield ?!

La question d'Alison vous surprend autant qu'elle vous intrigue.

— Filer ? Mais j'ai des comptes à rendre. Tu ne veux quand même pas qu'on ait les Luciano *et* les Scalabrese sur le dos ?!

— On prend le train, le premier qui part et on dégage d'ici, on se refera une vie ailleurs, loin de tous ces morts, loin de toutes ces armes...

Si vous voulez tenter le coup et fuir Bloomfield avec Alison en trahissant les Scalabrese, **rendez-vous au 280**. Si vous voulez faire patienter un peu Alison, vous pouvez la laisser en planque dans votre appartement jusqu'à ce que la guerre des familles soit terminée. Si cette option vous convient, **rendez-vous au 253**.

33

Les gens se mettent alors à hurler et commencent à courir en tout sens. Le directeur court vers son bureau, vous ne parvenez pas à le stopper car votre otage tente une manœuvre pour se libérer ; un coup de crosse sur la tempe l'assomme immédiatement. Mais il est trop tard, l'alarme retentit dans toute la banque et dans la rue. Il ne vous reste que quelques minutes avant de voir débarquer tout le commissariat de Bloomfield Avenue. Vous pouvez voler l'argent et les bijoux que les clients ont sur eux en vous **rendant au 138**, à moins que vous ne préfériez tenter les coffres en **vous rendant au 57**.

34

Lundi 6 Octobre 1930, le jour de mon réveil au Bloomfield Hospital.

Vous ouvrez les yeux dans une chambre aux murs beiges, éclairée par une petite lampe au dessus de votre lit. Le soleil est levé mais la faible luminosité de l'extérieur vous indique que le temps doit être couvert.

Vous reprenez peu à peu vos esprits et tout redevient clair : les blessures, l'hôpital, les soins et votre délire durant toute cette nuit.

On frappe à la porte :

— Entrez ! annoncez-vous clairement

Un docteur d'au moins un mètre quatre vingt dix apparaît dans le chambranle de la porte.

— Monsieur Di Reggio, je suis le docteur Epps. Vos blessures nous ont donné pas mal de travail mais vous pouvez prétendre sortir demain. Quelques points de suture, un petit traitement durant quelques jours, voilà avec quoi vous vous en tirez ! Vous avez eu de la chance, vous avez perdu pas mal de sang...

— Merci docteur. Quelle heure est-il, s'il vous plaît ?

Le docteur sort une montre à gousset de sa blouse et répond :

— 8 heures et vingt minutes. Je repasse dans l'après-midi pour l'ordonnance. Le docteur quitte la salle sans ajouter un mot.

Si vous avez reconnu qui vous parlait dans le couloir hier après-midi, alors qu'on vous transférait en salle de soins, **rendez-vous au 341**. Si vous avez perdu connaissance sans identifier votre ange gardien, **rendez-vous au 63**.

35

— Mmmh, fait l'homme au fusil, et ils t'ont rien dit ?

— Non, répondez vous d'un ton sûr, je remplissais le bordereau de livraison, parce que mon patron il aime pas quand c'est le bordel dans les livraisons. Alors moi je suis bien discipliné et ...

— Ouais, ta gueule ! vous interrompt le deuxième homme qui regarde vers la 17e rue, ces fils de pute n'iront pas loin de toutes façons...

— Tu nous a jamais vu, t'as pigé ?

— Oui, répondez-vous, juste mes livraisons et c'est tout...A propos, vous voulez boire un soda ?

Le troisième homme vous lance un regard furibond :

— T'es le mec le plus con de tout Bloomfield et il a fallu qu'on tombe sur toi ! Putain j'le crois pas ça !

Les trois hommes dissimulent leurs armes sous leurs vestes et partent en courant vers la 17e rue.

Vous montez dans le camion, démarrez et roulez jusqu' à la sortie ouest de la ville, vous tournez sur un petit chemin de pierre qui s'enfonce dans la campagne. Au bout de quelques centaines de mètres vous stoppez votre camion, en descendez et vous allez ouvrir les portes arrières pour monter voir les deux hommes blessés. Vous demandez dans la pénombre :

— Messieurs, ça va ? On est sortis de la ville, y'a pas de souci...

Une voix faible se fait entendre :

— Putain, on est en train de crever... D'ailleurs Sammy est mort. Et moi j'ai la guibole qui pisse comme un panier. Tu as vraiment une sacrée paire de burnes toi ! Tu peux me rendre un service... Conduis moi au Falconite, à l'angle de la 9e et de North avenue. Tu verras un comité d'accueil, des mecs bien sapés qui s'occuperont de moi et de toi...

Ces dernières paroles vous font réfléchir à cent à l'heure dans votre tête, *de moi et de toi* ... Ces hommes font partie du «milieu», mais bien que vous les ayez aidés, n'allez-vous pas être liquidé pour tout remerciement ?

Si vous souhaitez vous rendre jusqu'à l'adresse indiquée, **rendez-vous au 16**. Si vous préférez tout de même cacher un couteau dans votre veste, **rendez-vous au 157**.

36

Les trois hommes vous regardent et sourient. L'un d'eux s'approche de la porte arrière de votre camion son fusil à pompe à la main, l'autre sort un gros revolver et se met en joue vers l'arrière du camion. Le troisième est resté près de vous. L'homme au fusil ouvre la porte et arrose de plombs l'intérieur de votre camion aidé par son collègue au revolver. Vous voyez tout le véhicule bouger sous les décharges de plombs et de balles. Ils s'arrêtent, satisfaits du devoir accompli et l'homme au fusil s'approche de vous.

— Ah, ah, ah ! T'as pas eu les couilles de les protéger hein ?! T'as bien fait ! Mais j'aurais préféré buter un mec qui en a plutôt qu'une lopette !

Vous sentez une douleur atroce vous déchirer les entrailles en même temps que vous entendez la détonation de son fusil. Vous tombez au sol, inconscient. Une flaque de sang se répand sous votre abdomen qui laisse échapper vos intestins. Vous êtes déjà mort lorsque les passants se massent autour de vous en essayant de vous porter secours. Votre aventure s'arrête dans une ruelle sordide, derrière le First Lady.

37

Vous parvenez à propulser la Chevrolet contre un des platanes du parc de First street. Elle s'écrase lamentablement contre le tronc en projetant le passager à travers le pare-brise. La Plymouth vous suit toujours de près mais après de nombreux virages et tentatives de poussée, vous réussissez à provoquer un accident en rase campagne : un bus desservant les maisons éloignées de la banlieue sert de butoir à la Plymouth. La voiture vient s'encaster sous le pare choc de ce dernier et le temps que les Luciano sortent de leur véhicule, vous êtes déjà loin...

Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Boomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau.

Rendez-vous au 26.

38

En fin de soirée, le Don passe parmi vous alors que vous vous affairez déjà à déblayer les débris devant la villa pour les entreposer au milieu du champ d'orangers, derrière la villa.

Vous êtes une bonne quarantaine et le patron parle individuellement à chacun d'entre vous, lorsqu'il vient vers vous, il emploie un ton très amical et affiche un large sourire :

— Mon fils, je suis honoré de travailler avec des hommes comme toi. Vous m'êtes tous fidèles, dévoués et prêts à tous les sacrifices pour notre famille. Les corps allongés sous ces draps démontrent l'engagement de ces hommes. Je me chargerais personnellement de leur rendre hommage et ferais dire une messe en leur honneur un prochain dimanche, en l'église de Bloomfield. Je compte sur ta présence.

Pour la récompense que tu mérites amplement, je te donnerais une prime conséquente.

J'ai choisi Santoro, Bale, Albertino, Scarezzo, Whitney et Di Reggio pour occuper les postes libres de la hiérarchie Scalabrese. Te sens-tu à la hauteur ?

*Pour prétendre à une quelconque promotion au sein de la famille vous devez posséder au moins 13 points de respect, si c'est le cas, **rendez-vous au 400 sans plus tarder**, si vous ne possédez pas 13 points de respect, lisez ce qui suit :*

Le don affiche un visage compréhensif mais dissimule mal un certain regret :

— Dommage Salvatore... J'aurais vu pour toi une belle place dans nos rangs. Mais je peux comprendre ta jeunesse et la fougue qui l'accompagne. Tu préfères peut-être rester sur les lignes de front ? C'est l'action qui te motive ?! J'étais comme toi il y a de cela bien des années !...

Enfin, ta décision est prise, je te dois bien de la respecter. Sache que ton argent te sera remis demain par Genova, et que tu es libre jusqu'à Samedi. Viens dans mes bras.

Le don s'approche et vous serre dans ses bras en vous donnant deux tapes amicales dans le dos.

Il s'en va ensuite vers un autre homme du clan.

Félicitations Salvatore ! Votre aventure s'achève au moment même où votre carrière de mafioso débute dans une famille en quête de reconstruction.

Vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «Un soldat dévoué» : **recevoir les 10.000 \$ de prime et continuer à travailler pour la famille Scalabrese.**

Vous n'étiez pas loin de la fin ultime...

39

Une autre voiture de police ne tarde pas à arriver et vous êtes tous les deux embarqué par les agents. Vous êtes conduits au central où les policiers vous installent dans une cellule grillagée. Un homme reste en faction non loin de la porte.

Nicki tourne comme un lion en cage. Puis ne tenant plus, il crie :

— Appelez Tommy Rothstein, c'est notre avocat. Appelez-le bordel !

— Ferme-là, Nicki, reprend un agent de police, visiblement blasé par ce genre de conduite.

— Ecoute-moi bien p'tit fouineur, lui lance Nicki, mon avocat va tellement trouver de circonstances atténuantes que tu va être dégoûté de ton job minable... Et c'est pas impossible que je porte plainte contre toi pour mauvais traitement. Il se retourne vers vous et vous dit :

— Salvatore, massacre-moi comme si j'étais le gars qui avait baisé ta sœur !

Vous ne savez pas trop comment réagir, mais il renouvelle sa demande. Vous décochez un coup de poing puissant dans la mâchoire de Nicki. Celui-ci tombe sur le sol en crachant du sang.

— Ben merde ! Je pensais pas qu'un gosse puisse frapper aussi fort, se plaint Nicki en se relevant.

— Je suis plus gosse, je crois ! Vous décochez une deuxième droite à Nicki. Immédiatement vous vous penchez vers lui pour l'aider à se relever.

— Désolé Nicki, je...

— Au contraire, au plus je saigne, au plus vite on est dehors... Et puis maintenant tu peux me dire «Tu» !...

L'agent de police se précipite vers votre cellule et tape sa matraque contre la grille.

— C'est fini bande de ploucs ?! Oh putain mais t'es en sang ! L'agent de police court vers le téléphone pour appeler un docteur, censément. Quelques minutes plus tard, un infirmier arrive pour prodiguer les soins à Nicki. Celui-ci commence alors à hurler :

— Ce flic là il m'a frappé, il m'a bousillé la mâchoire ! Je veux un avocat et je vais porter plainte !

Devant tant de raffut, trois agents arrivent en courant dans la salle des cellules. Ils restent bouche bée devant le visage tuméfié et sanguinolent de Nicki.

— Mais c'est quoi ce bordel ? demande l'un d'eux.

— Cet agent m'a frappé et m'a insulté, je veux mon avocat, hurle Nicki.

Les trois hommes regardent le policier de faction qui nie en faisant des gestes nerveux, l'un d'eux s'empresse de décrocher le téléphone.

— Monsieur Santoro, le numéro de votre avocat ?

— 555-169-3538. Répond sèchement Nicki.

Un agent de police compose le numéro et s'entretient longuement avec l'avocat de la famille. Quelques minutes plus tard, les policiers vous font sortir de la cage et vous disent en vous reconduisant vers la sortie :

— Désolé, Messieurs, nous nous sommes trompés de personnes...

Vous sortez du poste de police et Nicki vous lance :

— Salvatore, ce soir 20h devant chez toi !

Vous ne tardez pas dans le coin et vous rentrez chez vous.

Rendez-vous au 96.

40

Vous frappez à la porte du n° 93 et une charmante jeune femme vient vous ouvrir. Elle est très belle, cheveux noués en chignon, brune, des yeux noisettes en amandes, soulignés par des cils longs et courbés. Un rouge à lèvres rouge vif fait ressortir ses lèvres pulpeuses. Elle vous invite à entrer et vous conduit vers la salle d'attente.

— Vous aviez rendez-vous, Monsieur ? demande-t-elle d'une voix douce.

— Euh... non, je travaille pour Don Scalabrese, on m'a dit que le docteur pourrait me soigner.

— Ah très bien, si vous êtes un Scalabrese, alors patientez sur ce fauteuil, le docteur s'occupe de vous dans un instant. Elle vous laisse vous asseoir sur un magnifique fauteuil en cuir beige et retourne à son bureau. Vous voyez ses cuisses danser doucement sous sa jolie blouse blanche. Quelques instant plus tard un homme d'une cinquantaine d'années ouvre une porte et vient vers vous.

— Je suis le Docteur Cena. Veuillez me suivre, Monsieur.

Vous suivez le docteur vers une salle aux murs bleu ciel dans laquelle un bureau de style colonial trône fièrement. Un électrophone joue un air d'opéra.

Le docteur vous demande :

— Alors vous êtes un Scalabrese ?

— Oui, répondez-vous. On m'a dit que je pouvais venir vous voir si j'avais des problèmes.

— Absolument. Voici ce que je propose aux hommes de Don Scalabrese (*vous pouvez librement décider d'emporter avec vous certains soins du Docteur, ajoutez-les dans ce cas à votre feuille d'aventure*) :

Liste des soins du Docteur Cena :

SOINS	GAIN	COUT
Pilules fortifiantes	+2 PV	50 \$
Ampoules antalgiques	+4 PV	100 \$
Comprimés médiaze-pam	+ 8 PV	150 \$
Injection morphix	+ 10 PV	200 \$
Injection « cocktail Cena »	+ 14 PV	250 \$

Une fois votre choix effectué, retournez au paragraphe d'où vous venez.

41

Vous ne tardez pas à pénétrer dans une vaste pièce, haute de plafond où des dizaines de cylindres sont alignés. Hauts d'environ sept mètres, ces cylindres contiennent sans aucun doute le lait brut. La température ici n'est pas très élevée et vous feriez bien de ne pas moisir ici. Vous vous faufilez discrètement derrière les réservoirs de lait et vous enjambez successivement les différents tuyaux et gaines électriques qui sortent des murs et viennent se raccorder aux réserves. Plusieurs ouvriers – portant des masques et combinaisons – passent en notant des informations sur leurs carnets et s'en vont aussitôt. Vous repérez un passage qui pourrait vous permettre de sortir d'ici pour rejoindre une porte au niveau supérieur – à mi-hauteur des réservoirs.

Vous apercevez aussi, un niveau au dessus, une passerelle grillagée semblant conduire à une autre porte. Dans tous les cas, les seuls accès que personne ne semble fréquenter à ce moment précis sont ces deux là. Vous pouvez tenter de grimper contre les échelles de maintenance des réservoirs pour atteindre le niveau au dessus de vous, vous pouvez aussi empruntez l'escalier au bout de la salle qui monte directement au niveau 2, afin de rejoindre la porte.

Pour le niveau 1, **rendez-vous au 189.**

Pour le niveau 2, **rendez-vous au 134.**

42

Vous apercevez à une trentaine de mètres de votre position des hommes courir vers vous, l'arme au poing ; un de vos collègues hurle à votre attention :

— Replie-toi, ils vont t'encercler, bouge ton cul !

Vous faites volte-face et vous constatez avec stupeur que trois hommes empruntent le même chemin qui vous a conduit jusqu'ici. Dans quelques secondes vous serez pris dans un étai et ça risque de faire mal. En un éclair vous plongez vers le pistolet mitrailleur Thompson qu'un de vos adversaires a laissé tomber. Il possède un chargeur camembert contenant 79 balles sur 100, vous trouvez aussi un fusil à pompe contenant quatre balles. Vous prenez ces deux armes, vous vous blottissez contre le muret et vous attendez que les premiers Luciano pointent leurs nez...

Des rafales provenant de la maison obligent vos ennemis les plus éloignés à se réfugier derrière les oliviers, ceux-là même qui protégeaient vos amis auparavant. Soudain un chapeau noir passe comme un éclair à quelques mètres de vous, l'homme fait une roulade et vient s'abriter derrière un tas de pierre. Un autre homme s'agenouille derrière un empilement de planches. Le premier coup de feu fait volet en éclats un parpaing juste à côté de vous, le combat va être difficile :

Combat armé dans l'étai des Luciano (défense pour les rechargements : 1)

Trois Luciano, trois exécuteurs potentiels

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 20

Arme : puissance de feu générale de vos cibles 3PD

Combattez ces trois hommes comme s'il s'agissait d'un seul et unique ennemi. Si vous parvenez à tuer les trois hommes, c'est avec impatience

que vous attendez le signal de vos camarades pour sortir de votre abri salvateur. **Rendez-vous au 59.**

43

Vous tentez de semer vos poursuivants dans cette rue en forte pente mais un cahot sur la route vous fait lâcher le volant de la Dodge. *Faites un test de comportement du véhicule, de la même manière que vous testeriez une autre aptitude.* Si c'est un succès, vous reprenez le contrôle et vous arrivez enfin à semer vos poursuivants au milieu du parc de l'US taxi company, **rendez-vous au 325.** Si en revanche votre test se solde par un échec, **rendez-vous au 289.**

44

Bloomfield est une ville vraiment sans histoire en apparence ; en apparence seulement... Vous vous êtes toujours douté des activités mafieuses qui gangrénaient la ville ; d'un autre côté, pouvoir boire un peu de whisky ou fumer des cigarettes dans un pays où règne la prohibition, est une chose appréciable. Vous réfléchissez à votre implication à venir dans les actions clandestines au sein des Scalabrese et vous mettez votre bonne conscience de côté. Les dollars et la belle vie avant tout ! Vous voyez le Caruso's ouvrir ses portes, et vous décidez d'aller y commander un chocolat chaud. Vous saluez le patron et vous vous installez au comptoir.

— Alors comment va ? vous demande Tom, le tenant du bar.

— Ma foi, ça roule ! Le train-train habituel...

— Tu as entendu parler de la nouvelle famille qui est arrivée en ville ? Les Bologno, ou Bologna, je sais plus... questionne Tom.

— Non. Pas du tout, répondez-vous évasivement. Des *mafiosi* ?

— Ben ouais apparemment ce sont eux qui ont pulvérisé deux Luciano dans un restau, avant hier ; une attaque aussi brève que violente ! 'Paraît qu'un des Luciano est mort sans avoir avalé sa cuillère de tiramisu ! C'est con hein ? Claquer comme ça ! En plein tiramisu ?! Enfin... d'après ce qu'en disent les clients ici.

— Encore une guerre de gangs en perspective, annoncez-vous plein d'humour... Vraiment con pour le tiramisu...

— Ils nous emmerdent vraiment tous ces gars, ‘peuvent pas chercher le pognon à Chicago, Los Angeles ?

— Ben les villes sont grandes et convoitées ; Bloomfield ne demande qu’à être exploitée, donc c’est moins risqué pour eux...

Vous avalez votre café et vous parlez un bon moment avec le patron, de la météo de ce mois d’octobre, de la dernière Dodge Emperor, et du prix du pain qui ne cesse d’augmenter.

Rendez-vous au 345.

45

Les lumières vous aveuglent dans le long couloir aux odeurs de formol... Des voix diffuses, sourdes et aigües à la fois... Vous avez mal. Un homme se penche sur vous et tente de vous parler, vous ne comprenez pas ce qu’il vous dit. Quelques minutes plus tard c’est l’anesthésie, une douce chaleur envahit tous vos membres, une sensation de plénitude doublée d’une étrange envie de vomir... Vous perdez pied, la réalité s’enfuit devant vous mais une voix lointaine vous donne un dernier élan de lucidité ; il vous semble apercevoir un visage familier penché sur vous...

Faites un test de force, si c’est un succès, **rendez-vous au 214**, si c’est un échec, **rendez-vous au 10**.

46

— Tu ne devrais pas voler cette mallette... pour deux raisons...

— Ah oui ? Et quelles raisons ? demande l’homme.

— Ben en fait cette mallette n’est pas à moi, elle est propriété de Don Scalabrese, et il n’aime pas trop qu’on lui vole ses affaires...

— Et je le connais pas moi, ton Scalabrese ! Alors tu lui diras que je l’emmerde !

— J’en viens à la deuxième raison. Si justement tu ne connais pas Don Scalabrese, je vais t’expliquer un peu de quel genre de monsieur il s’agit : c’est le genre de gars à te chercher partout, te traquer comme un petit lapin et une fois qu’il a posé ses mains sur toi, tu souffres, longtemps et beaucoup...

— Ah ouais ? C'est un sacré numéro ton bonhomme dis moi ! Mais là, tout de suite, j'en ai rien à foutre. Alors ta putain de mallette, tu me la donnes vite fait, avant que je te troue le cuir !

Vous posez la mallette au sol et vous demandez à l'homme :

— Maintenant tue-moi, s'il te plaît...

— Quoi ? Mais t'es stupide ou quoi toi ? J'ai la mallette, j'me tire...

— Je préfère que ce soit toi qui me tue qu'eux... Vous montrez alors une direction dans le dos de votre agresseur ; par réflexe, celui-ci tourne la tête : vous profitez de ce moment d'inattention pour saisir fermement le revolver et envoyer un coup de pied bien puissant dans le tibia de l'homme. Un craquement sec et un cri de douleur confirme que son os a souffert. Il tombe lourdement en se tenant la jambe et en criant plaintivement.

— Putain, tu vas me le payer !

— Chut ! Dites-vous simplement. Vous frappez le visage de l'homme avec le talon de vos mocassins. Vous sentez ses dents éclater sous votre pied.

Vous laissez l'homme dans un bain de sang, vous lui volez 50 \$ avant que des passants accourent pour lui porter secours. Vous rejoignez la Cadillac et démarrez en trombe ; s'il vous reste Franky Dozzo à aller voir, vous vous **rendez au 105**. Si c'est déjà fait, vous rejoignez le Caruso's où vous devez retrouver Nicki, **rendez-vous au 174** (n'oubliez pas de noter l'argent et le Revolver cal.45, 4 PD, chargeur 8 balles plein, si vous désirez conserver cette arme).

47

Vous arrivez tard dans la soirée au domaine Scalabrese. L'équipe de la veille, celle de l'hôtel Aliotto est déjà en joie et en fête, ils lèvent tous un verre en votre honneur lorsqu'ils vous voient. Genova et Don Scalabrese viennent vous accueillir et vous féliciter :

— Ahh, enfin vous êtes de retour ! Les Luciano ne sont plus qu'un souvenir messieurs ?

Carlo répond :

— Oui, Don. D'amato et Natali aussi...

— Et merde... reprend Genova.

— Leur sacrifice ne sera pas vain et ne restera pas inconnu. Je vais faire ériger quatre statues au cœur de la forêt, en leur honneur... Mes amis, reposez vous à présent, buvez et savourez votre victoire, demain sera une nouvelle ère Scalabrese qui débute... (*vous ajoutez un point à votre total de respect*).

La villa du Don est, durant toute la nuit, un théâtre de joie, de fête, d'amitié et de fraternité. Vous narrez les explosions au Crane club lorsque d'autres camarades vous content les fusillades démentielles de l'Aliotto. Tard dans la nuit de mardi – tôt le mercredi – vous regagnez tous les chambres d'invités attribuées par le Don.

Vous êtes tous des héros du clan Scalabrese. **Rendez-vous au 258.**

Si une jeune femme prénommée Alison est planquée à l'hôtel Luna, rendez-vous au 260, pour vous assurer que tout va bien.

48

Vous tapez sur l'épaule d'un homme en train de recharger son fusil à pompe et vous lui dites :

— Viens avec moi, seul j'y arriverais pas !

Le gars vous regarde incrédule et accepte de vous suivre. Vous sortez tous les deux par la porte métallique donnant sur le côté ouest de la villa. Vous envoyez l'homme chercher une Chevrolet noire tandis que vous vous ruez à l'intérieur d'un Ford Truck servant à la récolte des oranges. Vous emmenez les deux véhicules devant les portes fenêtres se situant au rez-de-chaussée et vous les garez en travers du chemin caillouteux. Vous sortez des véhicules à toute vitesse lorsque des Luciano vous empêchent toute retraite vers la villa. Leurs tirs, bien qu'imprécis, sont assez nourris pour vous forcer à vous coucher au sol. Vous êtes désormais dans un étau, coincés entre les véhicules des Luciano progressant vers vous et leurs collègues vous servant des balles généreusement. Vous devez abattre vos adversaires avant qu'il ne soit trop tard. Votre compagnon d'armes s'occupe d'un tireur, vous prenez l'autre pour cible :

Combat armé sur le chemin de la villa (défense pour les rechargements : 1)

Francesco Cartofolio

Maîtrise des armes : 9

Précision : 8

Vie : 12

Arme : Colt .45, 8 coups (4PD) et deux chargeurs.

Vous devez venir à bout de votre ennemi en 5 assauts maximum, au bout de ce temps les voitures des Luciano arriveront dans votre dos et vous devrez **vous rendre au 276**.

Si vous éliminez votre ennemi à temps, **rendez-vous au 218** sans plus tarder.

49

L'explosion et la chaleur dégagée dans ce couloir vous projettent en arrière. Sonnés mais vivants (*vous perdez tout de même 2PV*), vous vous redressez et examinez la situation : vous pris au piège par les flammes. L'un de vos partenaires ouvre une porte et pénètre dans un vaste bureau luxueux. Un homme est recroquevillé dans un coin de la pièce et se présente timidement :

— Je suis le directeur de l'établissement, ne me tuez pas, je vous en prie, j'ai une famille...

— On va pas te tuer, annoncez-vous clairement, envoie juste le contenu de ton coffre et après casse toi !

Le directeur fonce vers un meuble cachant un mécanisme, il l'actionne et aussitôt, un portrait de Joséphine Baker pivote et révèle un coffre. Le directeur l'ouvre et se retourne vers vous tous, un revolver à la main. Il est aussitôt troué par les tirs des autres membres de l'équipe.

— Salvatore, prend le magot et on dégage d'ici !

Vous videz le contenu du coffre et suivez vos partenaires vers une double fenêtre (*notez «coffre de l'Aliotto» sur votre feuille d'aventure*).

Francesco l'ouvre, regarde en bas et lance :

— Putain trois étages, faut pas qu'on manque la marche là !

Il prend une table qu'il place devant la fenêtre, monte dessus, prend son élan et court vers la fenêtre : un saut qui le propulse vers le bâtiment voi-

sin, heureusement plus bas. Il atterrit tant bien que mal sur la toiture et vous fait signe de tous sauter.

Lorsque votre tour arrive, vous déglutissez longuement et prenez tout votre élan. *Faites un test d'agilité*, si c'est un succès, **rendez-vous au 277**, si c'est un échec, **rendez-vous au 217**.

50

— Qu'est ce que tu me fais là ? Tu crois que je vais être assez bête pour voler du pognon au Boss ?! Laisse tomber !

Nicki sourit et se contente d'ajouter :

— C'est bien petit, t'apprends vite, le métier et la répartie !

Rendez-vous au 152.

51

Le plus grand des deux hommes vous ouvre la porte et vous invite à le suivre. Vous êtes dans un couloir assez long, très éclairé qui finit par déboucher sur une vaste pièce, sans fenêtres. Il y a une double porte sur votre gauche, une porte simple à droite. Deux bibliothèques se trouvent en face de vous. Un gros vase avec une plante verte grimpante et disposé dans l'angle à droite du mur qui vous fait face. Trois hommes sont en train de discuter sur votre droite. Un électrophone joue un morceau de swing de Louis Armstrong, High Society, croyez-vous reconnaître. Vous vous dirigez vers les hommes qui ne vous regardent même pas. **Rendez-vous au 230.**

52

Nicki sort un revolver de sa poche et tire deux fois en l'air. Les deux hommes effrayés, ont tôt fait de se remettre sur pieds et s'enfuient à toute vitesse sur la 23e Avenue.

— Petites merdes ! leur lance Nicki pendant qu'ils détalent comme des lapins. Il les met en ligne de mire avec son arme et dit, en faisant mine de tirer :

— Pan ! Pan !, puis rabaissant son pistolet ajoute :

— Putain, je commence à faire du sentiment, c'est pas bon ça !

Nicki se retourne vers vous et vous envoie :

— Bien joué petit ! T’as un sacré direct du droit !

— Merci, Nicki mais, je voulais pas me battre c’est eux qui...

— Chut ! Un flic !

Vous voyez un agent de police arriver vers vous. Il vous salue et demande :

— Je faisais ma ronde sur Bloomfield Avenue et j’ai entendu des coups de feu. Vous n’avez rien vu de suspect ?

Nicki envoie la main dans la poche de sa veste et en ressort un billet de 100 dollars. Il tend le billet à l’agent de police et se contente de dire :

— Avec les remerciements de la famille Scalabrese...

L’agent de police sourit et ajoute :

— ...Sûrement les enfants qui s’amusent avec des pétards !...Il fait demi tour et repart comme il est venu.

Rendez-vous au 97.

53

Vous sortez doucement votre arme et vous la tendez à l’homme au cigare. Il sourit d’un air narquois en la saisissant.

— Pff, aucun courage ! Vous lance l’un des deux hommes, plus loin (*vous perdez un point de respect*).

L’homme au cigare se retourne vers ce dernier et lui dit :

— *Silenzio ! Idiota !*

La double porte battante s’ouvre alors dans votre dos, vous faites volte face et vous apercevez un homme d’environ un mètre soixante-dix, la quarantaine tassée, habillé de beige de la tête aux pieds. Seule sa cravate noire tranche avec le reste de ses vêtements. Il s’approche de vous et vous tend la main. Vous serrez la main de cet homme qui possède un étrange regard d’un bleu glacial.

— Je suis Nicki Santoro. C’est toi qui as sauvé un de nos gars ?

— Oui monsieur, mais je veux pas d’ennuis avec vous. Je peux repartir et oublier tout ça.

— Ecoute bien Nicki mon grand ! Ce que je te propose c’est plus qu’un remerciement. On a besoin de mecs comme toi dans notre famille, des mecs qui soient justes, honnêtes et droits. Tu n’as pas fléchi devant ces connards de Luciano. Tu aurais pu laisser notre homme se faire buter mais tu nous l’as emmené. Je te propose un petit test, si tu veux faire partie de

notre honorable *famiglia*. Tu te fais combien avec ton job, deux cents, trois cents dollars par mois ? C'est ce que tu peux gagner en quelques jours en bossant avec nous...

Vous ne savez plus trop sur quel pied danser. L'offre paraît alléchante, mais vous savez qu'en travaillant pour des hommes du milieu, vous risquez gros ; d'un autre côté, vous êtes seul, sans femme ni enfant, et c'est pas vraiment votre honnête travail qui vous permet de vous payer des costumes à trois cents billets. Et puis vous pensez aussi que si cet homme, ce Nicki, veut vous tester, c'est que vous êtes peut être fait pour ce genre de travail... Qui sait ?

Vous regardez Nicki droit dans les yeux et vous lui dites :

— Bien monsieur, j'accepte !

Nicki vous regarde l'air ravi, un grand sourire sur le visage, lance un regard à ses hommes qui sourient aussi et vous prend dans les bras en vous donnant une tape amicale dans le dos. Il vous chuchote à l'oreille :

— Bienvenue chez les Scalabrese...

Rendez-vous au 64.

54

Des hommes semblent s'être arrêtés lorsque vous avez plongé derrière le bureau. Vous ont-ils entendu ? Vous retenez votre respiration un bref instant en concentrant votre ouïe sur le couloir. Brusquement la porte vole en éclat et deux hommes surgissent dans la pièce en hurlant. Vous ouvrez le feu sur l'homme le plus proche de vous et vous le tuez sur le coup. Son collègue envoie une salve de pistolet mitrailleur Thompson dont vous connaissez que trop bien la puissance ; le bureau derrière lequel vous êtes caché ne vous protégera pas longtemps. Vous devez regagner la pièce annexe, à quelques mètres de vous. *Faites un test d'agilité*, si c'est un échec, **rendez-vous au 327**, si c'est un succès vous parvenez à atteindre l'autre pièce d'où vous engagez le combat :

Combat armé contre un Luciano perdu (défense pour les rechargements : 6)

Roy S. Giozz

Maîtrise des armes : 5

Précision : 5

Vie : 13

Arme : un pistolet mitrailleur Thompson, 30 coups (6PD+1dé).

Au bout de trois assauts, des Scalabrese de la seconde équipe prennent votre adversaire à revers et l'achèvent sous vos yeux.

Alfredo apparaît dans le chambranle de la porte d'entrée et lance :

— Oow ! Y'en a qui sont entiers là-d'dans ?

— Oui, Di Reggio, annoncez-vous clairement.

— Okay ! Alors traîne pas Salvatore, on lève l'ancre. On file dans la pièce d'à côté, bouge !

Vous vous empressiez de rejoindre les gars qui viennent de vous éviter un rude combat, **rendez-vous au 15.**

55

Vous envoyez une salve de quatre balles vers la vitre coté conducteur qui explose littéralement. La Chevrolet accélère soudainement et va percuter un réverbère sur le coté droit de la 5è Avenue. Sous la violence du choc contre le trottoir, elle fait un tonneau et se retrouve les quatre roues vers le ciel, immobilisée sur le toit. Vous entendez Nicki derrière vous grommeler quelque chose comme :

— Ces sales cons, tu les as eus, ces sales cons !

Nicki part en courant vers la voiture accidentée. Vous roulez sous la Cadillac et vous vous redressez d'un bond. Vous talonnez Nicki en gardant l'arme au poing aux abords de la Chevrolet. La porte arrière s'ouvre et un homme blessé à la tête sort en titubant, Nicki lui tire deux balles dans le ventre. L'homme s'effondre sans avoir le temps de réagir. Nicki inspecte l'intérieur de la voiture à la recherche d'éventuels survivants, tout en restant à bonne distance. Il vous semble apercevoir un mouvement bref côté passager, mais Nicki l'a vu aussi et vide le reste de son chargeur dans la poitrine du passager. L'homme sursaute à chaque impact de balle et des gerbes de sang maculent les sièges en cuir de l'Indépendance.

— Nicki, les flics se ramènent ! criez-vous soudain.

— T'inquiète, la sirène est loin, et moi j'en ai pour deux secondes. En disant cela, il s'approche de l'homme qui a reçu les deux balles dans le ventre et lui donne deux gifles, une par balle. Ce dernier revient à lui.

— Qui vous envoie ? Répond, *stronzo* ! Qui vous envoie ??

— *Vaffanculo, testa di...* L'homme ferme les yeux définitivement.

Nicki relâche violemment la tête de l'homme qui tape sur le bitume.

— Putain de merde ! Ces salauds voulaient nous buter ! Je devine pourquoi, je sais pas pour qui ! Fait chier !

Vous voyez une grosse Buick série 45, noire, arriver en trombe. Le gyrophare sur le toit vous indique qui sont les passagers : les flics !

Nicki récupère votre arme, la planque sous sa veste et se dirige vers les policiers.

— Messieurs c'est bon, c'est réglé ! Des connards ont tenté de nous assassiner, mais ils ont eu un accident. Un putain de clébard qui traverse la route à ce moment là et bing ! Dans le réverbère ! Vraiment un sale truc, les clébardes en liberté !

— Allons Nicki, tu vas pas nous la jouer j'ai rien vu, j'ai rien fait ! Cette fois y'a des témoins et le boss en a plein le cul de tes débordements. Le maire nous casse les burnes, le Bureau nous casse les burnes et si ça continue, le gouverneur d'état va venir nous casser les burnes ! Alors avant qu'on ait les burnes violettes, arrête tes conneries et suis nous !

Si vous voulez prendre la défense de Nicki en expliquant une deuxième fois aux policiers, les circonstances de l'accident, **rendez-vous au 243.**

Si vous ne voulez rien tenter, **rendez-vous au 29.**

56

Après une longue et éprouvante journée d'entraînement vous regagnez la villa Scalabrese vers 19h. Vous êtes passé chez vous prendre une douche bien méritée, enfilez un costume et au besoin faire un détour par la ruelle de la 23° – le repaire de Nando, le revendeur d'armes – avant de regagner la villa du Don (*Il serait judicieux d'aller chercher quelques remontants chez*

le Dr Cena)

Tous les hommes attendent nerveusement l'arrivée de Pietro Tazzi et Fabio S. Leone. Les visages sont tendus, les cigares et cigarettes s'allument et s'éteignent à une cadence folle. Les deux hommes arrivent enfin au bout de vingt minutes et Leone lance :

— Messieurs nous partons pour l'hôtel Aliotto ! Vous poussez tous un cri de joie mêlé de férocité.

Quelques minutes plus tard, le convoi «Scalabrese» arrive non loin de la 3è avenue sur laquelle est situé l'hôtel. Vous garez vos véhicules entre deux blocs d'immeubles non loin de l'église.

Tazzi sort le premier de son véhicule et réunit tous les hommes autour de lui :

— Messieurs, on va constituer deux groupes : un groupe de trois hommes et un groupe de sept. Je reste à l'arrière du bâtiment avec deux hommes, pour flinguer tout fils de pute de Bologna qui croirait qu'on est des amateurs. Leone va investir les lieux avec six d'entre vous. Armés comme nous le sommes tous, croyez moi qu'ils vont pas faire long feu ces cafards... J'attends les volontaires...

Tazzi prend appui sur son coupé Chevrolet tandis que Leone reste immobile et attend la formation de son groupe.

Si vous sentez que votre place est dans l'hôtel Aliotto, pour un «nettoyage» en règle, rejoignez Fabio Leone en **vous rendant au 149.**

Si vous préférez couvrir les arrières de vos compagnons et obéir à Pietro Tazzi, **rendez-vous au 231.**

57

Vous courez vers le couloir menant aux coffres. Vous descendez un escalier éclairé par des appliques dorées avant de déboucher sur une vaste pièce comportant des grilles noires fermés par de lourdes serrures. Un commis, tremblant comme une feuille, est blotti dans un coin de la salle. Vous braquez votre arme vers lui :

— Auriez-vous l'obligeance d'ouvrir les serrures, je voudrais retirer de l'argent... tout de suite...

Le commis ne sait pas quoi répondre et se contente de bredouiller :

— Je... ne suis pas sûr... de devoir... obéir. Je vais perdre... mon emploi...

— Avec une de mes balles dans ta petite tête, tu risque aussi de perdre ton emploi, pour longtemps...

*Faites un test de respect et ajoutez 3 au score obtenu, si c'est un succès **rendez-vous au 382**. Si c'est un échec, le commis se met à pleurer comme un bébé ; voyant que le jeune homme perd ses moyens, vous comprenez qu'à moins de le torturer vous n'obtiendrez rien de lui, de plus le temps presse car l'alarme retentit toujours et l'étau policier va se resserrer. Vous montez en courant l'escalier menant au hall de la banque, vous traversez la pièce et rejoignez rapidement les portes principales. Dehors, deux voitures de police ont déjà pris position non loin des marches. Vous savez pertinemment qu'il ne sert à rien de discuter avec les forces de l'ordre durant un hold-up, votre seule solution est de servir un tir de barrage aux policiers en espérant que vous ayez le temps de rejoindre la Dodge. **Rendez-vous au 25**.*

58

Vous faites rugir le moteur et vous sortez du parking pour reprendre la route principale, cent mètres plus loin vous faites demi-tour et vous prenez la Lincoln en ligne de mire. Vous accélérez pied au plancher et ne déviez plus vos yeux de la voiture d'Hanson. Il ne remarque même pas que vous lui foncez dessus tant son carnet de note lui occupe l'esprit. Une fraction de seconde plus tard et votre véhicule percute le sien au niveau de la portière passager, un bruit fracassant et une violente secousse vous assurent d'avoir frappé fort et bien. Vous sortez de votre voiture avec un peu de mal et vous voyez Hanson prendre la fuite en boitant vers les portes de la Ford Factory. *Testez votre agilité, si c'est un succès, **rendez-vous au 376**, si c'est un échec, **rendez-vous au 212**.*

59

L'un d'eux est Adriano Bale reconnaissable à son costume gris rayé de noir. Une fois à votre niveau, Adriano prend la parole :

— Salvatore ! Don ! vous êtes en vie ! Ça a drôlement pété là-bas ! ces putains de cafards sortaient de tous les côtés... On a perdu pas mal de

frères mais les putains de Luciano sont décimés... Ils ne vont plus nous les briser pendant un long moment...

On rentre à la villa, y'a plus souci à se faire...

Le Don souffle et soupire avec une certaine ironie :

— Putain c'est plus de mon âge ces conneries !...

Vous regagnez rapidement la villa où vous retrouvez tous vos frères d'armes encore en vie. Ils saluent votre courage d'avoir protégé le Don et même Nicki vous gratifie d'un clin d'œil de récompense. Le Don rejoint Genova pour discuter de la direction à prendre suite à cet assaut autant meurtrier que traître.

Si vous avez noté le numéro de la plaque d'immatriculation de la Ford de Battistelli, **rendez-vous immédiatement au paragraphe correspondant à ce numéro.**

Si ces notes ne vous évoquent rien, **rendez-vous au 38.**

Si ces notes ne vous évoquent rien et qu'une jeune fille prénommée Alison vous attend au Luna, **rendez-vous au 127.**

60

Vous enclenchez la marche arrière mais une des balles du chauffeur atteint la Dodge dans une vitre. De nombreux éclats de verre vous entaillent le visage (*vous perdez 2 PV*) ; avec le sang dans les yeux vous avez du mal à contrôler la voiture pourtant vous devez absolument sortir du feu nourri du chauffeur et du deuxième soldat. Pomodori évite de justesse de se faire écraser et vous vous retrouvez de l'autre côté de la rue avec deux hommes armés tirant sur vous et un avocat déjà planqué derrière la voiture des Luciano. Vous mettez la voiture en travers de la chaussée et vous ouvrez le feu avec le fusil de Leone. La première balle atteint le pare brise du véhicule ennemi, les hommes s'accroupissent lorsque la vitre explose littéralement. Vous-même êtes surpris par la puissance des projectiles du fusil. La deuxième balle atteint un homme de Pomodori dans le pied et lui en sectionne la moitié. Un flot de sang et de chair macule les ailes beiges de la Plymouth (*Soustrayez deux balles du total du fusil de Leone*).

Faites un test de Maîtrise des armes en augmentant de 2 le score obtenu aux dés, en raison du sang vous troublant quelque peu la vue. Si c'est un succès, vous parvenez à tuer Pomodori en envoyant deux balles dans les portières (*soustrayez encore deux balles de fusil*), vous pouvez **vous rendre au 140** si vous voulez sortir de la ville par l'Est, en empruntant la 11è avenue. Vous pouvez aussi **vous rendre au 384** si vous désirez quitter la ville par le sud.

Si c'est un échec, **rendez-vous au 113**.

61

Vous inspirez profondément et vous sautez dans le vide : la réception est douloureuse et vous coûte 3PV, si cela ne vous tue pas, vous approchez du rebord du toit et vous sautez dans un platane dont les branches robustes ont tôt fait de vous ramener sur les pavés de la cour. En quelques instants vous êtes dans le cimetière où vous retrouvez Diogusta mort derrière une tombe en granite noir. Vous rejoignez la Dodge et vous démarrez en trombe pour quitter au plus vite cette dangereuse église.

Vous stoppez dans une ruelle étroite entre le barbier Montana et la boulangerie Trapani.

Si l'avocat des Bologna est toujours sur le site de construction, ne perdez plus de temps et allez vous occuper de lui au plus vite en **vous rendant au 286**.

Si vos deux contrats sont remplis, vous pouvez rejoindre le Falconite pour voir si Nicki à quelque chose de nouveau pour vous, **rendez-vous alors au 26**, à moins que vous ne décidiez de profiter du temps libre pour faire un écart de conduite envers les Scalabrese et tenter un hold-up à la banque centrale de Bloomfield, celle visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez-la dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

62

Nicki fait brusquement demi-tour sur les pavés devant l'entrée du cimetière de Bloomfield et reprend la 9e qu'il descend jusqu'à l'avenue principale ; il tourne ensuite à droite puis se dirige vers un bâtiment massif tout en brique rouge sur lequel sont fixées trois énormes lettres couleur argent : B.O.I.

— Je connais un gars dans ce panier de crabes qui pourra peut être nous filer un tuyau...

Nicki arrête la voiture non loin de l'entrée aux imposantes colonnes et gravit les escaliers de marbre à toute vitesse. Vous n'attendez pas longtemps avant de le voir revenir avec un homme qui ressemble à tout sauf à un agent du Bureau. Petit, trappu, une chevelure frisée et rousse et un ventre bien rond. Nicki et lui montent dans la voiture et vous démarrez avec votre nouveau passager à bord.

— Alors, Mitch, tu vas balancer la salade maintenant ! Toi, «La fouine» du bureau, tu vois qui pour ce rôle de «tueur de Scalabrese» ? Qui peut bien avoir des relations avec un de nos gars ?

— Ecoute Nicki... ne précipite pas les choses ! C'est vrai que depuis quelque temps les noms de Scalabrese et Luciano reviennent souvent sur le tapis mais rien de plus que des surveillances, tu vois... la routine...

Vous écoutez silencieusement la joute verbale entre les deux hommes et comprenez quelques techniques d'intimidation maîtrisées par ces deux beaux parleurs. Au bout des quelques centaines de mètres, deux noms parviennent à vos oreilles :

Doug Hanson et Tom Penhall. Deux agents susceptibles d'être en «contact» officieux avec un gars de la famille. La fouine donne deux photos à Nicki que vous vous empressez d'examiner.

Nicki arrête l'indic deux ou trois rues plus loin et lui jette un «*rentre à pied, tu perdras tes hamburgers*» amical. Il tourne brutalement à gauche et s'enfonce dans une ruelle étroite. Il vous désigne une porte en bois semblant être celle d'un garage.

Puis il vous dit :

— Petit, je vais m'occuper d'un agent, toi tu questionnes l'autre. D'après La fouine, Penhall se trouve en ce moment dans le parc, et Hanson est vers l'usine Ford. Je vais te laisser récupérer une de nos voitures dans ce garage et on se rejoint ici même lorsque tu as les infos. *Capsice* ?

Vous devez choisir entre les deux agents suspects : pour Doug Hanson, **rendez-vous au 285**, pour Tom Penhall, **rendez-vous au 167**.

63

Vous vous levez du lit avec quelques difficultés et vous partez pour une promenade dans le couloir. Vous observez chaque patient rencontré – des jambes dans le plâtre, des bras en écharpe, de nombreuses sutures faciales – et vous atteignez l’ascenseur. Le portier vous fait descendre jusqu’au rez-de-chaussée et vous sortez dans le parc, devant l’hôpital. Le ciel est nuageux et une pluie fine tombe sur Bloomfield ; dans le flou des gouttes d’eau vous voyez une silhouette arriver vers vous : costume noir, chapeau blanc bordé de noir et un bouquet de roses rouges à la main. Cette silhouette vous parle mais vous n’arrivez pas à l’identifier clairement pour le moment.

— Alors Salvatore ! On reconnaît pas tonton Nicki ?!

Rendez-vous au 361.

64

Nicki dit alors à ses hommes :

— Je pars avec le nouveau, on va aller discuter un peu. Tachez de me trouver Adriano, ce *stronzo* doit me rencarder pour ce soir. Mais comme toujours avec lui, si on le secoue pas, il avance pas ! Et toi au fait tu t’appelles comment ?

Rendez-vous au 2.

65

Vous sentez que vous blanchissez par cette question ambiguë, puis le visage de Nicki se radoucit tout à coup et il se contente de dire :

— Salvatore, dans ce métier ne laisse jamais planer un doute. Parle, cogne, insulte mais sois toujours le premier dans l’attaque, sinon t’es mort !

Vous comprenez que Nicki vous testait une fois de plus. Vous reprenez une couleur normale et **vous vous rendez au 152.**

66

Vous arrivez bientôt derrière le Falconite et Nicki ne met pas longtemps à monter les deux valises dans son bureau pour les ranger dans son coffre fort. Il salue l’homme au cigare dans la bibliothèque et vous chuchote tout en entrant dans son bureau :

— Celui là de *cretino* il est de grande qualité ! C'est un débile fini mais sa carrure en impressionne plus d'un, il est juste là pour l'image quoi !

Le téléphone retentit dans la pièce.

— Allo...? Oui, c'est moi... Quoi ??... Très bien...

Nicki raccroche le combiné et vous fixe un bref instant. Puis il ajoute :

— C'était Tazzi, les Bologna ont foutu la merde au Draft Club. Ils sont entrés et sulfaté à grands coups de mitraillettes en abattant des dizaines de personnes. Un des tueurs de la famille, Luca Staropoli qu'on appelait «le casseur», s'est fait descendre comme un bleu, une rafale dans le dos. On prend du matos et on va sillonner la ville pour des représailles. Ensuite demain on verra un autre plan, plus élaboré... Je passe un coup de téléphone et on s'occupe de ça, Salvatore. Assied toi, sers toi un whisky si tu veux, il y en a dans le bar là-bas...

Nicki décroche le téléphone et attend une réponse en présentant des signes de nervosité.

— Allo ! Oui, excusez-moi de vous déranger *consigliere* mais je viens d'être mis au parfum pour un truc pas net. Les Bologna ont sulfaté le Draft et Staropoli y est resté. Je voudrais avoir l'autorisation pour une action de représailles... Bien... Je patiente... Nicki cache le téléphone avec sa main et vous chuchote :

— Salvatore, sers-moi en un aussi, le *consigliere* nous autorise à engager une action punitive... Puis Nicki reprend la conversation :

— Oui, *consigliere*... Trois mallettes... Toledo's, Madison et Carnegie... Chavez a eu un souci avec un gars des Bologna... Bien... On part immédiatement. Merci *consigliere*.

Nicki ouvre la mallette brune du Toledo's et en sort deux liasses de billets. Il en fourre une dans la poche de sa veste et vous tend la deuxième :

— Voici 500 \$. Le conseiller Rothstein m'a dit de prendre ce dont on avait besoin pour liquider ces salauds de Bologna ; tu vas aller acheter de l'armement, tu prends la Chevrolet rouge garée au sous-sol, tu visites la ville et les lieux fréquentés par cette bande de bouseux. Il est presque midi, on est Samedi, les boutiques doivent être bondées... Salvatore, ne fais pas dans la dentelle, ces sales cons ont bousillé notre plus beau Club. Le Draft était la fierté de notre famille et ils ont refroidi Luca... C'était un ami.

On se retrouve cet après-midi au Speed Center au sud de la ville, tu connais ? Un signe d'affirmation de votre part fait esquisser un sourire à Nicki.

Pour aller rôder vers le Luna's Bar, **rendez-vous au 98.**

Pour aller faire un tour sur la 24^e, chez Bob cycles, **rendez-vous au 223.**

Enfin si vous voulez mettre à sac la poissonnerie Wang Yang, **rendez-vous au 84.**

Si vous n'avez pas d'arme ou que vous souhaitiez vous équiper plus lourdement, **consultez le paragraphe 30** (*si vous optez pour le Luna's bar, les armes visibles telles que batte, sabre, fusil à pompe et pistolet mitrailleur sont fortement déconseillées, vous ne feriez pas long feu dans le bar sans être plombé par le comité d'accueil*).

67

Faites un test de force, si c'est un échec, le garde se retourne vivement et avant que vous n'ayez pu le saisir il vous frappe à deux reprises et vous fait perdre connaissance (*vous perdez 4 PV*). **Vous devez vous rendre au 195.**

Si votre test est un succès, vous saisissez le garde par le poignet droit et vous le tirez vivement vers vous ; juste avant qu'il ne vous frappe avec son poing gauche déjà armé, vous vous mettez à genoux au bord de l'escalier et vous faites passer le garde par dessus votre épaule. Il est emporté par son élan et chute lourdement – et mortellement à en croire les nombreux craquements d'os qui se font entendre – dans l'escalier en bois.

Le deuxième garde ne tarde pas à réapparaître et vous fonce dessus avec la ferme intention de vous tuer.

Combat à mains nues juste en haut de l'escalier

Vlad Shiapaline, un ruskoff de trop

Agilité : 7

Force : 8

Vie : 11

Arme : un couteau (2PD)

Vous pouvez utiliser l'arme que vous possédez. En raison de la proximité de l'escalier, si vous ou votre adversaire obtenez un 12 n'importe quand

durant le combat, cela signifiera que vous avez projeté l'autre vers une chute mortelle.

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, n'oubliez pas de récupérer l'arme de Vlad si vous le voulez et de voler 350 § dans les poches des deux russes... **Rendez-vous au 106.**

68

Vous sortez de l'abri et tentez de vous approcher de vos ennemis. Les Luciano ont cessé de tirer vers vos camarades, ils semblent attendre une riposte ou leur fuite. Vous apercevez Giancarlo, le seul homme du clan Scabrese qui porte un pistolet mitrailleur Thompson dans chaque main, avancer à couvert vers un autre groupe de Luciano retranché derrière une haie. Vous avancez à pas de loup vers vos ennemis sans pouvoir vraiment les voir, en longeant le muret vous êtes sûr de leur tomber dessus mais vous ne voulez pas vous hasarder à sortir pour tirer à l'arme à feu, vous n'auriez plus d'autre moyen pour vous abriter autre que la fuite, autant dire un cible idéale pour les Luciano... Vous haletez tant votre progression vous excite et fait monter votre adrénaline, vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de vos ennemis lorsque vos camarades planqués aux oliviers ouvrent le feu. Les Luciano s'abaissent et se découvrent pour la réponse. C'est le moment idéal, vous démarrez la tronçonneuse et vous foncez vers le groupe d'hommes qui vous tourne le dos :

le premier coup de chaîne entaille profondément le dos du premier homme qui hurle de douleur et s'effondre dans une gerbe de sang et de chairs déchiquetées. Vous relancez la machine vers le deuxième homme qui tente de vous abattre, il reçoit la chaîne au niveau des deux avant-bras qui sont sectionnés en un instant, le troisième roule sur le côté mais perd son arme dans la manœuvre. Il recule, reste suffoqué de vous voir brandir une arme aussi barbare et tâtonne le sol à la recherche d'une hypothétique arme, il trouve au pied du muret des vieilles barres de fer, sûrement entreposées là pour une future roseraie. Il saisit une cornière et vous menace avec ce ridicule bout de fer ; malgré votre avantage considérable, l'homme apeuré par la tronçonneuse pourrait se montrer hargneux et vous blesser gravement. Vous devez livrer un combat dangereux :

Combat à mains nues derrière le muret

Kurt Weissinger, un futur steak haché

Agilité : 7

Force : 7

Points de vie : 15

Arme : une cornière en fer, 3PD

Si vous parvenez à réduire en charpie ce courageux adversaire et que vous aviez appelé des renforts depuis le bureau du Don, **rendez-vous au 4**, si vous n'aviez pas appelé de renforts, **rendez-vous au 42**.

69

Vous continuez à avancer vers les deux hommes qui ralentissent en arrivant à quelques mètres de vous. Le premier est habillé d'un blue jean et porte un gros chandail, typique des dockers. Le deuxième porte une grosse chemise à carreaux et un pantalon de toile.

— Ça alors ! Deux portefeuilles bien remplis qui viennent promener leurs fesses sur notre territoire ! s'exclame le premier.

— Alors, messieurs, on va faire simple ! Vous envoyez le pognon et on vous fera pas de bobo ! ajoute le second.

Si vous voulez tenter de discuter avec ces deux individus, **rendez-vous au 360**.

Si vous voulez voir la réaction de Nicki, **rendez-vous au 265**.

70

Vous foncez sur les deux hommes pour tenter d'en finir au plus vite d'un coup de carrosserie, mais les Bologna vous arrosent copieusement de balles et l'une d'elles fait voler votre pare brise en éclats ; aveuglé et blessé vous essayez de garder le contrôle du véhicule mais au bout de quelques mètres, votre voiture fait une embardée sévère et vous frappez de plein fouet dans un poteau. Vous êtes éjecté et vous mourrez sur le coup en heurtant le mur de briques d'un bâtiment de la 47e. Votre aventure au sein de *la famiglia* aura été brève, intense mais brève...

71

Vous grimpez – péniblement – jusqu’au deuxième étage et votre cœur bat la chamade rien qu’à l’idée de tomber nez à nez avec des Luciano. Dans ce rôle d’ambulancier de fortune, vous seriez bien embarrassé pour vous battre... Le Don demande une pause, il souffle et toussote puis regarde sa blessure :

— *Madonna* ! ces sacrés chiens m’ont troué le cuir !

— Ça va aller Don, on va repousser les Luciano et bientôt ils ne seront plus rien, ni ici ni ailleurs...

— Tu sais fiston, des jours comme aujourd’hui j’en ai pas connu beaucoup, mais à chaque fois ça a été un vrai massacre... La première attaque que l’on a subi c’était en 1899, on était dans le commerce du bois dans le Wisconsin. Une famille... les Barbarelli, ont voulu s’approprier notre entreprise et ont fait sauter nos scieries. Réaction immédiate et guerre de gangs qui a suivi : j’ai perdu ma femme alors âgée de 37 ans...

Dix ans plus tard, ces enfoirés de Stenwhistle, une famille anglaise nous remet des bâtons dans les roues et tente de réduire à néant notre exploitation d’orangers. J’ai perdu mon unique fille dans cette guerre... Elle avait 20 ans.

Et aujourd’hui ces fils de pute de Luciano viennent de rappeler ma pauvre mère auprès de notre seigneur... Le don rougit et se met à pleurer...

Vous demeurez dans l’impossibilité de bouger ou de prononcer le moindre mot : le chef de la famille Scalabrese vient de se confier à vous et pleure devant l’un de ses hommes. Il ne met pas longtemps à reprendre le contrôle et ajoute :

— Salvatore, on va défoncer ces *figli di puta* et après *basta* !

Vous aidez le Don à avancer dans le couloir lorsque quelque chose vient perturber votre progression. **Rendez-vous au 169.**

72

Il vous entaille profondément le bras gauche et vous atteint avec un coup de pied bas. Vous perdez l’équilibre et reculez. Il continue à avancer vers vous tandis que vos camarades vous hurlent de plonger au sol pour qu’ils puissent tirer. Smiles est prêt de vous et ne veut pas perdre l’avantage de la

distance. Il se jette soudain sur vous pour vous achever. Vous parvenez à éviter son coup de couteau mortel mais vous partez en arrière et passez par dessus le muret du balcon. Instantanément le géant au couteau est criblé de balles et son sang gicle sur les murs blancs de la villa du Don. Votre chute est stoppée quelques mètres plus bas sur la terrasse dallée. En quelques secondes, les Luciano vous arrosent copieusement de plomb et vous mourrez rapidement. Votre sang aura coulé sur le sol de votre patron, votre sacrifice aura-t-il été vain ? Vous ne le saurez malheureusement jamais et votre carrière s'achève en même temps que votre vie...

73

— Je peux savoir ce que toi vouloir ? demande l'un des deux monstres avec un fort accent russe.

— Je veux parler à ton boss, donc s'il y a moyen de faire vite, je suis pressé là !

Les deux hommes se regardent et sourient.

— Vite avec nous c'est pas possible, on doit d'abord demander au patron. L'un des hommes fait demi-tour et tape à la porte derrière lui, il entre et referme.

Si le colosse demande au patron s'il avait un rendez-vous, vous êtes fait comme un rat. Vous devez donc choisir ce que vous comptez faire et rapidement :

Pour sauter sur le garde resté près de vous et essayer de le neutraliser, **rendez-vous au 90.**

Pour essayer de l'attirer vers l'escalier et le faire chuter, **rendez-vous au 67.**

74

La douleur causée par la balle est plus qu'il n'en faut pour que vous perdiez le contrôle de votre descente. Vous glissez à toute allure vers le bas du clocher et vous lâchez toutes les cordes devant tant de souffrance. Votre pied droit s'entremêle dans une des cordes avant de s'y bloquer et vous basculez la tête la première vers le bas. Votre corps entier est malmené contre les pierres irrégulières et vous heurtez plusieurs fois les murs durant votre chute. Vous vous brisez la nuque sur les dalles du sol de l'église. Un

nuage de poussière s'élève dans la cheminée où pendent les cordes assassines, puis retombe lentement, dévoilant le corps d'un jeune homme dont la carrière au sein des Scalabrese aura été brève, intense et excitante, mais brève...

Votre aventure est terminée.

75

Vous faites entrer rapidement le Don dans l'oratoire et vous refermez la porte, vous vous éloignez du petit édifice et vous vous dissimulez derrière un banc en marbre. Lorsque les Luciano approcheront, il sera trop tard pour eux : votre angle de tir est parfait.

Vous entendez crier au loin, puis vous apercevez quatre hommes arriver en courant vers votre position. Vous priez Sainte Thérèse de vous venir en aide et vous approchez votre doigt de la détente. Les hommes se dispersent et avancent méthodiquement en examinant attentivement chaque buisson, chaque muret, chaque statue...

Deux d'entre eux s'approchent dangereusement de l'oratoire, un autre avance vers vous et le dernier contourne un massif de rosiers grimpants et furette à l'intérieur.

Vous devez agir maintenant en suivant des règles un peu particulières :

Combat armé devant l'oratoire du Don (défense pour les rechargements : 2)

Toni Bosco et Giovanni Gradetti, deux gars trop curieux

Pour éliminer ces deux gars-là – les plus dangereux pour le Don – faites uniquement un test de précision, si vous le réussissez, les deux hommes succombent à vos tirs (*déduisez dans ce cas les munitions correspondantes*), si vous échouez, ils iront s'abriter derrière le même banc que vous, juste en face du vôtre. Ils tenteront de détruire la porte de l'oratoire en tirant toutes leurs munitions, chaque fois que vous livrez un assaut (et uniquement lorsque c'est vous qui attaquez), vous devrez tirer un dé, le résultat indique la dégradation de la porte de l'oratoire. Celle-ci possède un

résistance de 30, si ce chiffre atteint zéro, vous pourrez **vous rendre au 183.**

Durant ce combat il vous sera impossible de fuir, si vous veniez à manquer de munitions, votre aventure s'achèvera ici, devant l'oratoire du Domaine Scalabrese...

Callisto Dimarzio, un rosier armé

Maîtrise des armes : 7

Précision : 5

Vie : 11

Arme : pistolet automatique Vannelli cal.38, 8 coups (3PD), plus deux chargeurs.

Nicola Toscani, une cible parfaite

Maîtrise des armes : 5

Précision : 6

Vie : 10

Arme : fusil de chasse cal 12, 2 coups (5PD), plus dix cartouches.

Vous pouvez affronter les deux hommes à tour de rôle ou les deux en alternance, sachant que pour Toscani, l'homme le plus proche de vous, le seul abri dont il dispose est sa position couchée. Vous pouvez donc soustraire deux points au résultat donné par les dés pour vos tests de maîtrise des armes *ou* de précision, le choix vous appartient. Si vous parvenez à tuer Dimarzio et Toscani, les deux autres fuiront sans demander leur reste (s'ils sont toujours en vie). **Rendez-vous alors au 5.**

76

La pluie tombe toujours avec force sur les toits de Bloomfield ; le vent s'est levé et les gouttes d'eaux forment des spirales tourbillonnantes, comme des marionnettes dirigées par une main invisible. On frappe à votre porte, 14h, ce doit être le docteur Epps.

La porte s'ouvre et Alison entre dans votre chambre.

— Alors comment te sens-tu ?

— Bien je te remercie...

— Tu ne t'es pas manqué, deux heures de soins pour recoudre tes plaies !

— Et oui, je ne fais pas les choses à moitié... Alors tu travailles toujours ici ?

— Oui, je suis passée responsable du département traumatologie, il y a un an. Et depuis je me débrouille dans ce nouveau poste, et toi ?

— Livreur pour la North drinks...

— Livreur ?! Tes blessures, les circonstances dans lesquelles tu as été blessé et ton costume me font penser que tu n'es pas livreur Salvatore. Je te connais bien...

— Mmm... Je pensais moi aussi me connaître... mais tu vois la vie nous fait changer quelques fois, malgré nous.

— Tu veux dire quoi ?

— Que je ne pensais jamais faire le métier que tu sais que je fais...

— Tu sais qui était l'homme en costume ce matin, celui avec qui je parlais ? demande soudain Alison.

— Non.

— Bugsy Stefano, le n°2 de la famille Luciano. Il m'a choisi comme fiancée, veut m'épouser et ne me lâche plus d'une semelle...

— Pourquoi tu me racontes tout ça ?

— Parce que tu es un homme bien Salvatore, ne deviens pas comme eux, ne deviens pas *eux*...

— Tu te soucies de moi maintenant ?!

Alison ne répond pas. Vous reprenez votre question.

— Salvatore, lorsque je t'ai quittée, je ne savais plus où j'en étais ; mon travail de nuit, toi qui travaillais sept jours sur sept, on ne se voyait plus. Nos emplois nous prenaient trop de temps et je pensais à la suite, un enfant, comment aurions-nous fait ?

— Des regrets ?! demandez-vous ironique.

— Je ne sais pas, je n'en sais plus rien... Deux ans sans te voir, une éternité sans tes caresses, tes mots doux et gentils. Ce Stefano me traite comme si j'étais la dernière des putes.

— Quitte-le...

— Il me tue si je le quitte. Alison se lève du lit – sur lequel elle s'était assise – griffonne quelques médicaments pour vous et ajoute :

— Si tu veux qu'on parle, je suis dans mon bureau. Elle quitte la pièce rapidement mais vous avez le temps de voir des larmes perler à ses yeux... des yeux si magnifiques.

Si vous voulez proposer un rendez-vous à Alison pour le lendemain, jour de votre sortie, **rendez-vous au 185**. Si vous préférez ne pas repartir dans une histoire trouble, **rendez-vous au 155**.

77

Vous changez brusquement de direction et vous foncez vers la porte côté conducteur de la Chevrolet. Elefanti vous regarde avancer vers lui, surpris. Si vous possédez une arme à feu, vous pouvez en faire usage en **vous rendant au 18**. Si vous préférez sortir Elefanti de la voiture et vous battre au corps à corps, **rendez-vous au 118**.

78

Vous passez par la 10e rue, appartement de la porte 57. Vos parents sont en train de pétrir de la pâte à pain dans une grande bassine en ferraille. Ils sourient lorsqu'ils vous voient dans le chambranle de la porte d'entrée.

— *Come stai figlio mei ?!* (*Comment vas-tu mon fils*) demande doucement votre maman.

— Bien bien, *mamma*. Je voulais vous dire au revoir, je quitte Boomfield. J'ai gagné beaucoup d'argent sur une course de chevaux. Un vrai coup de chance !

Je peux vous donner de quoi rentrer en Italie et vivre heureux là-bas, si vous le voulez...

Votre père vous regarde et répond simplement :

— Notre vie est ici maintenant. L'Italie nous a chassés, l'Amérique nous a accueillis. Je suis bien dans cette ville et puis ta maman est entourée d'amies qui l'aiment.

Toi tu es jeune, va voir le monde, mon fils, profite et construis toi une belle carrière, fonde une belle famille. Reviens nous voir lorsque nous serons *nonni* (*grands-parents*)...

Vous approchez de vos parents, les serrez fort dans vos bras et déposez sur la table de la cuisine, une liasse de billets d'une valeur de 10.000 \$.

Vos parents ne disent pas un mot, sourient et vous envoient un baiser en embrassant l'intérieur de leurs mains et en soufflant vers vous, comme le feraient deux enfants amoureux.

Vous prenez le premier train pour San Francisco et ensuite le premier avion pour Tokyo. Le Japon comme escale, puis l'Inde et enfin l'Europe et Paris, votre destination finale.

Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, votre nouvelle vie parisienne vous attend ; à vous de monter votre affaire – légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «P'tite Frappe» : *quitter Bloomfield, seul, avec 90.000\$ en poche*. À vous de trouver la fin ultime...

79

Vous arrivez en haut de l'escalier et vous ne voyez pas âme qui vive, les otages sont sûrement encore aux toilettes et doivent attendre impatiemment que quelqu'un se rende compte de quelque chose. Vous avancez doucement dans le hall de la banque, aucun bruit à l'intérieur, aucune sirène à l'extérieur, tout semble calme. Si vous aviez fait menotter les deux policiers avant de descendre aux coffres, **rendez-vous au 172**, si vous n'aviez pas pris cette précaution, **rendez-vous au 191**.

80

Wang Yang blêmit en voyant votre regard déterminé et il part en courant se cacher dans l'arrière boutique près des réserves de glaçons. Vous déclamez haut et fort à l'attention des clients :

— Messieurs-dames vous auriez la gentillesse de dégager d'ici en vitesse, la boutique ferme ses portes pour un nettoyage en profondeur !

Tous les clients se ruent vers la sortie en criant lorsqu'ils vous voient attaquer les étalages à coup de pied. Vous fracassez tout ce qui peut l'être, vous jetez les poissons par les larges vitres –désormais explosées– qui donnent sur la rue, bref vous mettez la poissonnerie à sac. Quelques clients affolés beuglent au dehors : « Police ! Police ! » mais au bout de quelques minutes, une Plymouth bleu et rouge arrive en trombe et vous voyez deux hommes armés en sortir ; vous comprenez que les Bologna étaient dans les

parages et surveillaient la boutique. Si vous voulez sortir dans la rue pour engager un combat armé contre les deux hommes, **rendez-vous au 184**. Si vous préférez tenter de fuir par le sous-sol et la porte donnant dans la ruelle derrière la boutique, **rendez-vous au 302**.

81

Le plus grand des deux hommes vous ouvre la porte et vous invite à le suivre. Le couloir intermédiaire est très éclairé et vous remarquez que l'isolation phonique doit être assez imposante car vous n'entendez presque plus les bruits venant du Club. Vous débouchez dans un vaste salle, sans fenêtres. Il y a une double porte sur votre gauche, une porte simple sur votre droite. Deux bibliothèques se trouvent en face de vous. Un gros vase avec une plante verte grimpante et disposé dans l'angle à droite du mur qui vous fait face. Trois hommes sont en train de discuter sur votre droite. Un électrophone joue un morceau de swing de Louis Armstrong, High Society, croyez-vous reconnaître. L'homme qui vous a conduit jusqu'ici vous dit : — Alors tu n'as toujours pas d'arme ? Ces hommes que tu vois là, sont la dernière barrière avant l'homme que tu dois rencontrer. Ils vont te fouiller. Si tu refuses, tu vas passer un sale quart d'heure, s'ils trouvent une arme, tu vas passer un sale quart d'heure. Je suis ta dernière chance, mon gars ! Si vous voulez avouer que vous possédez une arme, **rendez-vous au 119**. Si vous voulez garder votre arme au risque de devoir vous battre avec ces trois hommes, **rendez-vous au 239**.

82

Vous laissez repartir tout le monde et vous franchissez les portes de l'entrepôt suivant. Il règne ici une fraîcheur agréable et de nombreux tubes courent au plafond —sûrement les circuits d'acheminement du lait vers les salles annexes. De nombreux ouvriers manipulent des transpalettes et agencent des dizaines de fûts et caisses de produits laitiers sur des étagères métalliques de plusieurs mètres de haut. Deux gros panneaux attirent votre attention :

A gauche vous lisez : salle d'embouteillage ; à droite : salle de pasteurisation.

Vous pouvez vous faufiler jusqu'à la porte de gauche donnant sur la salle d'embouteillage, **rendez-vous pour cela au 281**. Vous pouvez aussi essayer la salle de pasteurisation, à droite, en vous **rendant au 186**. Contre un mur en face de vous, une armoire vitrée présente une hache de secours, utile en cas d'incendie ; si vous le souhaitez vous pouvez vous en équiper (*notez-la sur votre feuille d'aventure*).

Si toutefois vous ne voulez plus chercher les bureaux par ici, vous pouvez rebrousser chemin et emprunter l'escalier vers le 1er étage en vous **rendant au 175**.

83

Vous vous étendez sur un lit confortable, dans une petite chambre aux odeurs de vieux bois ciré et patiné par le temps. Votre excitation risque de vous empêcher de dormir mais l'alcool aidant vous ne tardez pas à sombrer dans un profond sommeil. Aux images des corps ensanglantés se mêlent des images de valises remplies de dollars, de jolies filles et de superbes voitures. La vie d'un homme respectable et respecté s'offre à vous et ça vous plaît !

Réveillez-vous au 248.

84

Vous longez la 47e rue, bordée de platanes immenses et vous ne tardez pas à apercevoir la devanture de la poissonnerie Wang yang. Les étalages brillent de mille écailles et de nombreux clients se massent autour de la boutique. Vous garez la Chevrolet derrière Wang Yang fish, dans une petite ruelle sentant le poisson. Vous entrez d'un pas décidé dans le magasin et Wang Yang vous accueille d'un poli et respectueux : «Bienvenue dans mon humble poissonnerie !»

Vous enchaînez sans attendre et à voix basse :

— Écoute mon ami, je ne suis pas là pour ta poissonnerie, ni pour tes algues séchées. Je suis là pour faire un truc que tu vas pas aimer... Il faut que je démolisse ta boutique, juste histoire de foutre en rogne tes protecteurs.

— Vous voulez parler de la famille Bologna je suppose ?

— Mouais, les Bologna... Donc tu vas dire à tes clients que le magasin ferme pour quelques heures et tu vas aller te cacher dans la chambre froide, on s'est compris ?

Faites un test de Respect, si c'est un succès, **rendez-vous au 80**, si c'est un échec, **rendez-vous au 24**.

85

— Excusez-moi, Monsieur ! L'homme se retourne et vous pouvez enfin voir son visage : 60 ans environ, les joues tombantes, le regard triste, une fine paire de lunettes argentée. Un tablier noir duquel dépassent un carnet et un torchon noué à sa ceinture vous évoque un sommelier.

— Oui ? Répond-il, que puis-je pour votre service ?

Devant la réponse courtoise de cet homme quelle attitude allez-vous adopter ?

Lui dire que vous êtes client et que vous cherchez les toilettes, **rendez-vous au 399**.

Lui dire de ne pas rester dans le bâtiment car il risque d'y avoir des blessés, **rendez-vous au 19**.

86

Vous approchez de Marco Diogusta qui agonise couché derrière une pierre tombale. En vous voyant arriver vers lui, il vous souffle dans un râle :

— Tu es qui toi ?

— Je suis l'homme qui va t'envoyer rejoindre tes défunts parents... ne me remercie pas, c'est un plaisir...

Vous achevez le chef de secteur de la famille Bologna. Le calme revient dans les allées marbrées et seule l'odeur de la poudre témoigne de la violence du combat qui vient d'avoir lieu dans cet endroit de recueillement.

Il faut maintenant quitter les lieux avant que les choses ne se gâtent.

Si l'avocat des Bologna est toujours sur le site de construction, ne perdez plus de temps et allez vous occuper de lui au plus vite en **vous rendant au 286**.

Si vos deux contrats sont remplis, vous pouvez rejoindre le Falconite pour voir si Nicki à quelque chose de nouveau pour vous, **rendez-vous alors au 26**, à moins que vous ne décidiez de profiter du temps libre pour faire un écart de conduite envers les Scalabrese et tenter un hold-up à la banque centrale de Bloomfield, celle visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez-là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

87

L'homme au cigare sourit, puis se retournant vers ses deux acolytes, éclate de rire, suivi dans sa bonne humeur par les deux autres.

— Peut être que je vais pas me laisser fouiller ! Non, mais alors celle là, tu la gardes, elle est excellente ! Ha, ha, ha !

— Je ne vois pas ce qui vous fait rire messieurs, ajoutez-vous sèchement.

L'homme au cigare envoie alors sa main libre dans sa veste et en ressort un revolver énorme, type Colt .45, qu'il braque sur votre front. Le froid de l'acier vous fait sursauter.

— C'est ça qui me fait rire ! Ta gueule blanche devant mon calibre noir ! Ha, ha ha ! Tu sais que Giuseppe Cardo te tient en respect avec son flingue ?!

La double porte battante s'ouvre alors dans votre dos, vous apercevez un homme d'environ un mètre soixante-dix, habillé de beige de la tête aux pieds, venir à votre niveau. Seule sa cravate noire tranche avec le reste de ses vêtements. Il dit à ses hommes :

— *Basta* ! Ça suffit, c'est pas des manières pour recevoir un invité.

Il vous tend la main, vous la serrez. Cet homme possède un étrange regard bleu, glacial.

— Je suis Nicki Santoro. C'est toi qui as sauvé un de nos gars ?

— Oui monsieur, mais je veux pas d'ennuis avec vous. Je peux repartir et oublier tout ça.

— Écoute bien Nicki mon grand ! Ce que je te propose c'est plus qu'un remerciement. On a besoin de mecs comme toi dans notre famille, des mecs qui soient justes, honnêtes et droits. Tu n'as pas fléchi devant ces connards de Luciano. Tu aurais pu laisser notre homme se faire buter mais tu nous l'a emmené. Je te propose un petit test si tu veux faire partie de notre honorable *famiglia*. Tu te fais combien avec ton job, deux cents, trois cents dollars par mois ? C'est ce que tu peux gagner en quelques jours en bossant avec nous...

Vous ne savez plus trop sur quel pied danser. L'offre paraît alléchante, mais vous savez qu'en travaillant pour des hommes du milieu, vous risquez gros. D'un autre côté, vous êtes seul, sans femme ni enfant, et c'est pas vraiment votre honnête travail qui vous permet de vous payer des costumes

à trois cents billets. Et puis vous pensez aussi que si cet homme, ce Nicki, veut vous tester, c'est que vous êtes peut être fait pour ce genre de travail... Qui sait ?

Vous regardez Nicki droit dans les yeux et vous lui dites :

— Bien monsieur, j'accepte !

Nicki vous regarde l'air ravi, un grand sourire sur le visage, lance un regard à ses hommes qui sourient aussi et vous prend dans les bras en vous donnant une tape amicale dans le dos. Il vous chuchote à l'oreille :

— Bienvenue chez les Scalabrese...

Rendez-vous au 64.

88

Vous saisissez les cordes des cloches et vous protégez vos mains avec les manches de votre veste (*vous abandonnez de ce fait votre fusil Springfield*). Vous inspirez un grand coup et vous commencez à glissez le long des cordes : la sensation d'échauffement était prévisible mais vous ne pensiez pas qu'elle viendrait si vite. En quelques mètres de descente, vous serrez les dents tant vos mains et vos cuisses brûlent sous l'effet cuisant des cordes. Vous avez parcouru une dizaine de mètres – trop longs et difficiles à supporter – lorsque les hommes de Diogusta vous servent une rafale de balles du haut du clocher. Les balles sifflent de tous côtés et l'une d'elles vous effleure le mollet droit. *Faites un test de force*, si c'est un succès, **rendez-vous au 245**, si c'est un échec, **rendez-vous au 74**.

89

Les tirs des Scalabrese redoublent d'intensité et vous parvenez à stopper l'avancée ennemie. Quelques Luciano isolés planqués derrière des oliviers refusent encore la retraite et continuent de servir des rafales courtes mais précises vers vous et vos compagnons. D'autres tentent de voler les véhicules de votre famille pour s'enfuir sans risque.

Si vous souhaitez éliminer les derniers hommes présents sur le terrain du Don, **rendez-vous au 266**, si vous préférez sauter dans la voiture la plus proche et poursuivre vos ennemis dans la Lincoln qui s'éloigne à l'arrière de la propriété, **rendez-vous au 297**.

90

Faites un test d'agilité. Si c'est un échec, Le garde vous envoie un crochet du droit qui ébranle de votre mâchoire à vos épaules (*vous perdez 4 PV*). Jamais reçu un tel coup dans la face ! Vous perdez connaissance et vous pouvez **vous rendre au 195**.

Si c'est un succès, vous frappez le premier et le garde vient cogner la tête contre une lampe murale. Il se retourne, vous fixe des ses yeux noirs –le coup reçu l'a vexé, semble-t-il– et vous fonce dessus prêt à vous broyer.

Combat à mains nues dans le hall du bureau de Mr Howard

Dolf Koglianov, un ruskoff mastoc

Agilité : 6

Force : 10

Vie : 15

Arme : mains nues (1PD)

Vous pouvez utiliser l'arme que vous possédez. Au bout de quatre assauts, le 2^e garde sort du bureau d'Howard et vous fonce dessus à son tour. Vous devez combattre les deux adversaires à tour de rôle.

Vlad Shiapaline, un ruskoff de trop

Agilité : 7

Force : 8

Vie : 11

Arme : un couteau (2PD)

N'oubliez pas de récupérer l'arme de Vlad si vous le voulez et de voler 350 § dans les poches des deux russes...

Si ce combat ne vous laisse pas sur le carreau, vous pourrez enfin entrer dans le bureau du gérant du Luna's Bar en **vous rendant au 106**.

91

Vous avancez dans un sombre couloir dont le sol semble recouvert de moquette à en juger par le son feutré de vos pas. Vous prenez un escalier qui

monte d'un étage, croisez plusieurs hommes habillés en costume et vous arrivez devant une grande porte de bois rouge laqué. La décoration du Club est très luxueuse, feutrine rouge et noire sur les murs, moquettes rouges sur le sol et toutes les appliques lumineuses sont argentées. Une douce odeur de tabac et de bougie flotte dans l'air. Deux hommes se tiennent devant la porte. Costumes blancs, mocassins blancs et cravates rouges. Ils portent un pistolet mitrailleur Thompson en bandoulière. L'homme que vous suiviez vous lance :

— Voilà, tu vas entrer et c'est à toi de te démerder maintenant.

Il redescend l'escalier et disparaît de votre vue. Les deux hommes qui gardent la porte s'approchent de vous et vous demandent :

— Chargé ou pas ?

Vous pensez qu'ils font allusion à une arme éventuelle que vous pourriez transporter. Si vous portez une arme et que vous souhaitiez le dire, **rendez-vous au 349**. Si vous ne portez pas d'arme, **rendez-vous au 51**. Enfin, si vous portez une arme et que vous ne vouliez pas le dire, **rendez-vous au 166**.

92

— Je vais devoir te faire mal, monsieur le directeur désobéissant...

— Les flics vont t'attendre dehors et tu vas finir tes jours derrière les barreaux. Tu vois, ton beau rêve de cambrioler la banque va s'écrouler et toi avec...

Vous avancez vers le directeur et vous lui décochez une droite majestueuse. Il tombe lourdement sur le sol et il est inconscient lorsque vous lui brisez la nuque, le tuant presque sur le coup. Vous ramassez les quatre sacs d'argent avant de repartir vers le hall de la banque. *Tant que vous aurez ces sacs avec vous, vos totaux de maîtrise des armes et d'agilité seront réduits d'un point en raison de l'effort physique fourni.* Vous atteignez le haut de l'escalier – celui du hall – lorsqu'une balle vient faire éclater une brique du mur, à côté de votre tête. Vous jetez les sacs sur les marches et vous vous agenouillez : le flic que vous aviez assommé est revenu à lui et vous tire maintenant dessus. Si vous voulez sortir vivant de la banque avant qu'il ne donne l'alarme et que ses collègues rappellent, vous devez tuer cet agent de la loi.

Combat armé dans le hall de la banque (défense pour les rechargements : 3)

Jack Lanswey, flic de l'au-delà

Maîtrise des armes : 6

Précision : 4

Vie : 8

Arme : Revolver Colt, cal.38, 6 coups (3PD), 30 balles de réserve.

Si vous aviez fait menotter le deuxième policier avant de descendre à la salle des coffres, **rendez-vous au 227**. Si vous n'aviez pas pris cette précaution, **rendez-vous au 368**.

93

Vous longez la grand' route jusqu'à rencontrer un camionneur stationné sur le côté. Vous employez un ton des plus agréables :

— Bonjour monsieur, je suis tombé en panne assez loin d'ici et il faut que je rejoigne la gare au plus vite, pourriez-vous m'y conduire. Je vous dédommagerais.

— Bien sûr mon pauvre ! Montez on y va !

Sur le chemin, l'homme au physique bourru mais au ton jovial demande :

— Alors qu'est-ce que vous faites de beau dans la vie ?

— Dans la vie ? reprenez-vous en espérant gagner du temps, je suis braqueur de banque !

L'homme change de couleur puis se radoucit comprenant votre plaisanterie.

— Ah oui, c'est un métier d'avenir remarquez !

Vous atteignez rapidement la gare et les passagers montent déjà à bord du train pour New York.

— Merci bien mon brave ! Voilà pour vous.

Vous ouvrez le sac devant le chauffeur et en sortez un billet de 50 dollars. Lorsque l'homme voit les liasses à l'intérieur du sac, il devient blême et le reste cette fois-ci.

— Cinquante dollars pour la course ?!... C'est beaucoup trop. Mais votre métier ?... Je...enfin...

— Je vous l'ai dit : braqueur de banque ! Allez merci et adieu.

Vous jetez les cinquante dollars sur le siège passager et vous filez en courant vers le train pour New York.

Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, votre nouvelle vie vous attend ; à vous de monter votre affaire

– légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «Traître» : *quitter Boomfield, seul, avec les 60.000\$ de la famille Scalabrese*. A vous de trouver la fin ultime...

94

Vous envoyez tout le monde dans les toilettes ; la manœuvre se fait sans incident même si les deux policiers vous regardent d'un œil menaçant.

— Vous voudriez me coller une balle, hein ? demandez-vous ironique, et bien prenez un ticket et faites la queue...

Le directeur pénètre le dernier dans les toilettes et referme la porte derrière lui. Vous tournez la clé dans la serrure avant de questionner le commis de plus en plus blême. **Rendez-vous au 192.**

95

Vous pouvez récupérer éventuellement une arme longue et des explosifs type dynamite ou bâton Boom avant de longer la palissade. Vous vous éloignez rapidement du champ de vision des hommes en faction et vous ne mettez pas longtemps à découvrir des lattes de bois vermoulues qu'un coup de pied à têt fait de pulvériser. Vous vous faufilez dans l'enceinte et vous rampez vers un empilement de tube de béton. Vous observez attentivement le site de construction, ses grues, ses toupies et ses ouvriers travaillant d'arrache-pied afin de respecter les délais. Tout ce fourmillement ne va pas vous rendre la tâche simple pour situer Delahaye mais les nombreux hommes armés patrouillant dans le secteur vont vous aider à passer incognito aux yeux des ouvriers.

Vous distinguez après quelques minutes d'attente, en contrebas de votre position, un groupe d'ouvriers se déplaçant autour d'un homme en costume beige, tenant ce qui ressemble à un dossier et faisant de grands gestes en montrant les différentes structures des futurs bâtiments. Delahaye ? Vous remarquez aussi deux hommes portant pardessus noirs le suivre de près. Ce sont les seuls hommes ne portant pas de tenue de travail, Delahaye est l'homme au dossier.

Vous ne voyez que deux possibilités :

Monter dans la grue non utilisée à quelques pas de là et tenter un tir, si vous possédez un fusil Springfield, en vous **rendant au 197**, ou bien grimper dans ce camion-benne stationné non loin de vous et tenter d'écraser l'avocat et tout les gens autour, en **vous rendant au 295**.

96

Vous ne perdez pas de temps et vous prenez une douche bien chaude. Vous prenez un beau costume dans votre penderie et vous l'enfilez à la hâte. Un costume trois pièces, bleu clair, avec chemise blanche et cravate bleu marine. Vous mangez un petit en-cas ; votre estomac étant trop serré pour faire un vrai repas...

Vous repensez à tout ce que vous a dit Nicki, et cela vous fait tout drôle de faire à nouveau partie du «milieu». Vous êtes à la fois excité et effrayé par ce qui risque de vous attendre tout au long de votre nouvelle carrière. Vous n'êtes pas dupe, le quotidien d'un homme de ce genre est tout tracé :

Contrebande, corruption des forces de l'ordre, prise de risque chaque jour. Le bon coté des choses est que vous n'êtes plus seul en cas de problème, vous allez vous faire un maximum d'argent en peu de temps et à vous la belle vie !

Vous vous étiez juré de ne plus fréquenter ce genres de personne, mais la mauvaise graine a du repousser quelque part dans un coin sombre de votre esprit, et aujourd'hui l'herbe verte est envahie de ronces...

Vous regardez la pendule dans la cuisine, il est 19h45. Encore un quart d'heure avant que Nicki ne vienne vous chercher, ce que le temps peut sembler long lorsque le trac est là !...Vous prenez soin de fixer un poi-

gnard à votre cheville avec une lanière de cuir (*Notez poignard, 2PD, sur votre feuille d'aventure*).

Vous regardez par la fenêtre de votre salon et vous allumez une cigarette. La nuit est belle, pas un souffle d'air ; quelques voitures passent dans la rue, trois étages plus bas. Une sirène de police retentit trois ou quatre rues plus loin et une douce musique de swing s'échappe des portes du Caruso's bar en bas de votre immeuble. La 58e rue est une artère assez calme, même si le restaurateur et le boulanger sont toujours en train de se disputer pour des histoires sans intérêt.

Que vous réserve cette nuit ? Comment va se passer votre initiation aux premiers «coups» de la famille ? Toutes ces questions restent en suspens dans votre tête jusqu'à ce que l'horloge sonne 20 h. Vous écrasez votre cigarette, fermez la fenêtre et sortez de chez vous en vitesse. Quelques secondes plus tard vous êtes sur le perron et vous vous réjouissez que Nicki ne sois toujours pas là.

Vous ne tardez pas à apercevoir la Cadillac arriver au bout de votre rue.

Rendez-vous au 111.

97

Nicki vous montre un renforcement dans une ruelle proche de vous.

— Si tu veux acheter des armes, tu viens ici dans cette ruelle, y'a un mec qui fait un peu de business avec les flingues. Si t'as du pognon, il te trouve ce que tu veux (*toutes les fois que vous voulez consulter le «catalogue» de ce vendeur d'armes, vous irez voir le **paragraphe 30***). Je te conseille vivement d'avoir toujours sur toi une arme de corps à corps et une arme à feu, même le plus basique des revolvers... et assez de munitions pour livrer un combat correct (*voir chapitre fuite au cours d'un combat dans les règles pour vous persuader que Nicki a raison...*).

Là-bas, au bout de la 23e, il y a un docteur qui bosse pour nous. Si tu as des dollars à lui donner, il te remet sur pieds en quelques minutes. Je ne sais pas quels produits il utilise mais c'est du grand art ! (*Pour venir voir ce docteur, vous consulterez le **paragraphe 40***).

Vous écoutez religieusement Nicki et vous vous permettez d'ajouter :

— Je pense que je vais acheter une arme immédiatement, je risque d'en avoir besoin demain...

Nicki reprend :

— Demain, tu seras seul pour exécuter le contrat... Je veillerai sur toi avec un autre membre de la *famiglia*, mais on sera en arrière... Ce sera ton test d'entrée. Après tu navigueras seul dans Bloomfield et tu bosseras pour nous.

Intrigué, vous hésitez et posez une question à Nicki :

— Quels genres de jobs m'attendent ?

— Collecte de fonds, filatures, visite de courtoisie, et au pire exécution...

Il marque un silence, puis vous chuchote :

— Ne pose jamais cette question à un autre membre de la famille. C'est une question typique d'un mec du B.O.I qui veut infiltrer notre clan. Tu pourrais te ramasser une prune entre les deux yeux pour demander ça ! Mais Tonton Nicki, il t'a à la bonne et sérieusement je pense pas que tu sois un mec du Bureau...

Je me trompe pas ?

Vous ne savez pas comment interpréter cette question et Nicki vous semble méfiant tout à coup... Cette remarque semble avoir jeté un froid dans vos relations.

— Non, bien sûr que non ! répliquez-vous rapidement.

— De toutes façons, je me renseignerai à qui de droit... Et si tu m'as menti ne serait-ce qu'une seule seconde, je me chargerais moi même de t'envoyer au fond de l'océan, les pieds coulés dans le béton....

Vous sentez dans cette dernière phrase un ton plus que ferme...

Vous rejoignez la Cadillac de Nicki et il vous dépose devant chez vous, il est 22h15. Vous ne voulez pas rentrer tout de suite et vous décidez d'aller boire un café au Caruso's. Vous poussez les portes du bar et une douce musique de jazz envahit vos oreilles. Plusieurs personnes sont assises devant la scène autour des quelques tables que compte le Caruso ; un orchestre s'affaire à donner une interprétation honorable de «Minor Swing» de Django Rheinardt. Vous avalez deux tasses de café tout en pensant à ce qui vient de se dérouler tout au long de cette journée. Hier, vous aviez un travail tout ce qu'il y a de plus commun, et ce soir, vous faites partie du «milieu». Comment cela va-t-il se dérouler ? Combien de temps allez vous

survivre avant de finir en prison ou au cimetière ? Vous décidez de laisser ces questions en arrière plan pour profiter pleinement de chaque moment de votre nouvelle vie... Après tant d'années de galère, c'est peut être le moment de sortir la tête de la boue, même s'il faut devenir un Scalabrese pour y arriver... **Rendez-vous au 337.**

98

Vous descendez North Avenue et vous tournez dans la ruelle qui donne sur la sortie de service du Luna's. Vous garez la Chevrolet non loin de la porte et vous regardez dans le rétroviseur. Deux hommes – visiblement des employés – boivent un café à la hâte. Vous pouvez essayer une entrée par ici en **vous rendant au 137**. Si vous préférez faire le spectacle, c'est l'entrée principale qui **vous attend au 104**.

99

Vous vous faufilez derrière les palettes de lait et vous évitez de vous faire repérer, du moins pour le moment... Vous remarquez que certaines palettes prêtes pour la livraison portent des adresses allant jusqu'au centre des Etats-Unis. Vous ne pensiez vraiment pas que la Milk Corporation exportait aussi loin ; les Luciano doivent se faire un maximum d'argent avec cette société... Vous approchez de la porte donnant sur le second hangar lorsque vous voyez des ouvriers venir dans votre direction, vous êtes acculé contre le mur et le seul moyen d'échapper à leur rencontre est de grimper sur la palette la plus proche de vous. *Faites un test de Force*. Si c'est un succès, **rendez-vous au 82**. Si c'est un échec, **rendez-vous au 130**.

100

Vous mélangez trois sortes de détergents de type chlore, ammoniac et soude, l'odeur nauséabonde et irritante qui se dégage du mélange ne laisse rien présager de bon pour qui devra respirer les fumées toxiques. Vous débouchez trois bouteilles d'essence de térébenthine dont vous versez généreusement le contenu sur un drap de toile roulé en boudin. Vous faites un joli tas avec tous les bidons de produits inflammables que vous trouvez, et vous disposez le drap au sol comme une mèche géante. En chauffant, les

bidons risquent d'exploser dans ce minuscule local et tout devrait être pulvérisé, du moins en théorie... Vous attendez que l'individu dont vous entendiez les pas soit éloigné de la porte et vous allumez le drap avant de repartir précipitamment vers les cuisines. Vous suivez discrètement l'homme qui vient de passer, la démarche souple et le pas décidé. Voulez-vous interpeller cet homme ou bien allez-vous le laisser partir vers le couloir menant aux caves ?

Pour lui parler, **rendez-vous au 85.**

Pour le laisser filer, **rendez-vous au 242.**

101

— Monsieur Genova, lancez-vous soudainement, je suis désolé de devoir prendre la parole en tant que nouveau venu dans la famille, mais monsieur Turilli ne semble pas me connaître et porte malgré tout un jugement sur moi. Je n'apprécie pas et j'attends des explications de sa part. Vous terminez votre phrase et vous vous retournez vers Turilli en le regardant fixement.

— Salvatore, calme-toi, Alex est sur les nerfs depuis quelques temps. Et toi Alex tu vas me faire le plaisir de fermer un peu ta bouche, tu déshonores notre famille, *idiota* !

Alex Turilli s'approche de vous, s'arrête à quelques centimètres et dit en vous regardant d'un air méchant :

— Espèce de petite merde, c'est toi qui vas t'excuser, et immédiatement. Il sort un couteau à cran d'arrêt et le pose sur votre gorge. Le froid de la lame vous fait serrer les dents mais vous parvenez à garder votre sérénité.

Vous hésitez entre répondre avec force à ce «tueur» des Scalabrese ou bien baisser les yeux et vous excuser.

Si vous voulez vous défendre et frapper Alex devant les «gradés» de la famille, **rendez-vous au 177**, si vous préférez vous taire et vous excuser, **rendez-vous au 254.**

102

Un homme d'une soixantaine d'années s'approche de vous : les joues tombantes, le regard triste, une fine paire de lunettes argentée. Un tablier noir

duquel dépassent un carnet, et un torchon noué à sa ceinture vous évoque un sommelier. Il demande poliment :

— Vous cherchiez quelque chose ou désiriez quelque chose, Monsieur ?

— Oui je cherche le bureau de votre patron, on m'a dit en cuisine, une porte laquée noire ? Je n'en vois pas.

— Continuez dans ce couloir et prenez l'escalier qui monte au premier. Vous tomberez juste devant. Mais puis-je me permettre une remarque ?

— Oui, bien sûr, reprenez-vous.

— Si vous n'êtes pas invité ou attendu, les deux «statues» risquent de vous barrer l'accès...

— Si, justement il m'attend. Merci quand même. Le sommelier tourne les talons et disparaît sous les arcades sombres qui mènent à la cave.

Les deux «statues» ?? Qu'a-t-il voulu dire ? Vous pouvez continuer en suivant les indications du vieil homme et monter voir le boss au premier étage, **rendez-vous dans ce cas au 319**. Vous pouvez aussi passer dans la salle principale et créer la panique dans le bar, **rendez-vous au 104**.

103

— Et pourquoi je vais m'excuser face à une tête à claques comme toi ? demandez-vous avec le plus grand des calmes.

— Pardon ?? Une tête à claques moi ?? L'homme sort un revolver de sa veste et le pointe dans votre direction. Steiger intervient aussitôt et baisse l'arme de son acolyte.

— Monsieur, vous pourriez avoir un plus de politesse à l'égard de mon ami... Je ne vous conseille pas de recommencer vos insultes car vous mériteriez une bonne correction. On ne parle pas aux Bologna de cette façon...

Les Bologna, je les emmerde moi ! Je suis protégé par les Luciano ! Et dans quelques jours, ils vous donneront de leurs nouvelles !

— Que veux-tu dire par là...? demande Steiger en s'approchant de vous, menaçant.

— Je veux dire que pour quelques billets je peux vous filer une info de premier choix...

Steiger sourit et vous invite à les suivre, lui et ses hommes, vers un coin un peu plus tranquille.

Il questionne alors :

— 10 Dollars ça devrait suffire pour un débile comme toi ?

— 10 dollars ? Vous n'avez même pas un nom pour ce prix ! Je veux 150 dollars et je vous balance tout ce que je sais sur ces enfoirés de Luciano.

Un des hommes sort trois billets de 50 \$ et vous les donne (*ajoutez-les à votre portefeuille*).

— Merci messieurs ! Alors ce que j'ai entendu, avant hier, c'est que la famille Luciano compte récupérer vos commerces dans la semaine à venir. Ils vont mettre une pression monumentale aux commerçants et risquent de faire sauter les boutiques si les commerçants refusent de changer de famille. J'ai entendu parler de Luna's bar, de la poissonnerie Arezzo, et des boucheries des Halles... C'est bien des commerces à vous ?

Steiger et ses hommes se regardent stupéfaits devant tant de précisions.

— Et tu gagnes quoi à nous balancer ça, toi ?! demande l'un des hommes de Steiger.

— Je gagne 150 dollars ! et je me venge de cet enfoiré de Stefano qu'a jamais voulu que je bosse pour eux comme soldat. Un putain de rôle de surveillance qu'il m'a refilé ce con là ! Je me l'ferais un jour, 'lui faire bouffer ces couilles moi à ce con...

Les quatre hommes ne disent pas un mot et Steiger vous dit juste avant de partir :

— On se reverra ...

Vous restez sur place, avec vos 3 billets verts en main, content d'avoir mis la pagaille entre les deux familles. Vous pouvez désormais quitter les halles pour aller faire la collecte des commerces, **en vous rendant au 312.**

Si vous avez déjà commencé, vous pouvez aller au Tito's bar sur la 46e, **rendez-vous au 272.**

Si vous préférez continuer par les hôtels, le Carnegie et le Madison, **rendez-vous au 215.**

Enfin s'il ne vous reste que le Madison à contrôler, **rendez-vous au 320.**

104

Vous pénétrez dans un hall où deux serveurs en costume queue-de-pie vous accueillent en vous ouvrant les portes à triple battant qui donnent sur la salle de restauration, immense :

Une salle devant contenir environ une trentaine de tables, du moins c'est que vous parvenez à compter d'un rapide coup d'œil. Les vitres donnant sur la rue ont été teintées pour assombrir la salle. Tout semble avoir été pensé pour que les lumières tamisées rouges donnent au Luna une ambiance chaude et érotique ; les danseuses tout en plumes qui passent entre les tables, sont aussi pour quelque chose dans ce climat torride...

Vous vous dirigez vers le comptoir où quelques clients sont assis et sirotent tranquillement leurs verres. Le barman s'approche de vous – c'est un jeune homme d'à peine vingt ans – et vous demande :

— Monsieur désire boire quelque chose ?

Vous vous empressez de répondre :

— En fait non, je suis là pour affaires...

Le serveur sourit timidement mais ne relève pas, il attend votre réponse, votre vraie réponse.

— Alors en attendant, je vais prendre un thé. Le serveur acquiesce et s'exécute.

Vous scrutez rapidement les alentours – bar, salle de repas, piste de danse, entrée et sorties des serveuses – et vous ne savez pas trop comment faire assez de dégâts ici pour porter préjudice aux Bologna. Plusieurs hommes à l'air décidé font office de gardes aux quatre coins de la salle, ils portent tous des costumes noirs et ont des carrures assez impressionnantes.

Soudain vous apercevez une porte plus sombre que les autres sur laquelle est écrit «Privé, Direction». Une porte attire aussi votre attention c'est celle par laquelle les serveuses sortent les bras chargés de bouteilles de champagne – bouteille de marque Mumm à en croire le célèbre cordon rouge diagonal – il semblerait que cette porte conduisent à la cave.

Vous voyez revenir le serveur avec une théière fumante et une tasse joliment décorée de fleurs de pommier.

Si vous souhaitez demander au serveur comment rencontrer le directeur, **rendez-vous au 267.**

Si vous préférez jouer cavalier seul et ruer dans les brancards en démolissant toute la réserve de champagne, **rendez-vous au 147.**

105

Vous foncez dans les rues de Bloomfield en faisant rugir le moteur 12 cylindres de la Cadillac, un pur bonheur auditif pour vous qui n'avez jamais roulé que dans des camions minables et froids. Vous roulez sur Bloomfield Avenue, tournez sur la 12e, passez devant le parc et prenez à gauche sur la 7e. Vous ne tardez pas à voir les numéros de porte se rapprocher de 321, le numéro de Dozzo. Vous arrêtez la Cadillac quelques mètres après la porte du 321 et vous vous engagez dans le couloir qui conduit à une petite cour intérieure. Vous passez une lourde porte en bois travaillé et vous arrivez dans un hall avec un escalier. Vous gravissez les marches de l'escalier, étage après étage et enfin au quatrième vous voyez une plaque de porte avec les inscriptions D. Franky. Vous frappez et attendez. Une voix demande à travers la porte :

— Qui c'est ?

— Je viens de la part de Nicki. Sa Cadillac est garée sous vos fenêtres...

La porte s'entrebâille et un canon de revolver sort par l'interstice.

— Tout doux ! Nicki m'a chargé de venir récupérer un colis.

La porte s'ouvre complètement et Franky vous accueille dans son appartement. Un doux parfum de jasmin flotte dans l'air ; vous avancez dans la pièce principale et Franky vous fait signe de vous asseoir sur le canapé. Vous appréciez la vue depuis le quatrième étage et Franky demande :

— Alors c'est toi qui viens récupérer le «colis» ? Nicki doit vraiment avoir confiance en toi... Ou alors il est complètement stupide.

— Vous pouvez me faire confiance vous aussi Mr Dozzo. Je prends le colis et je file.

Franky disparaît un bref instant dans une autre pièce et vous l'entendez parler à quelqu'un. Sur un meuble vous voyez les journaux du matin, vous apercevez aussi un coin de feuille estampillé B.O.I, vous jetez un rapide coup d'œil aux documents et vous tombez d'effroi :

Les documents sont manuscrits et recensent les noms des membres de la famille Scalabrese et leur fonction dans l'organisation. *Ajoutez un point à votre total de respect.* Quelques minutes plus tard, il revient avec un étui à guitare usé, en cuir marron foncé. Une ravissante femme suit Franky de

près. Elle est vêtue d'un peignoir en satin rose et vous comprenez lorsqu'elle passe devant vous l'origine du parfum au jasmin.

— J'te présente ma fiancée, Lisa.

Une brune superbe, cheveux longs châains, les yeux verts, une sourire immense qui illumine son visage. Une poitrine plus que généreuse et un galbe de hanche à faire rougir un régiment de sudistes. Une rivière de diamants enlace son cou et ses boucles d'oreille sont incrustées d'émeraude.

— Bonjour ! lance-t-elle d'une voix suave.

— Bon prend l'étui et barre toi maintenant, j'ai à faire là...

Vous ne parvenez pas à décoller votre regard de celui de Lisa, et apparemment c'est réciproque. Vous baissez finalement les yeux et vous lancez au couple :

— Bonne journée, m'sieur dame !

Vous quittez l'appartement et vous vous **rendez au 174** pour rejoindre Nicki au Caruso's. Si vous n'êtes pas encore passé par la banque, **rendez-vous au 228**.

106

Vous passez la lourde porte à double battant du bureau de Mr Howard et vous vous annoncez :

— Mr Howard ? B.O.I !

Le bureau est immense, la pièce principale dans laquelle vous vous trouvez s'ouvre sur deux autres pièces à droite et à gauche, fermées par des portes vitrées. Un imposant bureau en ébène trône au fond de cette salle et de nombreux objets exotiques décorent richement l'endroit ; des trophées d'antilope au mur en passant par la patte d'éléphant transformée en seau à parapluie, de nombreux masques africains et autres peaux et plumes ornent les murs de ce bureau décidément très orienté « colonial ».

— Mr Howard ?? Insistez-vous en haussant le ton.

La porte de droite s'ouvre et un homme d'environ quarante ans apparaît dans le chambranle. Les cheveux d'un blanc éclatant, plaqués en arrière et gominés, un costume couleur chocolat, chemise et mocassins de la même couleur et une cravate d'un bleu turquoise magnifique.

— Je suis Geese Howard, directeur de cet établissement. Que puis-je pour vous ?

Vous approchez de l'homme mis en confiance par votre annonce mensongère et vous lui chuchotez simplement :

— Je suis désolé mais faut que tu serves d'exemple !

Sans laisser le temps à Mr Howard de comprendre votre phrase vous lui assénez un violent crochet dans la mâchoire qui le fait reculer, tituber puis tomber à genoux.

Vous suppliant d'un geste de main de ne pas recommencer, il arrive à marmonner :

— Pourquoi m'avez vous frappé ? Je ne sais même pas qui vous êtes ni ce que vous voulez...

— Je veux simplement la caisse du Luna's, juste le petit paquet de dollars que les Bologna n'auront pas dans leurs poches ! Tu saisis ?!

Howard essuie sa bouche ensanglantée d'un revers de manche, se relève et vous clame :

— Vous faites irruption dans mon bureau, en prétextant être du B.O.I, vous me frappez et maintenant vous voulez voler mon argent ?!...

Ne sachant pas pourquoi cet obstiné têtù insiste, vous le voyez néanmoins vous foncer dessus en brandissant un cendrier sur pied. Vous devez vous défendre.

Combat à mains nues dans le bureau d'Howard

Geese Howard

Agilité : 6

Force : 7

Vie : 15

Arme : un cendrier sur pied (3PD)

Si vous arrivez à sortir victorieux du combat vous forcez Howard à vous donner la clé du coffre (ce qu'il fait dans un râle étranglé) et vous volez 500 \$, du tout cuit pour vous, les Scalabrese ne verront jamais la couleur de cet argent si durement mérité. Vous vous empressez de descendre au sous-sol de l'établissement d'où vous faites dégager un maximum de cuis-tots et personnels de service avant de mettre le feu à la cuisine. **Rendez-vous au 242.**

107

Vous attendez que personne ne soit dans les alentours pour vous faufiler discrètement par l'une des portes du personnel. Vous pénétrez dans un vaste couloir donnant sur des vestiaires aux placards métalliques. Plusieurs portes intermédiaires franchies et vous vous retrouvez dans un vaste entrepôt où se trouvent plusieurs ouvriers s'activant à la tâche : décharger des bidons de lait, filmer les palettes prêtes à être livrées... Vous apercevez un panneau fixé au dessus de votre tête avec deux flèches pointant l'une à droite, l'autre à gauche. «Citernes» mentionne la première, «Bac de traitement» mentionne la seconde. Vous devez à tout prix trouver les bureaux et il vous faut choisir une route pour sortir de cet entrepôt.

Pour les citernes, **rendez-vous au 41**, pour les bacs de traitement, **rendez-vous au 342**.

108

— Je ne vais pas te tuer si tu me dis comment sortir d'ici sans souci...

— La porte arrière, celle qu'utilisent les convoyeurs. Je peux la déverrouiller d'ici. Personne ne devrait attendre dehors, elle ne s'ouvre que par l'intérieur. Vous envoyer une droite majestueuse au directeur qui s'affale, sonné, contre une armoire métallique.

Vous marquez un temps d'arrêt à l'extérieur de la banque pour vérifier qu'il n'y ait pas de policier embusqué dans la rue. Vous rejoignez discrètement la voiture de Leone alors que devant la banque les policiers délimitent déjà un périmètre de sécurité. Vous quittez les lieux au plus vite et vous gagnez rapidement la campagne de Bloomfield où vous vous cachez au milieu d'un bosquet de frênes. Vous comptez les billets en vrac dans les sacs : vous arrivez à la somme fabuleuse de 100.000 \$! Il vous aurait fallu une vie pour amasser autant d'argent. Une idée vous traverse l'esprit : mettre cet argent en lieu sûr et le donner à vos parents afin qu'ils regagnent le sud de l'Italie. Votre père n'aurait plus à se tuer au travail et votre mère pourrait enfin goûter aux bonheurs d'avoir 100 \$ devant elle pour acheter de belles robes.

Il vous faut faire un choix :

Si vous décidez de cacher l'argent et de poursuivre votre carrière au sein des Scalabrese, **rendez-vous au 301**.

Si vous décidez de quitter Bloomfield et les Scalabrese avec 100.000 \$ en poche, **rendez-vous au 78**.

109

Vous descendez les marches de l'escalier principal et vous constatez avec bonheur que des hommes sont en train de riposter depuis les portes-fenêtres du rez-de-chaussée vers l'extérieur de la villa. Giuseppe Scalabrese tient un revolver dans la main droite et hurle à tous ses hommes de ne pas lâcher. Soudain le Don s'effondre, touché par une balle perdue des Luciano. Il se relève en proférant des injures hideuses et vous aperçoit.

— Toi ! Ne reste pas planté comme une statue, les Luciano nous attaquent !

Si vous souhaitez porter secours au Don, **rendez-vous au 213**, si vous voulez aider les gars sur les toits, **rendez-vous au 386**, enfin si vous voulez descendre au sous-sol, **rendez-vous au 156**.

110

Vous allumez votre explosif et patientez quelques instants, la mèche se consume vivement et vous lancez le bâton vers les trois hommes. Une explosion suivie d'un souffle projette des fragments de marbres et des fines gouttelettes de sang partout alentour. Des lambeaux de chairs sont expulsés entre les tombes et vous apercevez le bras en costume de l'un des gardes du corps, rouler devant vous, sectionné grossièrement au niveau de l'épaule... Vous sortez la tête de votre abri et vous apercevez Diogusta, blessé mais vivant, en train de vous mettre dans sa ligne de mire.

Vous devez combattre ce qu'il reste de cet homme :

Combat armé dans le cimetière de Bloomfield (défense pour les rechargements : 6)

Marco Diogusta, un épicier soufflé

Maîtrise des armes : 5

Précision : 6

Vie : 8

Arme : Un revolver Osaka cal .38, 6 coups (3PD), 12 balles de réserve.

Si Diogusta voit sa vie chuter à 4 ou moins, **rendez-vous au 86.**

111

— Je suis fier de toi Salvatore ! T'as sorti un putain de costard qui a la classe ! Bien, on file au Carnegie Hotel.

Vous descendez la 58e, tournez sur la 9e et rejoignez Bloomfield Avenue. Vous prenez ensuite North Avenue et Nicki gare sa voiture devant le Carnegie Hotel. Vous pénétrez dans le vaste salon où règne un douce lumière tamisée. Vous examinez la salle et ses occupants : quelques couples assis sur des fauteuils discutent autour d'une table basse ; deux hommes jouent aux fléchettes en buvant un verre. Une femme d'une quarantaine d'années est assise au comptoir et fume une des ces cigarettes de luxe maintenue par une porte cigarette doré. Devant elle, des bulles glissent lentement vers la surface de la coupe de champagne qu'elle déguste par petites gorgées. Plusieurs autres groupes d'hommes jouent au cartes ou discutent simplement en fumant des cigares. Vous vous dirigez tous les deux vers le comptoir et Nicki s'adresse au barman :

— *è arrivato, Adriano ?*

— Oui, monsieur Santoro, il vous attend chambre 203.

— L'alcool et les cigares sont en vente libre ici ? demandez-vous étonné.

Nicki vous fait un clin d'œil et vous montez tous les deux au deuxième étage. Arrivé devant la chambre 203, Nicki frappe en se présentant :

— Adriano, c'est Nicki, ouvre *idiot* !

Vous entendez du bruit à l'intérieur de la chambre. Un homme d'une quarantaine d'années apparaît dans le chambranle de la porte. 1m80, brun, un nez aquilin et des petits yeux noirs. Une barbe de trois jours ajoute un peu d'épaisseur à son visage éfilé comme une lame. Il porte : pantalon blanc, chemise bleue et bretelles blanches près desquelles un holster supporte un énorme revolver à barillet. Il vous invite à entrer.

Vous examinez la pièce d'un rapide coup d'œil et vous constatez que le Carnegie Hotel est véritablement un hôtel somptueux. De la moquette vert amande au sol, des rideaux beiges, le mobilier est très raffiné et une jolie

table en bois trône au milieu de la pièce. Vous remarquez une mallette posée sur cette même table.

— Alors Nicki, je vais pas traîner en explications. D’abord qui c’est lui ? (*Adriano vous désigne de l’index*)

— C’est un nouveau Scalabrese, alors tu montres un peu plus de respect quand tu lui causes ! *Capisce* ?

— Mouais... On verra plus tard. Bon, écoute, je t’ai fais venir car y’a un souci : Marco Elefanti, des Luciano, nous casse les burnes en ce moment.

Il fouine un peu partout dans la ville, cause à nos protégés et ramène sa fraise à tous les coins de rue. Il est même aller faire la cour à Raphaëlla, la fleuriste de Bloomfield Avenue.

Ces fiottes ne savent pas se contenter de leur putain de business, il faut qu’ils viennent chercher encore et toujours plus. Alors tu sais comment je suis, j’ai voulu «expliquer» aux Luciano ce qu’il est bon et pas bon de faire dans cette ville... Mais ce sac à merde d’Elefanti, il m’a envoyé bouler en me disant que j’avais plus qu’une chose à faire c’était de rentrer chez moi, surveiller ma mère avant qu’il vienne la baiser !

Nicki reprend amusé :

— Non ?! Elefanti ne t’as pas dis ça, pas à toi ?!!

— Si ! Alors ce sale con, il a bouffé tout le stock de «Bloomfield News» que vendait un gosse dans la rue. Il va remplir ses chiottes de papier journal, ce con !

Mais deux jours plus tard, quatre Luciano me sont tombés dessus et m’ont éclaté la tête. Pour l’instant les querelles en restent à de simples bagarres, j’en ai parlé avec Don Genova et il m’a dit que si les Luciano recommençaient à nous mettre des bâtons dans les roues, fallait qu’on agisse vite avant que les conneries recommencent. Donc on pourrait peut être lui rendre une visite de «courtoisie», qu’en penses tu ?

Nicki se tourne vers vous et le visage rieur vous demande :

— Salvatore, péter les dents d’un Luciano, ça te branche ?!

D’un signe de tête, vous répondez par l’affirmative. Adriano intervient :

— Pas bavard ton nouveau !...

— Lui au moins c’est un vrai rital, pas comme toi, toujours la bouche ouverte comme ces putains de poissons rouges dans le parc !

Adriano se dirige vers la table et saisit la mallette. Il la donne à Nicki et lui dit :

— Voilà, deux livraisons qui sont rentrées. Tu transmets ?

— *Si, signore Adriano !* Reprend Nicki amusé.

Adriano sourit aussi et ajoute :

— Demain matin, Elefanti devrait acheter des putains de fleurs pour l'anniversaire de sa pisseuse. Elle fête 16 piges. Je vous retrouve derrière le magasin vers 8h. Okay ?

Nicki approuve et vous saluez Adriano avant de quitter la chambre.

Dans l'escalier vous demandez à Nicki quelques informations complémentaires :

— Ce n'est pas de la curiosité ou quoi que ce soit mais Don Genova, c'est le chef de la famille ?

— Non, vous répond Nicki, Don Genova c'est le chef des hommes, l'underboss. Le chef de la famille c'est Don Scalabrese. Mais pose pas trop de questions, tu sauras ce que tu dois savoir au moment voulu.

— Bien, Nicki.

Nicki et vous sortez de l'hôtel. Nicki s'adresse alors à vous :

— Regarde ça ! Bloomfield, une ville en pleine expansion, une terre fertile qui ne demande qu'à être cultivée... Nicki fait des grands gestes avec les bras et vous montre les bâtiments, les avenues, les commerces... Salvatore, on va balader un peu à pied, faut que j'te mette au parfum sur deux-trois trucs.

Vous avancez tous les deux sur la 23e Avenue et vous profitez de cette douce soirée d'Octobre. Deux hommes arrivent en face de vous et l'un d'eux vous désigne du doigt.

Si vous voulez suggérez à Nicki de changer de trottoir, **rendez-vous au 202.**

Si vous voulez continuer à avancer dans la direction des deux hommes, **rendez-vous au 69.**

112

Vous entrez avec détermination dans le bureau du Don. Le *consigliere* de la famille est surpris de vous voir ici et vous dévisage d'un air étrange,

presque accusateur. Il ne vous quitte pas du regard et ne dit pas un mot jusqu'à ce que vous aperceviez un homme étendu sur le sol légèrement décalé par rapport au bureau. Vous approchez pour voir le visage du malheureux et vous reconnaissez Guido, le serveur de la salle d'en bas. Rothstein prend la parole immédiatement :

— Attendez, cet homme m'a foncé dessus, je me suis défendu. N'allez pas croire quelque chose...

— Croire ? Mais que voulez-vous que je crois ?! Je vois un homme du Don mort aux pieds d'un autre homme du Don.

Vous laissez votre regard s'échapper par dessus l'épaule de l'avocat, vous constatez que la porte d'un coffre fort est grande ouverte et qu'un sac de toile est posé juste devant.

— Non, non ! Pas du tout ce que vous croyez !

Si Rothstein cherche tant à vous calmer tout en se justifiant c'est qu'il ne doit pas être clair, cet enfoiré devait être en train de vider les comptes de la famille lorsque Guido l'a surpris. Le pauvre homme s'est fait buté en voulant défendre les intérêts de son patron.

Vous pouvez tenter une manœuvre habile en essayant de couvrir l'avocat pour lui réclamer ensuite une part du magot, **rendez-vous dans ce cas au 229**, ou vous pouvez tuer Rothstein sans sommation, **rendez-vous alors au 330**.

113

Une des balles des Luciano vous atteint après que vous ayez tué Pomodori. Vous sortez péniblement de la voiture et vous entendez les sirènes de police hurler dans la ville; vous vous écroulez sur le trottoir à demi-inconscient. Quelques passants se massent autour de vous pour essayer de vous porter secours mais vous sombrez dans le néant. **Rendez-vous au 45**.

114

Vous faites un bond en avant pour saisir l'arme de votre agresseur, mais le coup part et vous sentez une violente douleur vous déchirer le bas ventre. Vous tombez au sol et vous avez mal. L'homme se dresse au dessus de vous, tenant son revolver pointé vers votre visage, il sourit et ajoute :

— Tu pouvais pas rester tranquille ?

Vous n'entendez pas la détonation qui met un terme à votre vie. Nicki Santoro arrivera dans quelques heures et trouveras une mare de sang à l'endroit où vous vous êtes fait descendre par un braqueur minable. Votre carrière s'arrête ici.

115

Vous progressez rapidement vers la pièce s'ouvrant sur le balcon où est posté le tireur de la famille Luciano. Il sert un feu nourri à vos confrères d'en face et en juger par le bruit des coups de feu, il utilise une arme de très gros calibre. Vous avancez prudemment vers la porte-fenêtre donnant sur l'extérieur mais vous déchantez bien vite en voyant que vous n'avez aucun angle de tir sur votre adversaire. Vous allez devoir le surprendre et vous battre au corps à corps. Vous patientez quelques instants et lorsque ses coups de feu s'arrêtent vous foncez vers le balcon avec la ferme intention de le tuer avant qu'il n'ait rechargé son arme. Vous êtes dans le dos d'un homme épais comme une armoire, qui se retourne lorsqu'il entend la porte-fenêtre s'ouvrir avec violence derrière lui. Son visage respire la cruauté et la haine, il jette son arme au sol et sort un couteau doté d'une lame noire. **Rendez-vous au 263.**

116

Le directeur déverrouille tous les coffres présents dans la salle. Vous remplissez rapidement quatre sacs noir – ceux habituellement utilisés par les convoyeurs – tandis que le directeur s'éloigne pas à pas de vous. Vous le surveillez du coin de l'œil, craignant qu'il ne fasse un mauvais coup.

— Le boss, tu restes près de moi, tu vas pas me jouer la fille de l'air ?

— Non, non, s'exclame le directeur. Il part tout à coup en courant vers un bureau situé dans un coin de la salle et une alarme retentit alors dans toute la banque.

— L'alarme est donnée, vous n'irez pas loin monsieur...

Vous approchez rapidement de l'homme au costume beige et vous le fixez avec insistance.

Si vous voulez le tuer, **rendez-vous au 92**, si vous souhaitez l'assommer, **rendez-vous au 108.**

117

Vous parvenez à slalomer entre plusieurs véhicules et vous prenez l'initiative de rouler à contre sens. Belle réussite en effet, un camion chargé de gravats arrive droit sur vous, le conducteur klaxonne comme un fou et vous fait signe de vous écarter, vous n'obéissez qu'à la dernière seconde et la voiture des Luciano derrière vous percute le camion de plein fouet, vous regardez dans votre rétroviseur et vous voyez le véhicule se faire projeter sur la voie de droite, l'avant complètement démolí. Vous sortez de Bloomfield et prenez la direction de Southway, vous ralentissez car la route devient une piste caillouteuse et terreuse. Vous savourez votre victoire sur les Luciano lorsque vous croisez une Cadillac rouge venant dans l'autre sens. Le conducteur vous dévisage longuement lorsqu'il passe à votre niveau. Si vous avez tenu tête à Ulrich Steiger aux Halles, **rendez-vous au 352**. Si vous n'avez pas eu de confrontation avec lui, **rendez-vous au 162**.

118

Vous ouvrez brusquement la porte de la Chevrolet et vous décochez un magnifique direct dans la face d'Elefanti. Celui-ci accuse le coup et son arcade sourcilière explose dans une gerbe de sang. Vous saisissez Elefanti par le col de sa veste et vous le sortez de la voiture avec force. Vous le jetez au sol et vous lui envoyez deux puissants coups de pieds dans les côtes.

— Elefanti, hurlez-vous, tu va fermer ta bouche maintenant ! Qu'est ce qui te prend de nous chercher des poux ?

L'homme se relève tant bien que mal, vous regarde – de son unique œil restant valide – et sort un couteau à cran d'arrêt.

— Je te fais la peau, petite fiotte ! Et il vous fonce dessus.

Combat à mains nues devant le Rosa's Flowers.

Marco Elefanti, un borgne pas commode.

Force : 8

Agilité : 8

Points de vie : 12

Arme : un cran d'arrêt, 2PD.

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous sans attendre au 22.**

119

— Je... j'ai une arme mais je ne comptais pas m'en servir ici...

— T'en servir ici ?! Mais tu serais mort avant de pouvoir la sortir ! Donne moi ton arme je te le rendrais quant tu sortiras.

Vous donnez votre arme au garde qui repart dans le couloir d'où vous arrivez. Vous êtes désormais dans la pièce avec les trois hommes qui discutent et qui ne vous regardent même pas.

Vous avancez vers eux. **Rendez-vous au 230.**

120

Il dégaine aussitôt un pistolet et se jette derrière son bureau, vous reculez vers la porte d'entrée et vous vous abritez dans le couloir.

Combat armé contre le numéro 2 de la famille Luciano (défense pour les rechargements : 6)

Bugsy Stefano

Maîtrise des armes : 9

Précision : 8

Vie : 14

Arme : un pistolet Luger cal 40., 8 coups (3PD) plus un chargeur.

Si vous parvenez à tuer cet homme, ce n'est pas peu fier que vous vous dirigez vers la porte donnant sur l'escalier de secours au bout du couloir. À l'extérieur et deux étages plus bas, des gars à vous sont déjà là, vous leur criez de venir vous aider à porter Gino ; ils vous rejoignent à la hâte et vous quittez le Crane club. **Rendez-vous au 47.**

121

Vous avancez prudemment dans la salle qui se trouve être une réserve : plusieurs objets tels que produits d'entretien, stock de linge et autres fournitures utiles au fonctionnement de l'Aliotto sont entreposés ici. Vous res-

tez néanmoins prudent, un Bologna pourrait surgir à chaque instant. Vous continuez à avancer entre les étagères métalliques et autres placards en bois, l'arme tremblante, la nervosité palpable à chacun de vos mouvements, à tous les trois...

Soudain Carlo, l'un de vos équipiers fait un signe et murmure :

— Oh les gars ! là, regardez, on tente ou quoi ?!

Carlo désigne en fait un stock important de pétrole servant sûrement aux lampes des couloirs –volonté du patron de créer un intérieur classique.

Vous regardez vos deux partenaires et ajoutez :

— Et si on mélangeait cette belle réserve avec tous les produits inflammables et explosifs qu'on peut trouver ?

— Ouais, comme ça les Bologna auront du travail avant de rouvrir l'hôtel !
Ha, ha, ha !

Carlo se charge de déverser le contenu de quelques bidons dans les placards contenant les linges de chambre et du restaurant, Jøey quant à lui fait le gué et vous cherchez absolument tout ce qui peut causer des dégâts : produits de nettoyage, assiettes, verres tout ce qui peut en explosant faire mal ou détruire.

Quelques minutes vous suffisent à tous les deux pour préparer un incendie ravageur, Carlo se charge d'allumer une mèche lente au moyen d'un drap, vous lui dites d'aller prévenir Jøey afin de quitter le sous-sol. Vous restez là à regarder votre bel attentat lorsqu'un bruit attire votre attention derrière vous. Vous faites volte-face et apercevez à contre-jour, dans l'encadrement d'une porte, un homme vous foncer dessus en brandissant un objet dont vous ne déterminez pas la nature ; vous devez vous battre au corps à corps :

Combat au corps à corps dans le sous-sol de l'hôtel Aliotto

Jack Malakian, un fouineur gênant.

Agilité : 7

Force : 10

Points de vie : 12

Arme : une hache de secours, 3PD

Vous devez lutter durant trois assauts, au-delà vos deux collègues viennent vous prêter main forte et peuvent maîtriser votre agresseur.

— T'es qui toi ?! Bologna ?

— Non, non, l'agent de sécurité ! Ne me tuez pas !

— T'as quand même voulu m'enfoncer le crâne avec ta putain de hache ! beuglez-vous. Allez, casse-toi avant que je ne m'énerve, le héros !

Carlo ajoute :

— Bon écoute l'inconscient, tu dégages d'ici rapido maintenant, l'hôtel va flamber alors bouge !

Vous empruntez la porte qui rejoint le couloir en **vous rendant au 135**.

122

Les Bologna peinent à vous rattraper : leur voiture est puissante mais peu rapide. Vous tenez la distance sur toute la 7^e avenue mais ils vous talonnent lorsque vous tournez sur la 12^e, direction nord. Des coups de feu fusent dans votre dos. Vous lâchez l'accélérateur et prenez la voie de droite, dès qu'ils seront à votre niveau, le fusil de Leone va entrer en action !

Combat motorisé sur la 12^e avenue :

Véhicule : Pierce Arrow

Conduite (le total du conducteur) : 7

Comportement : 7

Puissance de feu : 5

Blindage : 35

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)

Blindage : 50

Au bout de 4 assauts (*gardez les caractéristiques du combat sur la feuille des combats*) vous pouvez choisir de tourner à gauche, en contrebas le long du bâtiment de l'US taxi company, **rendez-vous dans ce cas au 43**, ou bien prendre la ruelle qui monte à droite, entre deux bâtiments privés, **rendez-vous alors au 161**.

123

La voiture de Bettini n'est plus qu'un amas de ferraille dans lequel gît un corps inanimé. Vous sortez de la Dodge et vous approchez pour vérifier que votre contrat est bien rempli.

Gennaro Bettini est mort.

Vous regardez quelques instants la dépouille de votre adversaire et vous pensez à vos parents. Que dirait votre père s'il était là à vos côtés ? et votre maman ? Vous ne pouvez vous empêcher d'avoir une espèce de remord mais la loi du milieu est plus forte que tout et il n'y a pas de place pour les sentiments.

Vous vous demandez pourquoi vous avez ce moment de faiblesse, puis vous pensez aux félicitations que vous allez recevoir des «gradés» de la *famiglia* et cette pensée disparaît.

Il est encore tôt et vous pouvez occuper votre journée de différentes manières :

Rentrer au Falconite voir si Nicki à quelque chose à vous proposer, **rendez-vous dans ce cas au 26**, ou bien tenter un petit hold up à la banque centrale de Bloomfield, celle que vous avez visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez-là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

124

Les deux véhicules décollent du niveau supérieur pour aller atterrir quatre mètres plus bas dans la pelouse. Vous braquez immédiatement les roues pour envoyer la Plymouth des Luciano vers un frêne mais le chauffeur est un sacré pilote et il redresse sans problème. Vous ressortez rapidement du parc et vous reprenez la 11e jusqu'au site vierge, juste après l'hôtel de ville.

Vous arrivez quelques minutes avant les Luciano et vous devez prendre une décision :

Ce site est une ancienne usine désaffectée tombant en ruine, il en subsiste les annexes tels que entrepôts, parkings et le bâtiment principal. Vous pouvez vous cacher derrière l'un des bâtiments et attendre que les Luciano arrivent pour ouvrir le feu, **rendez-vous dans ce cas au 234**. Vous pouvez aussi laisser la Dodge et grimper sur les toits du bâtiment central afin d'obliger les Luciano à vous y suivre, **rendez-vous alors au 171**.

125

Vous examinez la situation aussi vite que vous le pouvez, la panique se lit sur les visages des hommes qui viennent de vous sauver la vie, sur le balcon d'en face.

— Messieurs ! hurlez-vous, faut pas qu'on traîne ! Les fiottes de Luciano s'organisent vite et bien, ils vont nous piéger comme des rats.

On va regrouper tout le monde pour reprendre le dessus.

Faites un test de respect et ajoutez 7 au score obtenu, si vous réussissez les hommes vous obéissent et attendent vos ordres, **rendez-vous alors au 372**, si vous échouez vous pouvez concentrer vos tirs sur les voitures des Luciano qui approchent de la villa en **vous rendant au 160**, ou vous pouvez concentrer vos tirs vers les hommes de Siméone Luciano qui se regroupent non loin de votre position, **rendez-vous dans ce cas au 165**.

126

L'homme parvient à s'emparer de son fusil et lâche un coup à la volée. La décharge de plombs vous projette littéralement deux mètres en arrière. Vous regardez douloureusement votre ventre, il n'est qu'une plaie béante d'où s'échappe un flot de sang et de viscères. Vous perdez connaissance en quelques secondes. Pour information le Don subira le même sort que vous et vous achèverez votre carrière en même temps que votre vie, aux côtés de votre patron...

Le rictus sadique des Luciano augure une victoire proche ; le clan Scalabrese est en train de s'effriter comme un château de sable en proie aux vents de l'océan...

127

Quelques heures s'écoulaient avant que le Don et Genova ne reviennent vers vous. Ils vous trouvent en train de rassembler les débris d'une voiture des Luciano.

— Salvatore ! Approche petit...

Le ton de l'underboss vous fait frémir autant qu'il vous intrigue. Vous vous exécutez.

— J'ai choisi Santoro, Bale, Albertino, Scarezzo, Whitney et Di Reggio pour occuper les postes libres de la hiérarchie Scalabrese. Te sens-tu à la hauteur ?

*Pour prétendre à une quelconque promotion au sein de la famille vous devez posséder au moins 13 points de respect, si c'est le cas, **rendez-vous au 400 sans plus tarder**, si vous ne possédez pas 13 points de respect, lisez ce qui suit :*

Giuseppe Scalabrese prend la parole à son tour :

— Tu es jeune, dévoué et t'as du cran. Il te manque encore quelques années d'expérience pour gravir les échelons chez nous. Je vais te donner ta prime dès demain et tu es libre jusqu'à samedi. Fiston je te félicite pour tout ce que tu as fait aujourd'hui. Va et profite un peu de trouver quelques filles pour prendre du bon temps.

— J'ai déjà trouvé, annoncez-vous à demi-mots.

— Tu l'aimes ?

— Oui, maintenant j'en suis sûr...

— Bien alors je t'offre une Pontiac v6 coupé. Considère cela comme un futur cadeau de mariage...

Félicitations Salvatore ! Votre aventure s'achève au moment même où votre carrière de mafioso débute dans une famille en quête de reconstruction. Dans quelques temps vous pourrez sûrement proposer au Don et la hiérarchie d'étendre l'empire Scalabrese dans le Montana, lieu rêvé par Alison pour vivre loin de Bloomfield...

Vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «En route pour le Montana» : **recevoir les 10.000 \$ de prime, une Pontiac V6 coupé et continuer à travailler pour la famille Scalabrese.**

Vous n'étiez pas loin de la fin ultime...

128

Vous envoyez un formidable coup de pied bas dans le tibia de Smiles qui accuse le coup, il grimace mais conserve une faible distance entre vous et lui. Vos frères d'armes, sur le balcon opposé, hurlent qu'ils ne peuvent pas tirer pour vous aider. Vous décidez de tenter le tout pour le tout et vous approchez encore plus de votre adversaire afin de lui faire déclencher une attaque : il mord à l'appât.

Il essaie de vous porter un coup de lame latéral visant votre gorge : vous tombez à genoux et frappez de toutes vos forces vos deux poings contre ses deux genoux. Il recule comme si toute sa structure avait été ébranlée par cette attaque sournoise, aussitôt des balles le perforent de tous côtés. Il virevolte comme une marionnette désarticulée et son sang gicle sur les murs blancs de la villa. En un instant son corps s'écroule devant vous.

— Balcon nettoyé ! crie l'un de vos camarades.

Vous vous relevez en essayant le sang d'Octavio Smiles de votre visage.

Rendez-vous au 125.

129

Vous enjambez l'une des voûtes en pierre du clocher et vous vous apprêtez à sauter trois mètres plus bas sur l'un des toits gris de l'église. Vous vous lancez et atterrissez sans gravité sur les tuiles. Vous courez en longeant la noue vers un autre pan du toit donnant sur une petite arête, vous la sautez sans mal et déjà vous entendez claquer les balles derrière vous. Au bout d'une dizaine de mètres, un autre pan de toit s'offre à vous mais il est bas, très bas : environ cinq mètres et suit une pente très prononcée. *Faites un test d'agilité*, si c'est un succès, **rendez-vous au 61**, si c'est un échec, **rendez-vous au 269**.

130

Les ouvriers discutent à voix haute et dans le brouhaha inhérent à une usine, il vous semble distinguer une discussion concernant une erreur d'adressage sur une grosse livraison. Les ouvriers tiennent un carnet en main et vérifient ensemble les étiquettes collées sur chacune des palettes

non loin de vous. Vous faites un faux mouvement lors de votre escalade et vous chutez lourdement au sol (*vous perdez 2PV*). Les ouvriers accourent vers vous et vous fixent avec surprise.

Si vous portez une arme tenue à deux mains (batte, hache, fusil, Thompson etc...), **rendez-vous au 366**.

Si vous ne portez pas d'arme de ce type, vous expliquez aux ouvriers que vous êtes agent de contrôle sanitaire de la FDA et que vous contrôlez les livraisons. Les ouvriers se regardent dubitatifs et vous ajoutez :

— Pour l'instant je ne vérifie que le stockage et le conditionnement. Mais déjà là c'est un sans faute ! Je sais pourquoi ma femme et mon gosse aiment votre lait, vous êtes des pros !

Avec une fierté non dissimulée, les ouvriers poursuivent leur vérification. Vous reprenez votre «vérification» et vous accédez à l'entrepôt suivant, **rendez-vous au 82**.

131

Vous parvenez à pousser votre agresseur vers une fenêtre, il lâche enfin son emprise et traverse les carreaux en hurlant une insulte. Il s'écrase sur les pavés, deux étages plus bas, avec un bruit sourd.

Vous regardez Gino et faites un signe de tête :

—Ouf ! 'voulait pas me lâcher ce gros tas !

Gino répond :

— Ouais et moi je crois que je suis bon pour l'hosto, je pisse le sang comme un putain de panier... Fais chier !

— Reste ici, je vais aller voir les chambres d'à côté et je reviens te chercher.

Vous ressortez dans le couloir où des clients hurlent lorsqu'ils voient votre sale mine, vos traces de sang et vos armes. Vous ouvrez trois portes sans rien trouver dans les chambres, la quatrième cependant, n'est pas une chambre mais un bureau. Un homme s'affaire à vider des tiroirs et à ranger le contenu dans une valise métallique. Il se retourne lorsque vous faites irruption dans la pièce : c'est Busgy Stefano, le numéro 2 de la famille Luciano.

Si vous n'avez jamais vu cet homme auparavant, **rendez-vous au 120**, si une jeune femme du nom d'Alison est planquée en ce moment même dans

une chambre de l'hôtel Luna, **rendez-vous au 173**, enfin si vous avez déjà vu Stefano mais qu'Alison n'est pas en planque dans l'hôtel Luna, **rendez-vous au 388**.

132

Vous descendez à la hâte dans le bureau du Don ; vous décrochez le combiné et composez le numéro du Falconite, du Tito's bar et de tous les commerces affiliés Scalabrese : certains hommes vous jurent leur présence dans les minutes à venir. Vous ressortez du bureau rapidement, satisfait de votre geste et vous retrouvez le toit terrasse **Rendez-vous au 178**.

133

Vous laissez échapper votre arme et ne parvenez pas à éviter le premier coup de lame de l'avocat ; celui-ci vous entaille l'avant-bras assez profondément pour le paralyser. Vous tentez de vous remettre en garde – d'une main – mais l'homme de loi est un habile bagarreur et il vous entaille cette fois-ci la poitrine et la joue. Vous foncez sur Rothstein, prêt à le tuer sans sourciller lorsque qu'une douleur vive vous parcourt le bas-ventre : il vient de vous planter et sourit d'un petit rictus diabolique. Vous tombez à genoux devant lui et ne parvenez même pas à prononcer un seul mot.

— Alors le nouveau, on croyait tout de même pas voler le pognon de Sammy !...

Il exécute un mouvement rapide et précis et vous taillade la gorge toujours le sourire au coin des lèvres. Votre sang macule son costume à quatre cents dollars.

Vous perdez rapidement la notion du temps, de la douleur et des choses. Une douce chaleur vous envahit de la tête aux pieds et vous tombez à plat ventre devant l'homme qui a trahi la famille, devant l'homme qui restera impuni, devant le traître qui vient de vous ôter la vie...

Votre carrière est finie.

134

Vous montez rapidement les marches en ferraille de l'escalier et vous êtes heureux de trouver une porte qui s'ouvre sans difficulté. Vous entrez dans un couloir comportant un sas de maintien de température, que vous fran-

chissez également. Vous débouchez dans un autre couloir perpendiculaire au précédent et vers la gauche vous remarquez un ensemble de bureaux vitrés, où plusieurs personnes s'affairent, penchées sur leurs cahiers et classeurs, aux tâches administratives de la laiterie. Soudain vous voyez Bettini entrer dans un bureau au fond du couloir, précédé du comptable – sans doute – et suivi par deux hommes à l'allure froide. **Rendez-vous au 180.**

135

Vous avancez dans ce couloir aux odeurs de renfermé. Une porte métallique vous fait face et un escalier semble remonter vers le rez-de-chaussée. L'un des gars essaye d'ouvrir la porte mais sans succès, celle-ci est verrouillée ; Toni un grand gaillard au crane rasé, regarde par une des vitres grillagées du sous-sol et s'emporte :

— Putain d'hôtel à la con, on se fait chier dans les égouts alors que dans la rue, l'équipe à Tazzi flingue à tout va, moi je monte les rejoindre !

Vous vous regardez tous et suivez Toni le sourire aux lèvres. Quelle n'est pas votre surprise lorsqu'en haut des marches vous arrivez à l'arrière de la salle de restaurant, et vous êtes cueillis par des rafales d'armes automatiques. Vous vous dispersez tant bien que mal en essayant de ne pas être touché, vous plongez derrière une table renversée et vous choisissez un ennemi sur qui vous concentrez vos tirs ; la salle de restaurant est un véritable champ de bataille !

Combat armé dans le restau de l'Aliotto (défense pour les rechargements : 6)

Alberto Reggo, un planqué du comptoir

Maîtrise des armes : 7

Précision : 8

Vie : 10

Arme : Pistolet, cal.38, 8 coups (3PD) et un chargeur.

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous pouvez quitter les lieux par la porte de service et regagner la rue où un combat fait rage, **rendez-vous au 348.**

136

Lundi 6 Octobre 1930, le jour où je me prépare pour l'attaque des Bologna

Vous êtes réveillé à l'aube par la douce odeur du café qui flotte dans les couloirs de la villa du Don. Vous descendez dans la pièce où la veille, Fabio vous donnait les détails sur votre mission. Il est déjà au comptoir accompagné de Tazzi ainsi que des autres membres de l'équipe.

— Bonjour messieurs, je suis le dernier ? demandez-vous inquiet.

— Non, répond Tazzi, je vais aller secouer Bertolo et Waltz.

Leone vous questionne sur vos craintes quant à la mission de ce soir et vous lui affirmez n'en avoir aucune, il ajoute :

— Prend ces billets posés sur le comptoir, c'est une participation aux frais d'armement. Il y a 1200 \$ (*notez-le sur votre feuille d'aventure*).

Tazzi revient quelques minutes plus tard flanqué de deux individus encore endormis. Il lance haut et fort :

— Messieurs je vous présente Alfredo Bertolo et Hugh Waltz, les deux plus gros dormeurs de la famille ! J'informe les nouveaux que ces deux gars là sont des solides, des réglos mais ils ne sont pas vraiment du matin ! Après quelques cafés et quelques boutades, vous sortez tous vous réunir dans les jardins de la villa ; Pietro Tazzi prend la parole d'un ton grave :

— Messieurs, ce soir nous allons tenter d'en finir avec le clan Bologna. Ce ne sera pas une partie de plaisir mais nous allons les réduire à néant. Aujourd'hui, nous partons nous entraîner en forêt. Il y aura deux épreuves différentes pour améliorer votre sens du combat. Ce soir vers vingt heures nous passons à l'attaque. Comme d'habitude, procurez-vous des armes auprès de Nando, et prévoyez du lourd, l'hôtel Aliotto regorge d'ennemis coriaces.

Je n'ai plus rien à vous dire, vous suivrez Fabio tout au long de cette journée. Je vais aller préparer un plan pour les équipes de «démolition». À ce soir...

Vous regagnez tous vos véhicules et vous sortez, en convoi, en prenant la direction de la forêt proche de la gare de Bloomfield. Quelques minutes plus tard vous pénétrez dans un épais sous-bois qui conduit à une clairière. Quelques voitures sont déjà stationnées et vous apercevez Nicki et Bale devant l'une d'elles.

Nicki approche et vous lance :

— Messieurs vous allez vous répartir en deux groupes de cinq et me suivre.

Tout le monde s'exécute et Nicki reprend :

— Vous cinq avec moi, les cinq autres avec Adriano.

Vous allez participer aux épreuves conduites par Nicki et à celles conduites par Adriano, peu importe l'ordre.

Pour l'épreuve de Nicki, c'est un parcours en forêt, semblable à un parcours militaire : des obstacles à franchir, à sauter, des rondins à éviter.

Testez 4 fois votre force, si vous réussissez au moins 2 fois, vous pouvez ajouter 1 point à votre total actuel de force. Si vous échouez, vous passez directement à l'épreuve suivante sans modifier votre total.

Pour l'épreuve d'Adriano, il s'agit de manipuler un fusil à pompe et un pistolet mitrailleur Thompson, dans des positions inconfortables et en visant des cibles difficiles à atteindre.

Testez 4 fois votre maîtrise des armes, si vous réussissez au moins 3 fois, vous pouvez ajouter 1 point à votre total actuel de maîtrise des armes. Si vous échouez, vous rejoignez la clairière sans modifier votre total. Une fois cette journée d'entraînement subie, vous pourrez retourner à la villa Scalabrese pour vous préparer à l'attaque de l'hôtel Aliotto. **Rendez-vous au 56.**

137

Vous remarquez avec un peu plus d'attention que l'un des deux hommes doit être un cuisinier à en juger par son tablier blanc tout souillé. Vous approchez des deux hommes qui changent de visage en voyant votre air déterminé. Le plus petit, un serveur, s'avance vers vous et demande :

— T'es qui toi ?! Tu comptes pas entrer par là j'espère ?!!

Si vous voulez discuter avec ce serveur arrogant, **rendez-vous au 6**.
Si vous voulez lui montrer ce que peut faire un Scalabrese, **rendez-vous au 358**.

138

Vous ordonnez à l'une des hôtesse d'accueil de prendre un sac et de le remplir avec tout ce que les gens possèdent : argent, bijoux, montres. Celle-ci s'exécute immédiatement et vous rapporte un sac bien plein. Vous ne traînez pas dans la banque et vous fuyez par les portes principales. Votre sortie est plus que surprenante car vous êtes accueilli par un : «Bouge plus ou on tire !» des plus menaçants. Les flics sont déjà là : deux voitures garées face à la banque et quatre policiers braquant leurs armes vers vous. Vous vous abritez immédiatement derrière un pilier offrant un renforcement sûr avant de lancer à votre tour :

— J'ai pas envie de me battre et on ne veut pas tuer d'otage ! Mike et Cal sont à l'intérieur, si je suis blessé, ils tuent tout le monde. Vous devez écouter notre proposition : posez tous vos armes et traversez la route, ensuite couchez-vous sur le trottoir. Mes amis sortiront avec deux otages, on prend la voiture et on vous laisse les otages. Si vous bougez le petit doigt, vous devrez répondre de deux morts...

— Je suis le capitaine Krueger, vous n'irez nulle part, bande de salauds ! Vous allez lâcher vos sacs, vos armes et sortir bien gentiment les mains en l'air.

Cet officier têtu ne va pas vous rendre la tâche facile : si vous disposez d'un quelconque explosif sur vous, **rendez-vous au 290**.

Si vous jugez préférable de partir en courant vers votre voiture en tirant comme un forcené pour obliger les policiers à s'abriter derrière leurs véhicules, **rendez-vous au 25**.

Dans le cas contraire, vous pouvez toujours tenter de combattre les quatre policiers, dont voici les caractéristiques :

Combat armé et inconscient devant la banque centrale de Bloomfield (défense pour les rechargements : 6)

Paul Krueger, officier entêté

Maîtrise des armes : 6

Précision : 7

Vie : 11

Arme : revolver spécial police, cal .45, 6 coups (4PD). Grand nombre de munitions.

Jakr Karsinovič, un agent précis

Maîtrise des armes : 5

Précision : 10

Vie : 10

Arme : pistolet automatique Lunvski, cal .38, 6 coups (3PD). Grand nombre de munitions.

Bellis Slaughter, flic solide comme un roc

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 13

Arme : un fusil à pompe Dura, cal 12, 3 coups (5PD). 10 balles de réserve.

Pedro Mendoza, un sulfateur mexicain

Maîtrise des armes : 5

Précision : 5

Vie : 10

Arme : un pistolet mitrailleur Thompson, cal.50, 30 coups (6PD+ 1dé). 2 chargeurs de réserve.

Le combat se déroule suivant les règles du combat alterné.

Si par pur exploit vous venez à bout de ces quatre hommes, vous n'avez pas le temps de ramasser armes et munitions leur appartenant ; vous foncez vers votre voiture et quittez les abords de la banque au plus vite. Une fois éloigné et caché, vous examinez le contenu du butin : 700 \$ et une dizaine de beaux bijoux. Vous jetez les bijoux dans le sac –vous vous en occuperez dans quelques temps– et vous empochez les dollars. Vous passez chez vous y déposer les bijoux et vous décidez de partir pour le Falconite, voir si Nicki a quelque chose à vous proposer, **rendez-vous au 26.**

139

— Bien joué, petit ! Alors écoute-moi bien ! Tu règles le problème à ta façon, tu fais comme tu veux, le seul truc que tu dois garder à l'esprit c'est que Elefanti doit fermer sa bouche pour un bon moment...genre longtemps si tu vois ce que je veux dire... Faut pas qu'on laisse ce crétin nous bouffer notre pain ou clamer sur tous les toits que nous sommes pas réglos...Nous les Scalabrese sommes des gens honnêtes et droits !...Vous sentez dans cette phrase un ton ironique ; le ton qu'utiliserait Nicki devant un cour suprême...

Vous ne tardez pas à arriver sur Bloomfield Avenue. Nicki contourne le pâté de maison pour aller se garer dans une large ruelle sur laquelle donnent les portes de service de tous les commerces et bâtiments de ce secteur. Vous apercevez Adriano venir vers vous dans un imperméable noir. Il se penche vers la vitre de Nicki et vous dit :

— Messieurs, Elefanti ne devrait pas tarder, alors toi le nouveau tu entres dans la boutique dès qu'il y est et nous on bloque la porte arrière pour pas qu'il te glisse entre les mains... surtout que les tiennes sont sans expérience...

Cette dernière phrase d'Adriano vous irrite un peu et vous lui lancez un regard noir.

— T'inquiètes pas, mon gars est pas du genre à manquer son coup, lance Nicki pour prendre votre défense et puis tu as la mémoire courte toi, hein ?!

— De quoi tu parles ? questionne Adriano.

— De cette fois où Giancarlo s'est fait descendre parce que tu te faisais tailler une flûte par une poule, dans ta putain de voiture...Tu te souviens là ?

Adriano ne répond pas et vous sentez que la confiance s'installe en vous. Vous sortez de la voiture ; Nicki vous imite et vous vos retournez vers vos deux «chefs» avant de leur lancer :

— A huit heures quinze, Mr Elefanti ne sera qu'un souvenir pour les Scalabrese, plus un problème...

Souhaitez-vous pénétrer chez Rosa immédiatement ? **Rendez-vous dans ce cas au 170.**

Si vous souhaitez attendre que Marco Elefanti entre le premier chez Rosa, allez vous poster dans le parc en face du magasin de fleurs **en vous rendant au 359.**

140

Vous roulez sur la 11e en slalomant entre les voitures qui s'écartent à peine malgré vos avertissements sonores répétés. Un passant frôle votre capot et beugle en restant au milieu de la chaussée. La Plymouth des Luciano ne fait pas dans la dentelle et percute le pauvre homme de plein fouet, vous le voyez voler dans les airs et retomber lourdement sur les pavés. Vous laissez la voiture des Luciano approcher et vous tournez à gauche juste après l'hôpital. Vous roulez sur la pelouse du parc central en tentant par tous les moyens d'éviter les troncs de platanes et les mamans promenant leurs bambins dans les landaus. Vous freinez brutalement pour emmener la Plymouth à votre niveau puis vous actionnez le système de fusil de Leone pour tirer à deux reprises dans la portière passager. Celle-ci se vrille sous la puissance des balles, le passager s'effondre sur le tableau de bord.

Le parc de Bloomfield est construit sur trois niveaux reliés entre eux par des pentes douces et des escaliers aux marches larges ; par contre les murs de soutien entre chaque niveau font trois ou quatre mètres de haut et sont clôturés par des barrières en bois. Aujourd'hui ces murs couverts de mousse et autres fougères vont servir de tremplins...

Faites un test de conduite. Si c'est un succès, **rendez-vous au 310.**

Si c'est un échec, **rendez-vous au 124.**

141

Vous remplissez deux sacs noirs et vous lancez au directeur :

— Si les Luciano sont mécontents parce qu'ils sont à sec, dis leur que c'est la famille Bologna qui a effectué le prélèvement et qu'il leur reste qu'une chose à faire : quitter la ville, Bloomfield est à nous !

Le directeur voyant que vous avez bientôt fini, pensant qu'il va mourir, vous marmonne :

— La porte arrière, celle des convoyeurs, vous pouvez sortir par là, aucun flic ne viendra la surveiller. Elle ne s'ouvre que de l'extérieur mais j'ai la clé de déverrouillage par l'intérieur... Vous laissez le directeur vous ouvrir la voie vers la liberté et vous l'assomez d'une manchette.

Vous marquez un temps d'arrêt à l'extérieur de la banque pour vérifier qu'il n'y ait pas de policier embusqué dans la rue. Vous rejoignez discrètement la voiture de Leone alors que devant la banque les policiers délimitent déjà un périmètre de sécurité. Vous quittez les lieux au plus vite et vous gagnez rapidement la campagne de Bloomfield où vous vous cachez au milieu d'un bosquet de frênes. Vous comptez les billets en vrac dans les sacs : vous arrivez à la somme fabuleuse de 100.000 \$! Il vous aurait fallu une vie pour amasser autant d'argent. Une idée vous traverse l'esprit : mettre cet argent en lieu sûr et le donner à vos parents afin qu'ils regagnent le sud de l'Italie. Votre père n'aurait plus à se tuer au travail et votre mère pourrait enfin goûter aux bonheurs d'avoir 100 \$ devant elle pour acheter de belles robes.

Il vous faut faire un choix :

Si vous décidez de cacher l'argent et de poursuivre votre carrière au sein des Scalabrese, **rendez-vous au 301.**

Si vous décidez de quitter Bloomfield et les Scalabrese avec 100.000 \$ en poche, **rendez-vous au 78.**

142

Le premier des gradés à venir vous rejoindre vers 18h est Vincenzo Natali, l'un des deux chefs d'équipe dans l'attaque du Crane club, il prend la parole d'un ton grave :

— Messieurs, cette nuit, quelque chose de grave s'est produit. Notre ami Alex a tout bonnement pété les plombs et a insulté le Don. Grave erreur. Il a été abattu sur l'instant. Ce soir pour l'expédition contre la famille Luciano, c'est Joe D'amato qui se joindra à moi pour prendre la tête d'un groupe d'assaut.

Tous les hommes se regardent dubitatifs quant à l'annonce de l'exécution d'Alex, Natali ajoute :

— Notre cher Alex, que la mort de Luca a démoli, avait la tête ailleurs depuis cette tragédie. Il n'obéissait plus aux ordres, devenait violent avec nos protégés, enfin il était devenu incontrôlable. Jusqu'à cette nuit...

Bon passons à l'ordre du jour : l'attaque de ces enfoirés de Luciano !

Nous allons investir leur club de façon rapide, intense et soutenue. Il ne faut pas qu'ils aient le temps de se retourner. Messieurs on se retrouve dans une demi-heure derrière l'armurerie de Jack sur la 56e.

Vous préparez tous vos armes, vérifiez vos équipements respectifs et sortez tous de la propriété du Don dans un rugissement de moteurs semblable à une charge de cavalerie. Vous atteignez enfin l'arrière de l'armurerie de Jack où Natali et D'amato vous attendent déjà.

Vincenzo annonce qu'il va entrer avec cinq hommes par la porte principale tandis que D'amato va s'infiltrer par l'escalier de secours. Si vous voulez faire partie de l'équipe de Vincenzo Natali, **rendez-vous au 168**, si vous préférez passer par l'extérieur, guidé par Joe D'amato, **rendez-vous au 262**.

143

Vous montez quelques marches et vous débouchez dans un couloir qui offre deux directions : droit devant vous, le couloir semble s'enfoncer vers les caves, sur votre droite il mène sans aucun doute aux cuisines. Vous suivez ce long couloir jonché des sacs de pomme de terre et d'oignons, et vous arrivez dans une cuisine modeste mais bien équipée. Trois hommes en tablier blanc vous fixent avec un air hébété ; avant toute question de leur part, vous demandez vivement :

— Messieurs, je viens rendre une visite de courtoisie au dirigeant de cet établissement. Où se trouve son putain de bureau ?!!

L'un des cuisiniers répond avec précipitation :

— Au fond de ce couloir, à gauche, une porte noire laquée !

— Merci messieurs, et ne salez pas trop l'eau des pâtes c'est un sacrilège, *capisce* ?!

Vous sortez de la cuisine et vous faites face à un long couloir au sol en marbre blanc. Les murs sont décorés sobrement mais chaque objet présent est finement ouvragé et doré. Plusieurs portes se trouvent des deux cotés du couloir et vous remarquez que celui ci descend en pente douce au bout de

quelques mètres avant de tourner brusquement à droite. Vous entendez des pas se rapprocher de vous. Vous pouvez continuer à avancer **en vous rendant au 102**, vous pouvez aussi entrer dans une petite pièce sur votre gauche et laisser passer l'individu qui arrive, **rendez-vous dans ce cas au 292.**

144

L'homme parvient à se libérer et vous envoie un coup de coude dans l'estomac (*vous perdez 1 PV*), il se retourne et vous dit en retroussant les manches de sa chemise :

— Alors la fiotte, tu veux cogner, viens goûter à ma boxe !

Combat à mains nues dans la salle de pasteurisation :

Francis Pænells, le boxeur de la Milk

Agilité : 8

Force : 10

Points de vie : 12

Arme : ses poings, 1PD

Si vous terrassez ce combattant redoutable, il vous avoue avant de s'effondrer, que les bureaux se trouvent au deuxième étage. Vous tournez les talons et reprenez la direction du hangar principal. Vous apercevez l'escalier et en quelques secondes vous êtes en bas des marches. **Rendez-vous au 134.**

Si le boxeur réduit votre total de points de vie à 12 ou moins, il vous lancera, plein de fierté :

— T'es qu'une chiffre molle ! une vraie gonzesse ! Mais je suis réglo, je vais t'appeler les secours.

L'ambulance ne mettra pas longtemps avant de vous conduire à l'hôpital. **Rendez-vous au 45.**

145

Vous approchez de la Lincoln beige et vous voyez immédiatement Hanson ranger son carnet de note. Vous sortez discrètement la liasse de billet de 200\$ et vous la tendez à Hanson. Surpris, l'agent du Bureau questionne :

— J'ai l'honneur de vous connaître Monsieur ?

— Non, mais tu connais ma famille, les Scalabrese...C'est un cadeau de remerciement.

— Me remercier ?! Mmmh, je ne me rappelle pas avoir jamais aidé des mafieux...

— Des mafieux ?! Nous ?! Je ne vois pas en quoi la possession de blanchisseries, de bars et de clubs fait de nous des mafieux...Bref, ceci est pour toi, Monsieur Doug Hanson.

L'agent marque un silence puis sort de son véhicule en jetant un regard inquiet alentour. Il tient la main cachée dans sa veste et vous êtes sûr qu'il est prêt à dégainer son arme à tout moment.

— C'est pourquoi ces putains de billets ? Demande-t-il rapidement.

— Tu vois Doug, un gars de chez nous crois qu'il peut salir notre honnête réputation en s'acoquinant avec un agent de ta respectable agence...Alors si tu sais quelque chose, pense à la fourrure que tu pourrais offrir à ta dame avec ces «putains de billets»...

Hanson saisit les 200\$ (*rayez les de votre feuille d'aventure*) et sort finalement son revolver qu'il braque aussitôt sur votre front.

— Alors petite fiotte, je te remercie beaucoup pour le cadeau, mais je ne sais rien du tout sur un quelconque agissement clandestin au Bureau, sauf celui auquel je me livre en ce moment ! Ha, ha, ha ! Alors rentre chez toi et ne m'approche plus jamais ou je trouve de quoi te mettre au frais pour 15 ans. Okay ?

Ne voulant surtout pas envenimer la situation tendue dans laquelle vous venez de vous mettre, vous préférez garder le silence et faire demi-tour...Ce n'est pas avec cet homme que vous saurez ce que Dozzo combine avec le BOI (*vous perdez un point de respect*). Vous regagnez sans plus attendre le lieu de rendez-vous avec Nicki.

Venant à votre rencontre dès que vous avez garé la voiture, il grommelle :

— Tous des fiottes ces agents du bureau, deux tartes dans la gueule et il m'a sorti les pires conneries que j'ai jamais entendues : Dozzo fait partie

des Luciano, Don Scalabrese est mort l'année dernière, bref tout pour que je le lâche, ce que j'ai d'ailleurs fait ; ce mec ne sait rien du tout.

— On aura le temps d'y voir plus clair au moment voulu, reprenez-vous à demi-mots, Hanson ne sait rien non plus.

Vous remontez dans la voiture de Nicki et vous filez d'ici sans plus tarder, **rendez-vous au 66.**

146

Vous rejoignez Alison qui termine sa cigarette, elle questionne :

— Un problème Salvatore ?

— Non, mais on va aller déjeuner ailleurs, il y a là certaines personnes que je ne souhaite pas rencontrer... désolé (*vous perdez un point de respect*).

Vous démarrez l'Alfa et vous vous dirigez vers la sortie du parking.

La première vitre qui explose est celle de votre côté, des balles claquent sur votre carrosserie, l'une d'elles traverse votre portière et vous blesse au mollet (*vous perdez 3PV*), Alison hurle en voyant les deux hommes accoudés à la Pontiac vous arroser de plomb avec leurs fusils de chasse.

Vous accélérez aussitôt et sortez sur la Canadian Road en trombe, une voiture manque de vous percuter et fait une embardée sévère sur la voie de gauche. Vous voyez la Pontiac vous rattraper et le passager continuer à faire chanter son arme. Si vous voulez accélérer et tenter de semer vos poursuivants, **rendez-vous au 332**, si vous préférez tenter un demi-tour, **rendez-vous au 322.**

147

Vous passez une arcade en pierre de taille et vous profitez que personne ne regarde dans votre direction pour suivre une serveuse aux bras vides.

Vous ne vous êtes pas trompé, le petit couloir au sol de pierre que vous suivez débouche sur une cave où sont entreposées bouteilles de champagne, de vins et autres spiritueux.

Vous pensez que les Bologna doivent sacrément arroser la police pour vendre cet alcool au grand jour ; en plus en faisant de la contrebande «autorisée», ils marchent carrément sur les plates-bandes de votre famille : deux raisons pour tout massacrer !

Vous vous cachez derrière un empilement de tonnelets et vous attendez que la serveuse reparte abreuver les clients de ce bon champagne... Vous vous apprêtez à sortir de votre abri pour fermer la porte et commencer le carnage lorsque vous apercevez trois hommes courir vers vous.

— Mike ! Ferme les portes on va régler son compte à ce petit fouineur ! Apparemment, ces trois brutes surveillent la cave et un combat acharné se profile...

Combat à mains nues dans les caves du Luna's bar

Patrick Connely, un sommelier nerveux

Agilité : 5

Force : 6

Vie : 12

Arme : ses poings (1PD)

Vous devez affronter cet homme durant 3 assauts, ensuite un deuxième homme vient lui prêter main forte :

Tin Chei Phan, un acolyte rapide

Agilité : 8

Force : 8

Vie : 10

Arme : un cran d'arrêt (2PD)

Ce combat contre ces deux hommes dure 3 assauts ensuite, il vous faut prendre une décision :

Vous servir d'une arme à feu (si vous en possédez une) pour terminer le combat contre ces deux hommes, **rendez-vous dans ce cas au 205.**

Poursuivre le combat à mains nues jusqu'à ce que vos deux adversaires soit hors d'état de nuire, **rendez-vous au 224.**

148

Vous approchez sans bruit du projecteur et cherchez l'interrupteur permettant son allumage. C'est un grand flash qui éblouit les deux hommes lors-

que vous les inondez de lumière. Jeremiah habitué à ce genre de confrontation ne perd pas un instant et court se réfugier derrière un empilement de caisses métalliques, Dozzo demeure un instant surpris avant de tenter de tirer sur la lumière qui le rend aveugle : c'est une seconde de trop, une seconde qui vous permet d'aligner le traître de la famille et de lui loger une balle en pleine poitrine. Il s'écroule et ne bouge plus, il ne tardera sûrement pas à rendre l'âme mais le plus important pour l'instant est l'agent du Bureau qui se prépare à combattre.

Vous avez juste le temps de vous abriter derrière le rebord du pont qu'une série de coups de feu fait exploser la vitre du projecteur.

Ce combat va se dérouler sous la pluie, dans le halo strié des réverbères du quai 158.

Combat armé depuis un bateau de pêche (défense pour les rechargements : 4)

Pat Jeremiah, un agent qui pêche au gros

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Revolver Poskii, cal.36, 7 coups (3PD) et deux chargeurs.

Si vous parvenez à tuer Jeremiah, vous sautez rapidement sur les bateaux voisins pour approcher de Dozzo, cloué au sol.

— Alors putain de traître, ça fait quoi de crever sous la pluie ? demandez-vous fermement.

— Ça fait que je t'emmerde, sale petite fouine... Comment t'as su ?

— T'inquiètes, on m'a affranchi sur pas mal de trucs dans cette ville, même comment trahir ceux qui trahissent... C'est con hein ?!

— Sale ordure de mes deux... Aide-moi, je pisse le sang.

— T'aider ? Non je vais te laisser te vider comme un porc, c'est plus «honorable» pour toi...

— Une cigarette, tu peux pas me refuser ça ?

Vous tendez une cigarette à Franky, il tire une bouffée et expire la fumée tout en fermant les yeux... pour toujours.

Vous vous hâtez de récupérer les documents compromettants et vous quittez les lieux au plus vite, laissant deux morts sur les quais de Bloomfield.
Rendez vous au 334.

149

Vous montez discrètement les marches du superbe hôtel Aliotto : colonnes de marbres blanc pour encadrer une porte finement ouvragée, en bois massif —une essence exotique— qui en impose dès le premier regard. Les façades, en briques rouge, sont assorties de fenêtres aux encadrements blanc et flanquées de petites jardinières fleuries à chaque chambre. Un vrai petit hôtel coquet, accueillant mais qui va se transformer en théâtre de sang dans quelques minutes...

Leone inspire une grande bouffée d'air, engage une balle dans son revolver et pousse les lourdes portes de l'hôtel. Les premiers hommes faisant partie du clan Bologna sont devant vous, accoudés à la réception et devaient draguer la charmante hôtesse. Ils restent stupéfaits lorsqu'ils voient sept hommes en costume, armés jusqu'aux dents s'engouffrer dans le hall de l'hôtel. Ils n'ont même pas le temps de porter les mains aux armes que déjà l'un d'eux reçoit une salve de balles en pleine poitrine et se retrouve projeté contre le comptoir. Le deuxième homme se fait arracher les jambes par les décharges de fusil à pompe de l'un de vos camarades.

L'hôtesse se met à hurler et plonge derrière l'accueil, en renversant tout ce qui s'y trouve — chaise, plante verte et documents.

Leone crie :

— Quatre hommes dans les étages, trois hommes rez-de chaussée et sous-sol !

Vous vous répartissez spontanément lorsque trois hommes font irruption par une porte à double battants : armés de batte, ils réalisent bien vite qu'ils ne pourront pas lutter contre votre puissance de feu, mais au lieu de s'enfuir aussi vite qu'ils le peuvent, ils aperçoivent Leone tout près d'eux, ce dernier se retourne et lâche quatre balles vers l'homme le plus proche de lui. Il reçoit deux balles dans le bas-ventre, une balle en pleine poitrine et la dernière balle lui arrache la mâchoire inférieure. Les deux autres hommes fondent sur Leone et lui assènent des coups de batte d'une vio-

lence inouïe. Il perd son arme et tombe lourdement sur le sol, la tête déjà marquée par les coups répétés. Le dernier coup de batte qui lui est porté lui fend le crâne dans un bruit écœurant de pastèque trop mûre. Les deux hommes meurent immédiatement, percés comme des paniers.

Vous devez à présent choisir rapidement :

- si vous voulez poursuivre par le rez-de-chaussée et les sous-sols, **rendez-vous au 7**,
- si vous préférez explorer les étages, **rendez-vous au 311**.

150

Ce satané Bob est plutôt costaud, vous ne voulez pas le tuer car le but des représailles aujourd'hui est uniquement l'intimidation des Bologna, vous ne lâchez pas Bob des yeux et vous voyez son mécano approcher de vous avec une chaîne de vélo entre les mains. Le combat s'annonce inévitable et Bob se jette sur vous :

Combat à mains nues chez Bob's cycles

Bob, un cycliste à molette

Agilité : 7

Force : 8

Vie : 14

Arme : une clé à molette (3PD)

Mike, un mécano à chaîne

Agilité : 8

Force : 8

Vie : 10

Arme : une chaîne de vélo (3PD)

Vous pouvez affronter les deux hommes l'un après l'autre ou à tour de rôle ; si le total de points de vie d'un adversaire chute en dessous de 7, il est considéré comme sonné. Si vous arrivez à mettre KO les deux hommes, vous saccagez nerveusement la boutique, vous dérobez 100 \$ dans la caisse

et vous filez sans tarder vers le Speed Center à quelques minutes au sud de Boomfield, en pleine campagne, où un repas délicieux vous attend. **Rendez-vous au 303.**

151

— Don ! Je suis volontaire pour les Bologna ! Deux hommes à éliminer, ce sera une partie facile. J'en fais serment !

Le Don ainsi que les autres hommes de l'organisation vous regardent sans dire un mot puis regardent Nicki.

Don Scalabrese ajoute :

— Très bien ! Je te fais confiance et je suis sûr que tu réussiras ; tes yeux disent que tu es un homme de grande valeur...

Vous quittez tous la salle et vous vous retrouvez rapidement en bas des escaliers où le banquet bat son plein. Vous videz quelques verres et vous demandez à Nicki :

— Comment je fais pour la voiture demain ?

— T'inquiètes pas pour la voiture... ce soir tu dors ici, dans les chambres des invités. Demain matin tu auras une voiture qui t'attendras. Maintenant moi je rentre faut que j'aïlle quand même contenter ma femme...

Nicki s'éloigne puis revient vers vous et ajoute à demi-mots :

— Petit, à partir de demain tu joues cavalier seul, alors te fais pas baiser et ne sois pas sentimental... *Capisce ?*

— *Si Nicki*, répondez-vous fermement.

Vous videz encore quelques verres de Chianti et vous demandez à être conduit à votre chambre. La nuit risque d'être courte alors chaque minute de repos compte...

Dimanche 5 Octobre 1930, le jour où je déclenche une guerre des gangs.

Vous n'avez quasiment pas dormi lorsque le réveil sonne. Vous faites un bond dans le lit et vous tentez de rassembler vos esprits : le samedi mouvementé, la voiture de sport et la soirée chez le Don. Vous êtes au domaine Scalabrese, dans la chambre des invités. Une douce odeur de café se dif-

fuse lentement dans la pièce. Vous enfiler votre costume et vous descendez vers la salle à manger, naturellement guidé par les effluves du café noir.

Un homme d'une cinquantaine d'années, le crane rasé, une cicatrice sur la lèvre se tient debout contre le petit comptoir d'ébène à gauche de la salle. Il est en train de prendre son café, il se présente :

— Je suis Fabio S. Leone, on m'appelle aussi «le tueur». Je suis chargé de te mettre au parfum pour ta matinée... disons animée !

Leone demande à un jeune homme derrière le comptoir de vous servir un café.

— *Stretto ?* demande le jeune homme.

— *Si, grazie,* répondez-vous vivement.

— Ah ! un vrai rital qui boit son café serré et pas ce jus de chaussette qu'on sert à L.A. ! Bon, venons-en au fait : je dois te donner les dernières indications avant ton départ. Il y a une Dodge luxury garée devant la porte principale, c'est ta caisse. Il y a 1000 dollars dans la boîte à gants, c'est pour t'armer dignement, tu connais Nando, je suppose ?! Si tu veux t'armer d'un fusil Springfield, dis à Nando que Leone t'envoie. Tu pourras ainsi récupérer l'arme gratuitement.

Autre chose, un système d'arme à rechargement automatique est installé sur la portière côté conducteur, c'est un fusil à pompe modifié qui contient 8 balles au lieu des 5 classiques. Tu peux ainsi conduire, tirer et réarmer d'une seule main tout en conduisant. C'est moi qui l'ai mis au point et crois moi, j'en ai fais sauter des têtes avec ce bijou... Maintenant je t'ai tout dit, tu peux boire ton café tranquillement et prier pour que la *madonna* soit à tes côtés. T'as du cran petit, c'est bien mais fais attention à couvrir tes arrières quand même...

Fabio S. Leone se lève et disparaît de la salle, vous restez dubitatif quand à ses conseils et vous avalez les dernières gouttes de café qui miroitent au fond de votre tasse.

Vous devez maintenant choisir par quel homme des Bologna vous allez commencer, vous savez que l'avocat doit faire la tournée du chantier de construction et doit y rester une bonne partie de la matinée, vous savez aussi que Marco Diogusta, se rend au cimetière à 9h. Vous ignorez combien de temps il va y rester.

Si vous voulez passer par le cimetière en premier lieu, **rendez-vous au 252**, si vous préférez tenter d'intercepter André Delahaye sur le site de construction, **rendez-vous au 286**.

152

Nicki consulte un carnet de note et vous dit sans même lever les yeux de son calepin :

— J'ai un ami à aller voir en ville, pendant ce temps, faut que tu rendes deux services à la famille :

1. Tu passes à la banque et tu récupères un mallette au nom de Henry. Tu me la donneras tout à l'heure.

2. Tu vas voir ce *cretino* de Dozzo chez lui, n°321, 7è rue. C'est l'immeuble situé en face du chantier de construction. Tu dois récupérer un colis spécial.

Nicki vous tend les clés de sa Cadillac et ajoute :

— Tu me retrouves au Caruso's dans deux heures, et fais gaffe à ma Cadillac, j'y tiens plus qu'à ma femme.

Vous prenez les clés, entrez dans la voiture, démarrez – les 12 cylindres du moteur vous procurent un plaisir indescriptible – et partez vers votre prochaine destination.

Si vous voulez d'abord passer par la banque, **rendez-vous au 228**.

Si vous préférez rendre visite à Dozzo, **rendez-vous au 105**.

153

— Le boss ! tu menottes ce flic et tu fais vite sinon je tue son copain. Le directeur de la banque s'exécute aussitôt sous le regard menaçant de l'agent de police. Le directeur se tourne vers vous et vous tend la clé, voyant que vous ne bougez pas, il dit :

— Je vous rapporte la clé !

— Non, il l'avale, elle est petite et très digeste...

— Va te faire mettre ! beugle le policier menotté.

— Soit tu mange la clé soit je tue ton collègue et toi avec.

Le directeur met la clé dans la bouche de l'officier qui l'avale avec quelques difficultés.

— Lorsque je l'évacuerais, je te servirais le tout en prison, en guise de repas, petite fiotte... lance l'agent de police.

— Digère-la pour le moment, reprenez-vous amusé. **Rendez-vous au 336.**

154

— Désolé messieurs, je suis confus ! répliquez-vous en baissant la tête.

Les quatre hommes vous regardent fixement puis disparaissent hors des Halles. Steiger n'a que faire de vos contrebandes d'alcool ou de cigarettes, vous êtes rassuré de ne pas devoir vous frotter à cet homme impulsif et excessif. Vous passez voir un ami qui tient un stand de pâtes et vous pouvez ensuite quitter les lieux.

Vous pouvez commencer la collecte des fonds dans les boutiques de la famille, **rendez-vous au 312.**

Si vous avez déjà commencé, vous pouvez aller au Tito's bar sur la 46e, **rendez-vous au 272.**

Si vous préférez continuer par les hôtels, le Carnegie et le Madison, **rendez-vous au 215.**

Enfin s'il ne vous reste que le Madison à contrôler, **rendez-vous au 320.**

155

Vous laissez Alison s'éloigner dans le couloir et vous vous enfoncez profondément dans votre lit. Alison ! Vous soupirez en repensant à tout ce que vous avez vécu avec cette femme magnifique et vous pensez à tout ce qu'elle risque de vivre avec un enfoiré de Luciano. Et vous quelle vie allez-vous lui offrir ? Elle, la responsable du service trauma ; vous, petit soldat de la famille Scalabrese. Elle, soignant des dizaines de patients par jour ; vous, en tuant autant dans la semaine... Tout s'embrouille dans votre esprit. Vous ne savez plus où vous en êtes dans vos choix, pourquoi avoir fait cette rencontre maintenant ? Alison qui revient à l'assaut après deux ans d'absence, mais sous le coup du hasard car sans vos blessures, elle n'aurait sûrement jamais franchi le pas...

Toutes ces questions vous fatiguent et vous vous endormez, bercé par le claquement de la pluie sur vos fenêtres.

16h30, vous ouvrez vivement les yeux. Vous avez dormi presque deux heures et ce repos a été bénéfique pour votre corps autant que pour votre tête.

Vous descendez jusqu'au hall de l'hôpital où vous décrochez un combiné téléphonique.

— Allô, Nicki ? c'est Salvatore.

— Alors p'tit t'es avec nous ce soir ?!

Non, je sors demain. Donne-moi des nouvelles de la famille.

— La famille a déclaré la guerre aux Bologna. La mort de leur avocat les a énervés et ils cherchent à nous détruire. Ce soir ça va saigner ! Et demain soir on fait une descente au QG des Luciano, le Crane Club. Je compte sur toi ?

— Pas de souci Nicki, je serais là. Demain je me tire de l'hosto.

— Demain c'est une journée d'entraînement pour tous les gars participant au combat du soir. On sera à l'Ouest de Bloomfield, une piste dans la forêt non loin de la voie ferrée. Équitation et tir au programme... Si tu sors le matin rejoins-nous... Allez fiston repose toi et soit prêt pour demain, les pontes de la famille apprécieront de te voir à nouveau sur les rangs...

— Tu pourrais m'avoir une caisse pour demain ?

— Une Alfa Romeo sera garée en bas des marches de l'hôpital.

Blanche, elle sera ta caisse. Okay ?

— Merci Nicki.

Vous raccrochez le combiné et vous observez durant quelques minutes les joueurs d'échecs se livrant des parties endiablées dans le hall. Un vieux bonhomme portant de multiples perfusions vous invite à jouer. Vous luttez presque tout l'après-midi contre ce vieil homme et vous ne gagnez qu'une seule partie !

Vous remontez vers votre chambre et vous passez devant le bureau d'Alison... quelle idiote de vouloir rester avec un mauvais type comme Stefano !...

L'idée vous trotte dans la tête et un choix crucial vous appartient désormais : vous occuper tout de même d'Alison ou l'ignorer et attendre l'attaque de demain avec impatience.

Si vous voulez parler à Alison, **rendez-vous au 232.**

Si vous voulez ne plus y penser, allez-vous coucher, demain sera un autre jour, **rendez-vous au 270.**

156

Vous rejoignez le sous-sol à la hâte et déjà nombre de vos compagnons s'affairent à stopper l'invasion des Luciano. Ils tirent depuis des fenestrons faisant office de meurtrières, au niveau du sol, leurs tirs sont plus qu'efficaces et leurs positions difficile à atteindre pour ceux d'en face. Les détonations des armes résonnent dans le sous-sol de la villa et durant quelques secondes vous avez l'impression d'être sur un champ de bataille.

Un homme hurle dans votre direction :

— Toi là ! 'faut qu'tu sortes par la porte de côté et que tu t'demmerdes pour stopper les voitures qui nous foncent dessus, depuis le bout du chemin... et fais vite ou on y laisse tous notre peau !

Il vous faut réagir très vite. Vous avez plusieurs options qui vous sautent aux yeux en quelques instants dont deux qui vous semblent les plus judicieuses et surtout les plus efficaces :

Vous pouvez déplacer les véhicules des Scalabrese afin de former un barrage ou bien attendre que les véhicules des Luciano soient assez près pour les bombarder de dynamite.

Si la défense vous paraît la meilleure arme, **rendez-vous au 48,**

si l'attaque à l'explosif vous semble plus appropriée, **rendez-vous au 284.**

157

Vous acquiescez et vous refermez la porte arrière du camion, une fois remonté dans votre cabine vous ouvrez la boîte à gants : vous y prenez votre fidèle couteau et vous le cachez dans votre poche de pantalon. Mieux vaut être sûr avec ce genre de fréquentations... (*notez couteau sur votre feuille d'aventure, 2 Points de Dégâts*). Vous démarrez le camion et reprenez la route de Bloomfield. **Rendez-vous au 16.**

158

Quai 158, port de Bloomfield.

Vous patientez depuis quelques minutes, planqué derrière un gros container, votre voiture garée quelques dizaines de mètres plus en arrière. La

pluie tombe finement sur les pavés qui brillent de plus en plus. Une voiture approche doucement sur votre droite en venant du bout du quai puis s'immobilise. Quelques minutes plus tard une deuxième voiture arrive par l'autre côté du quai, passe devant vous et vient se garer non loin de la première. Durant plusieurs minutes, rien ne se passe, aucun mouvement, aucun signe ; puis les portes des voitures s'ouvrent et deux silhouettes apparaissent entre les gouttes. Les deux hommes se dirigent d'un même pas vers une aire de déchargement utilisée par les pêcheurs de Bloomfield pour y stocker les filets. Vous contournez le container qui vous servait de cache mais vous n'entendez pas ce que disent les deux hommes que vous suivez. Ils s'immobilisent et commencent à parler. Pour vous approcher d'eux discrètement, vous pouvez sauter sur un des bateaux de pêche amarrés au quai en **vous rendant au 313**, vous pouvez aussi vous cacher derrière l'entrepôt proche de l'aire de stockage en **vous rendant au 3**.

159

Vous entendez le policier hurler de nouveau dans votre dos et une détonation retentit dans la ruelle. Vous sentez une douleur vous déchirer la cuisse gauche.

Deux autres détonations, deux autres douleurs insoutenables vous font tomber au sol. Vous avez reçu deux balles dans le dos. Le policier arrive en courant vers vous et vous avez de plus en plus de mal à respirer.

— Je t'avais dit de t'arrêter bordel...

Vous sentez vos forces vous abandonner et votre vue commence à se troubler. Les derniers mots que vous entendez sont ceux de l'ambulancier venu à votre secours parlant au policier qui vous a tiré dessus :

— Putain, tu pouvais pas viser trois fois les jambes ?

— Me fais pas chier, c'est un Scalabrese ! Celui là au moins ne fera plus de mal à personne...

— Ouais, mais c'est un gosse, connard !...

Votre aventure s'achève un soir d'automne, dans une ruelle sale et humide.

160

Vous concentrez tous vos tirs vers la colonne de véhicules qui se profile à l'entrée du domaine. Une bonne dizaine de voiture progresse lentement mais sûrement vers la villa, des hommes tirent depuis les véhicules en direction de la bâtisse, aucune balle n'est réellement précise mais cette «chenille» armée vous fige durant quelques secondes. Un de vos compagnons apparaît non loin de vous avec un fusil énorme, un modèle que vous ne connaissez pas. Lupo, l'homme le plus proche de vous, dit en souriant :

— Fritz sort l'artillerie lourde, du matos importé direct de son Allemagne natale, je crois que c'est son frère qui l'a fabriqué, tu vas voir les dégâts... En effet, lorsque Fritz commence à tirer sur les Luciano c'est un déluge de feu qui s'abat sur vos ennemis. Les carrosseries sont déchiquetées par les balles de gros calibre tirées par l'allemand, les Luciano sautent de leurs voitures et cherchent à s'abriter de cet enfer. Quelques hommes parviennent à approcher de la villa en courant entre les statues, vous prenez quelques hommes en ligne de mire et vous tentez de les abattre dans leur course.

Faites six tests de précision pour chaque tir tenté, vous devez réussir au moins quatre tirs pour affaiblir la progression des hommes de Siméone Luciano. Si vous n'y parvenez pas vous devrez livrer le combat suivant :

Combat armé devant la villa du Don (défense pour les rechargements : 6)

Les hommes de Luciano

Maîtrise des armes : 7

Précision : 5

Vie : 14

Arme : puissance de feu générale de vos cibles 3PD

Si vous parvenez à tuer vos adversaires, **rendez-vous au 89.**

161

Vous tournez brusquement vers la droite et les Bologna tentent de gagner du terrain en prenant le virage serré. Ils dérapent et se collent juste contre

voiture. Vous devez poursuivre le combat mais en doublant les dégâts de tous les coups portés, par vous ou par vos ennemis.

Combat motorisé sur la 12^e avenue :

Véhicule : Pierce Arrow

Conduite (le total du conducteur) : 7

Comportement : 7

Puissance de feu : 5

Blindage : blindage actuel

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)

Blindage : blindage actuel

Si vous triomphez de cette sangsue conduite par les Bologna, **vous pouvez vous rendre au 325.**

162

L'homme vous rappelle vaguement quelqu'un mais il poursuit sa route et vous la vôtre. Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Boomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau. **Rendez-vous au 26.**

163

Vous ne tardez pas à voir des visages familiers au milieu de cette forêt. Les hommes tirent avec toute une variété d'armes et une odeur de poudre flotte

dans l'air ambiant de la clairière. Nicki vient à votre rencontre suivi de près par Bale.

— Alors petit ! lance Nicki, tu es de retour ?!

— Un vrai dur ce gars là, ajoute Bale en souriant. Il vous touche les épaules, la mâchoire, comme s'il vérifiait que tout soit à la bonne place !

— Et ouais, Adriano, je t'avais dis que j'étais pas une fiotte... Bon avec quoi je tire ?!

Les deux hommes se regardent et éclatent de rire. Nicki vous conduit devant une caisse semblable à une caisse de l'armée, l'ouvre et en sort un fusil qu'il vous tend.

— Dégomme toutes les boîtes de corned beef que tu peux, il y a en de planquées jusque dans les arbres ! Ensuite, tu passeras aux autres épreuves. Vous armez votre fusil et vous avancez entre les arbres à la recherche des boîtes de conserve.

Testez 4 fois votre précision, si vous réussissez au moins 2 fois, vous pouvez ajouter 1 point à votre total actuel de précision. Si vous échouez, vous passez directement à l'épreuve suivante sans modifier votre total.

Au bout d'une demi-heure, Bale vous accompagne jusqu'à un bosquet d'arbres où attend un homme sur un cheval. Un deuxième cheval est à côté et Bale vous explique la deuxième épreuve :

— Salvatore, tu vas devoir rattraper ce gars-là et lui arracher le foulard qu'il porte à la ceinture. Tu vas ainsi améliorer ton équilibre, ton adresse et ton physique.

Monte sur ce canasson et chope Sven, je te préviens peu y sont parvenus... Vous montez en selle et Sven lance aussitôt son cheval au galop. Vous talonnez votre monture à la poursuite de Sven. *Testez 4 fois votre agilité*, si vous obtenez au moins 3 réussites, vous parvenez à arracher le foulard de Sven et à la ramener à Bale qui vous regarde incrédule. Vous pouvez ajouter un point à votre total d'Agilité.

Vous passez encore une bonne heure en compagnie de Nicki et Bale avant de tous regagner la villa Scalabrese pour attendre le soir.

Si vous devez prendre des armes ou des soins faites un détour par les paragraphes associés et **rendez-vous ensuite au 142.**

164

L'un des deux colosses dégaine un revolver dont le canon vient se poser sur votre front.

— Qu'est-ce que toi vouloir ? Le fort accent russe vous incite à penser que ces deux brutes ne sont pas employées ici pour déménager des cartons...

— Je veux parler à ton chef. Et dépêche toi mon gros ! Vous tentez la manœuvre du gars qui n'a peur de rien.

— Vlad, je rêve ou il a traité moi de gros ??

— Non, Dolf, je pense que ce petit monsieur a besoin de tendresse...

Vlad vous donne un coup de crosse sur l'arête nasale et vous perdez connaissance (*vous perdez 4PV*). **Rendez-vous au 195.**

165

Vous concentrez vos tirs sur un groupe particulièrement difficile à atteindre d'en bas mais un peu à découvert vu d'en haut. Quelques hommes sont déchiquetés par la puissance de vos tirs en réunion. D'autres vous détectent et concentrent leurs tirs vers vous. Un véritable combat triangulaire fait rage dans cette partie de la villa, qui pour le coup, ressemble à un fort mexicain lors d'une attaque au siècle dernier...

Soudain un homme à vous hurle :

— Les caisses ! Ils se servent de leurs voitures pour foncer dans le tas !

Rendez-vous au 178.

166

— Je ne porte pas d'arme. Lancez-vous d'un ton sec.

— Si tu en portes une, tu ferais bien de le dire ici, car à la deuxième porte tu n'as aucune chance... C'est toi qui vois !

Si vous vous ravisez, **rendez-vous au 349**. Si vous persistez à nier que vous portez une arme, **rendez-vous au 81**.

167

Vous roulez plein gaz vers le parc central de Bloomfield, ce parc où de nombreuses mamans promènent leurs enfants sous les frênes et les platanes. Un bassin dans lequel de nombreux poissons et batraciens évoluent se trouve au milieu de cet espace vert et fait la joie des petits et des grands ;

de nombreux promeneurs aiment s'y balader car c'est l'un des seuls endroits de la ville où l'on n'aperçoit pas un mur, une tour ou une rue. Ce poumon fait un bien fou aux citoyens de Bloomfield et tous les habitants s'y sentent comme dans leur propre jardin. Tellement que de nombreux échanges y ont lieu dès la nuit tombée et certains hommes peu recommandables ont déjà fini la gorge tranchée au fond du bassin...

Vous gardez la Chevrolet non loin de l'enceinte du parc et vous cherchez activement ce qui pourrait ressembler à un agent du BOI en civil. Votre passé de jeune voyou devrait vous permettre de reconnaître un flic d'un simple citoyen, ils ont la tête de l'emploi pensez-vous intérieurement. Vous dévisagez chaque individu que vous croisez jusqu'à apercevoir un homme d'une trentaine d'années, assis sur un banc en train de lire un journal et qui n'arrête pas de regarder sa montre à gousset toutes les minutes. Vous décidez d'aller vous asseoir près de lui pour vérifier que son signalement correspond bien à celui des photos. Après quelques regards discrets, vous êtes certains que l'homme assis près de vous est Tom Penhall. Vous pouvez recueillir des informations de deux manières : le dialogue ou la force. Si vous optez pour la manière souple, **rendez-vous au 198**, si vous préférez la manière forte, **rendez-vous au 385**.

168

Vous poussez les portes du Crane club, l'arme au poing, prêts à ouvrir le feu sur la première sale gueule qui montrerait une arme. Le hall d'entrée est très illuminé et deux hôtes hurlent lorsqu'elles voient entrer six hommes en costume, armés jusqu'aux dents. Aussitôt, une porte s'ouvre sur votre droite et trois hommes en sortent, rejoints bientôt par quatre autres : le comité d'accueil ne s'est pas fait attendre !

Vous vous dispersez comme vous le pouvez, cherchant un abri derrière une jardinière de fleurs, derrière un canapé et vous engagez le combat contre les Luciano :

Combat armé dans le Crane club (défense pour les rechargements : 1)

Mickey Di Anno

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Revolver Colt cal .38 (3PD), 6 coups plus 12 balles de réserve.

Si vous parvenez à tuer votre vis-à-vis, vos amis feront de même et vous pourrez alors choisir entre explorer le rez-de-chaussée, en **vous rendant au 381**, ou monter directement au premier étage, en **vous rendant au 346**, vous pouvez aussi emprunter un autre escalier et monter aux étages de l'autre aile du Crane club, **rendez-vous alors au 187**.

169

Une explosion fait trembler la villa pourtant massive. Vous tombez tous les deux faces contre terre et le Don hurle :

— Va voir aux fenêtres ce qu'il se passe en bas !

Vous courez vers la fenêtre au bout du couloir et vous comprenez l'origine de l'explosion : apparemment, les Luciano ont chargé une voiture bélier avec des explosifs et l'ont projeté vers les portes-fenêtres du rez-de-chaussée, où comment créer une brèche dans un château fort, façon Luciano. Une épaisse fumée noire monte non loin de vous et des débris de la voiture piégée jonchent les dalles noircies de la terrasse. De nombreux hommes à vous sont étendus, morts, blessés, déchiquetés... Les hommes de Siméone Luciano avancent à grand pas et s'engouffrent dans la plaie béante au cœur du domaine Scalabrese. Vous devez agir vite si vous voulez sauver votre peau et celle de votre boss.

Pour tenter de cacher le Don dans une des chambres de cet étage, **rendez-vous au 259**. Pour lui faire gagner l'extérieur de la villa, **rendez-vous au 373**.

170

Vous poussez la porte vitrée du magasin et une ambiance humide et fraîche vous saisit immédiatement. Vous avez toujours aimé cette atmosphère claire et reposante qui règne chez les fleuristes. Une femme d'une cinquantaine d'années, cheveux longs et frisés, dans lesquels se perd une magnifique rose blanche, avance vers vous et demande :

— Que désire monsieur ? Un joli bouquet pour son épouse ?

— Je ne suis pas marié, répondez-vous aimablement, je regarde juste les magnifiques fleurs que vous vendez, peut-être un bouquet pour ma sœur...

— Bien je vous laisse regarder.

Quelques minutes plus tard, vous entendez retentir la sonnette de la porte, témoin qu'une personne vient de pénétrer dans le magasin. Du coin de l'œil vous examinez l'homme qui vient d'arriver. 45 ans, brun, portant un costume pourpre, fendu par une cravate blanche étincelante. Il ôte son feutre et demande à la dame qui vous parlait quelques minutes plus tôt :

— Bonjour chère Rosa ! Je voudrais un joli bouquet pour les 16 ans de ma charmante Gianna !

— Des roses vous conviendraient, Mr Elefanti ?

— Parfait ! Faites-moi un bouquet de roses.

La fleuriste s'active sur ses fleurs et l'homme se tourne vers vous, voyant que vous le regardez il vous lance :

— Dis donc, on se connaît ?

— Pas encore, répondez-vous à demi-mots...

Si vous souhaitez parler d'abord et agir ensuite, **rendez-vous au 204.**

Si vous voulez frapper le premier, **rendez-vous au 397.**

171

Le chauffeur de la Plymouth – seul et unique survivant du groupe – arrive peu de temps après vous sur le site abandonné. Il cherche comme un fou autour de la Dodge des traces qui pourraient lui indiquer vers où vous êtes parti mais il préfère demander tout haut :

— Alors, te cache pas ! Viens m'affronter si t'es pas une fiotte !

— Toi, monte me rejoindre si t'es pas trop gras du bide !

Le chauffeur regarde dans votre direction et tire à deux reprises sans succès, il court immédiatement vers les escaliers en béton qui conduisent au toit.

Ce combat à la particularité suivante de se dérouler sur le toit abîmé d'un vieux bâtiment. Avant d'entamer le combat *faites un test d'agilité*, si c'est un succès, combattez normalement, si c'est un échec, **rendez vous au 391.**

Combat armé sur les toits de l'usine abandonnée (défense pour les rechargements : 1)

Patricio Ruzzo, un chauffeur tenace

Agilité : 6

Maîtrise des armes : 9

Précision : 8

Vie : 12

Arme : Revolver Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Si vous venez à bout de ce chauffeur dangereux, vous sortez rapidement de Bloomfield avant d'avoir tous les flics de la ville aux trousses.

Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Bloomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau.

Rendez-vous au 26.

172

Vous traversez le hall en entendant taper contre la porte des toilettes : les otages tentent de sortir de leur prison carrelée. Vous pressez le pas vers la sortie ; après un coup d'œil furtif dans la rue – où rien ne semble trahir la présence de la police – vous faites un dernier effort pour rejoindre la Dodge. Si vous désirez quitter Bloomfield et les Scalabrese avec votre magot, vous avez deux possibilités : vous avez ramassé la totalité des coffres de la banque (et vous portez donc quatre sacs), **rendez-vous alors au 340**. Vous n'avez amassé que la fortune des Luciano (vous portez donc deux sacs), **rendez-vous dans ce cas au 78**. Enfin vous ne souhaitez pas quitter Bloomfield et trahir la famille Scalabrese, **rendez-vous dans ce dernier cas au 301**.

173

— Bugsy Stefano ! Numéro 2 des Luciano, lancez-vous plein d'emphase. Et ben, si je m'attendais à te revoir ici !...

— Revoir ? questionne Stefano, on se connaît ?

— Ah, mon brave Buggy, dites-vous en avançant lentement vers l'homme au visage de fouine, tu as la mémoire courte. Dimanche après-midi, je t'ai vu dans le bureau de ta chère et tendre Alison...

— Alison ? Pourquoi tu me parles d'elle ? Tu laisses cette fille tranquille ou je te fais couper les couilles.

— Ne t'énerve pas Buggy, Alison est en sécurité...

— QUOI ! Quelle sécurité ?? Stefano fais le tour de son bureau et approche de vous l'air menaçant.

— Tu crois quand même pas que j'allais laisser mon ex-petite amie finir ses jours avec une raclure de ton espèce ?!

— Je vais te crever sale petite fiotte ! Stefano sort un couteau de sa poche et le pointe vers vous.

Si vous portez une arme à feu, vous la jetez derrière vous et dites au numéro 2 des Luciano :

— Je vais me faire un plaisir de te briser la nuque.

Combat à mains nues contre Buggy Stefano

Bugsy stefano

Agilité : 7

Force : 7

Points de vie : 12

Arme : un couteau, 2PD

Si vous parvenez à tuer Stefano, c'est le sourire aux lèvres et les mains pleines de sang que contemplez votre œuvre. **Rendez-vous au 255.**

174

Vous arrivez au Caruso's et Nicki vous suit d'un quart d'heure.

Il s'inquiète immédiatement :

— Tu as les deux colis ?

— Oui, Nicki, tout est là.

— Bien. On va passer au Falconite faut que j’y dépose ces deux valises.

Vous laissez la place à Nicki qui reprend le volant de sa luxueuse Cadillac.

En chemin, il vous questionne :

— Pas de souci à la banque ?

— Non, répondez-vous.

— Dozzo ne t’a rien dit de spécial ?

— Il aurait dû ?

— Non, non... Mais c’est histoire de causer !

Si vous voulez parler à Nicki des documents vus chez Dozzo, **rendez-vous au 246.**

Si vous voulez parler à Nicki de la faible sécurité de la banque et des Luciano, **rendez-vous au 211.**

Enfin si vous voulez garder le secret pour vous, et que vous ne souhaitiez pas parler de la banque, **rendez-vous au 66.**

175

Vous empruntez rapidement l’escalier qui vous conduit à une passerelle du premier étage. Vous observez un moment l’entrepôt en contrebas mais personne ne semble avoir remarqué votre présence. Vous filez vers la porte au bout de la passerelle et vous l’ouvrez. Un couloir d’environ une dizaine de mètres s’ouvre à vous ; sur la droite se trouvent des toilettes, au fond une autre porte. Une armoire vitrée présente une hache de secours, utile en cas d’incendie ; si vous le souhaitez vous pouvez vous en équiper (*notez-la sur votre feuille d’aventure*). Vous vous dirigez vers cette dernière et vous la franchissez : un nouvel escalier grillagé monte encore d’un étage.

Si vous souhaitez continuer à grimper vers l’étage supérieur, **rendez-vous au 180.**

Si vous ne voulez pas continuer dans cette direction, vous pouvez retourner dans l’entrepôt afin d’aller visiter l’autre hangar accessible par une porte aperçue depuis la passerelle du niveau 1 ; **rendez-vous alors au 82.**

176

Vous avancez à pied vers la voiture beige et Hanson – car c’est bien lui – range à la hâte sont carnet de note. Vous frappez contre sa vitre et il l’abaisse vous annonçant élégamment :

— Doug Hanson, agent du bureau d’investigation, que puis-je pour vous ?

— Beaucoup ou pas grand chose, dites-vous sèchement. Vous êtes intègre n’est-ce pas ? Fidèle à la loi de ce pays ?

— Oui, mais je ne vois pas très bien où vous voulez en venir, reprend Hanson.

— Moi aussi je suis fidèle à la famille qui m’emploie et quelques trucs me tracassent et tracassent de ce fait mon patron en ce moment...

— La famille ?

— ...Scalabrese, reprenez-vous sans attendre alors je vais pas traîner en longueur ; vous avez à ce que je vois du travail par dessus la tête, j’en viens au fait : un gars de chez vous bosse en sous marin avec un gars de chez nous. Je fais partie de la respectable famille Scalabrese et mon patron aimerait savoir, dans un intérêt commun, si vous savez quelque chose quant aux agissements souterrains d’un quelconque agent ?

— Culotté ! Drôle et culotté ! Si je savais quelque chose je ne le dirais certainement à personne et encore moins à un enfoiré de rital de mes deux ! Alors le caïd, tu dégages avant de prendre 10 ans de cachot... *Capisce ?*

Ne voulant surtout pas envenimer la situation tendue dans laquelle vous venez de vous mettre, vous préférez garder le silence et faire demi-tour... Ce n’est pas avec cet homme que vous saurez ce que Dozzo combine avec le BOI (*vous perdez un point de respect*). Vous regagnez sans plus attendre le lieu de rendez-vous avec Nicki.

Venant à votre rencontre dès que vous avez garé la voiture, il grommelle :

— Tous des fiottes ces agents du bureau, deux tartes dans la gueule et il m’a sorti les pires conneries que j’ai jamais entendues : Dozzo fait partie des Luciano, Don Scalabrese est mort l’année dernière, bref tout pour que je le lâche, ce que j’ai d’ailleurs fait ; ce mec ne sait rien du tout.

— On aura le temps d’y voir plus clair au moment voulu, reprenez-vous à demi-mots, Hanson ne sait rien non plus.

Vous remontez dans la voiture de Nicki et vous filez d’ici sans plus tarder, **rendez-vous au 66.**

177

Vous effectuez une habile manœuvre avec votre bras droit pour écarter la lame de votre gorge et vous frappez le visage d'Alex avec la paume de votre main gauche. Il recule sonné par un tel coup et vous enchaînez avec un blocage de son avant bras que vous tournez jusqu'à ce qu'il hurle. Vous le laissez tomber au sol et aussitôt Natali le traîne loin de vous. Votre regard doit être menaçant car Genova ne bouge pas d'un pouce, il se contente de dire :

— Di Reggio, tu as fait ce que tu avais à faire. Je n'aime pas que les hommes se battent au sein de notre famille et encore moins chez le Don. Mais Alex n'est plus vraiment lui-même depuis la mort de Luca, ils étaient vraiment très amis et il n'arrive pas à faire son deuil. Je vais oublier cet incident et on n'en reparlera plus jamais. Messieurs, passez une bonne nuit, demain soir la famille compte sur vous. Vous montez vous coucher dans la chambre qu'on vous a attribuée mais vous ne parvenez pas à vous endormir immédiatement...

Mardi 7 Octobre 1930, le jour où j'attends l'attaque du QG Luciano.

Vous êtes debout à six heures, malgré une courte nuit ; un café avalé, quelques mots échangés avec les membres de l'équipe et Vincenzo Natali fait irruption dans la pièce. La mine grave et le regard noir, il avance entre vous tous et demande un café noir au jeune homme derrière le comptoir.

Les visages se tendent, certains nouveaux se tournent vers vous, et Natali reprend :

— Ce soir ce ne sera pas une partie de plaisir mais nous allons réduire le clan de Siméone Luciano à néant. Aujourd'hui, nous partons nous entraîner en forêt. Il y aura deux épreuves différentes pour améliorer votre sens du combat. Ce soir vers vingt heures nous passons à l'attaque. Comme d'habitude, procurez-vous des armes auprès de Nando, et prévoyez du lourd, le Crane Club regorge d'ennemis coriaces.

Je n'ai plus rien à vous dire, vous suivrez Pietro tout au long de cette journée. Je vais aller préparer un plan pour les équipes de «démolition». À ce soir...

Vous montez tous dans vos véhicules et vous filez vers la forêt à l'Ouest de la villa. **Rendez-vous au 163.**

178

Vous voyez avec stupeur deux Chevrolet noires foncer vers les portes-fenêtres de la villa. Malgré les nombreux tirs atteignant les véhicules, celles-ci percutent avec force le rez-de-chaussée de la bâtisse qui tremble comme un château de cartes.

Un homme à vous n'a pas le temps de s'échapper de la zone qu'il occupait et se retrouve broyé par la calandre d'un véhicule. Il hurle de douleur à s'en faire exploser les poumons tandis qu'un Luciano s'approche de lui et lui tranche la gorge à l'aide d'une lame. Vous assistez impuissant à cette scène car vous ne pouvez pas atteindre vos ennemis depuis votre position. Les hommes enragés et déterminés de Don Luciano réussissent à s'infiltrer dans la villa de Don Scalabrese. Vous vivez ce moment comme une lourde défaite psychologique, un viol de votre nouvelle famille avec toute la haine que ceci peut engendrer.

Vous réagissez à la vitesse de l'éclair et sommez à tous vos confrères de venir en aide aux hommes du rez-de chaussée. Giancarlo, homme épais aux cheveux longs beugle :

— Ils sont une dizaine en bas, 'peuvent se défendre non ?! Regardez dans le parc vers la statue, trois hommes à nous sont encerclés et se font tailler en pièce. Moi je vais les aider !

Il disparaît en une seconde, un pistolet mitrailleur Thompson dans chaque main.

Vous pouvez le suivre pour venir en aide aux hommes pris entre deux feux dans les jardins en **vous rendant au 268**, ou vous pouvez naturellement regagner le rez-de-chaussée pour juguler l'infiltration des Luciano en **vous rendant au 293**.

179

Vous accusez le coup et vous perdez 3PV, si cela ne vous tue pas vous reprenez vos esprits tandis que l'homme se met en garde tout près de vous. Vous vous préparez à combattre cet individu aux cheveux gominés, à la moustache épaisse et à la peau mate :

Combat à mains nues au premier étage de la villa

Yussuf Ben Alkrim, «le boxeur du clan Luciano»

Agilité : 9

Force : 10

Points de vie : 13

Arme : ses poings destructeurs, 2PD

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable combattant, vous entendez hurler au rez-de-chaussée, un cri de joie doublé d'un relâchement de nervosité :

— Aaahhhhh ! Ils reculent !

Vous vous précipitez vers l'escalier conduisant au niveau inférieur et c'est essoufflé que vous **vous rendez au 328**.

180

Vous êtes seul, en territoire ennemi pour ainsi dire, et personne ne peut venir vous aider si quelque chose tourne mal. Cela vous rappelle vos premiers vols, lorsque vous étiez gamin : la bouche sèche, le battement de votre cœur résonnant dans vos tympans et cette indescriptible excitation qui vous animait et vous anime aujourd'hui. Vous ouvrez la porte en haut des marches de fer et vous débouchez dans un grand couloir éclairé flanqués de locaux vitrés à gauche comme à droite. Vous vous engagez dans le couloir en prenant garde d'avoir l'air aussi naturel que possible, vous êtes prêt à foncer sur Bettini dès que vous verrez sa sale face se pointer dans le couloir. Personne ne remarque votre promenade et vous scrutez activement à travers chaque vitre, tentant d'apercevoir le tueur des Luciano. En face de vous deux hommes sont postés devant une porte noire.

— Oh là ! C'est privé ici, sans autorisation vous devez repartir ! Vous êtes qui d'abord ? Trop tard pour mentir, trop tard pour une diversion, faites parler les armes !

Combat armé dans les bureaux de la Milk (défense pour les rechargements : 0)

Oliver Loosey

Maîtrise des armes : 6

Précision : 7

Vie : 16

Arme : Revolver Massarino, cal.38, 7 coups (3PD) et deux chargeurs.

Dave Badi

Maîtrise des armes : 8

Précision : 10

Vie : 12

Arme : Fusil de chasse, cal 12, 2 coups (5PD), plus 6 balles.

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, Bettini sort comme une flèche de l'un des bureaux à quelques mètres de vous, il s'enfuit dans un couloir perpendiculaire au vôtre et disparaît vers les étages inférieurs. Vous le poursuivez en tentant de ne pas trop lui coller au train, histoire de ne pas vous prendre une mauvaise balle. Vous traversez tous les deux l'entrepôt sous les yeux médusés des ouvriers et lorsque vous atteignez l'extérieur, Bettini est déjà en fuite dans sa Graham 67.

Vous sautez dans la Dodge et entamez une folle course-poursuite contre le tueur n°3 des Luciano.

Rendez-vous au 353.

181

Faites un test d'agilité, si vous réussissez, vous parvenez à échapper à l'agent de police. Après avoir sauté deux grillages et escaladé une pile de vieux cartons, vous **vous rendez au 96**. Si vous échouez, **rendez-vous au 159**.

182

Vous avancez doucement vers l'agent de police et vous vous adressez à lui :

— Bonjour monsieur, je voudrais déposer pas mal d'argent ici, est-ce une banque fiable ?

Le policier vous toise d'un air hautain et répond :

— La plus fiable de toutes ! Même ce foutu Dillinger n'en viendrait pas à bout...

— Ah ! Très bien... et si je veux une escorte privée jusqu'aux coffres, comment faut-il faire ?

— Une escorte ?? Pas besoin d'escorte, je vous dis que la banque est fiable, vous suivrez le commis et vous pourrez faire votre dépôt. Monsieur bonne journée, il faut que je surveille les entrées. En disant cela, le policier passe devant vous en vous poussant presque. Vous sortez rapidement une arme, vous saisissez l'homme par le col et vous le tenez en otage.

Vous hurlez à l'agent de police en face et à tous ceux qui veulent vous entendre :

— Toi, là-bas ! Ferme les lourdes et bouge ! Toi le boss, tu fais le tour de ton bureau et tu viens t'allonger face contre terre ici ; les deux libellules derrière les guichets, couché ici ! Et toi le commis, pareil ! Mesdames et messieurs si personne n'hurle, si personne ne crie, il n'y aura pas de blessé, si c'est la panique, va y avoir des morts...

Il faut maintenant agir vite avant que quelqu'un de l'extérieur ne se rende compte qu'il y a un problème à l'intérieur. Si vous voulez enfermer dans les toilettes les quinze personnes présentes dans la banque, **rendez-vous au 306**. Si vous préférez faire menotter le deuxième flic et lui faire avaler la clé, **rendez-vous au 153**. Enfin si vous voulez que tout le monde soit à votre écoute, vous pouvez tirer sur le deuxième flic en **vous rendant au 261**.

183

La porte ne tient plus le choc provoqué par les rafales répétitives des Luciano, elle finit par tomber emportant avec elle gonds et pierres qui la scellaient. Le Don sort en titubant, assourdi par le bruit métallique des balles

qui frappaient la porte. Il tient un revolver à bout de bras et vide le barillet, droit devant lui sans pouvoir viser quiconque. Les deux hommes retranchés derrière le banc ont tôt fait de déchiqueter Giuseppe Scalabrese sous le feu de leurs armes.

Vous sentant perdu, vous tentez de fuir en direction du mur d'enceinte du domaine, non loin de l'enclos du cheval. Une balle vient vous transpercer la cuisse, une autre vous entaille le bras droit. La rafale de balles cal.50 vous perce du rein droit à l'épaule gauche ; vous tombez figé par la douleur dans l'herbe verte du jardin Scalabrese. La dernière chose que vous voyez est ce magnifique cheval à la robe marron qui trotte dans son enclos... Votre aventure s'arrête ici, tué en traître par les infâmes Luciano...

184

Vous sortez dans la rue l'arme au poing et vous effectuez une roulade qui vous fait éviter deux tirs ciblés des Bologna. Vous êtes caché derrière une voiture beige, eux sont planqués derrière un camion benne.

Combat armé devant Wang yang fish (défense pour les rechargements : 4)

Gianno Messano

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Colt .45, 8 coups (4PD), deux chargeurs de réserve.

Toni Bougrano

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Fusil à pompe cal .12, 5 coups (5PD+1Dé6) mais il ne lui reste que 2 balles et il possède en outre un revolver Remington cal.38, 6 coups (3PD) dont le barillet est plein.

Le combat ne doit pas durer plus de quatre assauts car les flics risquent de venir jouer les trouble-fête. Si au bout de quatre assauts vos ennemis ne sont pas morts, vous vous ruez dans la voiture qui vous sert d'abri, et vous démarrez en trombe en tentant d'écraser les Bologna au passage.

Faits un test de Conduite, si c'est un succès, **rendez-vous au 203.**

Si c'est un échec, **rendez-vous au 70.**

185

— Attends ! Demain à midi tu es libre ?

— Libre ? euh... oui. Alison paraît à la fois étonnée et heureuse de votre question.

— Je t'invite au restaurant. J'en connais quelques uns fameux...

— Mais Buggy va me chercher partout... Je ne peux pas Salvatore.

— Si, tu peux Alison. Tu n'as qu'à dire que demain tu as une opération importante. Et puis si il veut des comptes, je lui expliquerais à cet enfoiré de merde. Je veux pas qu'on te traite comme il le fait... tu l'aimes ?

— Non ! c'est un sale égoïste, prétentieux et sournois.

— Alors ta réponse est donnée, demain lorsque je sors d'ici je t'emmène avec moi, juste toi et moi, comme avant...

Alison ne répond pas mais sourit.

Elle vous regarde d'un œil pétillant – l'œil plein de fraîcheur que vous lui connaissiez – et vous chuchote :

— Pas un mot. A personne. Juste toi et moi...

Elle referme la porte et vous entendez ses talons s'éloigner dans le couloir.

Rendez-vous au 271.

186

La salle de pasteurisation possède deux grosses citernes qui produisent un son bruyant et ronronnant. Des ouvriers contrôlent inlassablement les aiguilles des différents manomètres et autres cadrans indicateurs, vous remarquez qu'un ouvrier est assez proche de vous, penché sur un bureau en train de lire ou d'écrire quelque chose. Le bruit est assez important, les autres ouvriers ont le dos tourné : il est temps de passer à l'action !

Vous foncez vers l'homme à quelques mètres de vous et vous l'étranglez avec votre avant bras gauche :

— Dis-moi ce que je veux savoir et tout se passera bien. Où sont les putains de bureaux de ta crémerie ?

— Je... euh...

Vous renforcez la pression exercée sur la gorge de votre otage :

— Je répète une fois, où sont ces putains de bureaux, tout l'administratif ?

— ...attends... je peux... plus respirer...

Vous relâchez votre avant bras et l'ouvrier tente de se libérer de votre étreinte.

Faites un test de force, si c'est un échec, **rendez-vous au 144**.

Si c'est un succès, **rendez-vous au 365**.

187

Vous gravissez les marches de l'escalier nord et vous atteignez rapidement le deuxième étage. Gino, l'homme qui vous accompagne vous fait signe d'avancer doucement, ce calme ne lui disant rien qui vaille. Vous apercevez une porte entrouverte et Gino l'ouvre complètement en la poussant avec le canon de son fusil. Aussitôt un décharge de plomb vient pulvériser le panneau de bois de la porte, vous vous jetez en arrière et vous évitez une deuxième décharge. Vous profitez du temps mort pour vous introduire tous les deux dans cette chambre et engager le combat :

Combat armé dans un chambre du Crane Club (défense pour les rechargements : 0)

Pino Lapadino, un Luciano bien planqué

Maîtrise des armes : 7

Précision : 5

Vie : 12

Arme : Fusil de chasse cal 12 (5PD), 2 coups, plus 10 cartouches de réserve.

Si vous tuez cet homme, un second homme arrive en courant des étages supérieurs, vous ne le remarquez pas immédiatement car ce prudent adversaire reste en retrait dans votre dos. Pendant que vous rechargez vos armes, et que Gino contemple sa blessure au ventre, l'homme vous fonce dessus,

une batte cloutée à la main. Vous faites volte-face mais trop tard pour tirer, vous devez désarmer cet homme avant qu'il ne vous réduise en bouillie avec sa batte. *Faites un test d'agilité*, si c'est un succès, **rendez-vous au 131**, si c'est un échec, **rendez-vous au 333**.

188

Les balles du chauffeur sifflent autour de vous mais aucune ne vous atteint. Vous enclenchez la marche arrière et vous heurtez Pomodori qui tentait de se relever. Il hurle de douleur lorsque sa tête frappe la tôle de la Dodge. Vous sentez le corps du *consigliere* passer sous votre châssis et vous l'apercevez la tête en bouillie lorsque vous redescendez du trottoir. Il est mort, c'est sûr !

Vous accélérez comme un fou pour prendre de la distance et vous retrouver de l'autre côté de la rue. En voyant les gens courir dans tous les sens et en ne voyant sortir aucun agent de police de la banque, vous vous rappelez à quel point la sécurité du bâtiment est faible. Vous pensez que vous pourriez tirer parti de cet attentat pour faire une petite incursion dans la banque histoire de vider les coffres. Si une telle entreprise vous tente, vous pouvez le faire à condition de gagner le combat suivant :

Combat armé devant la banque centrale (défense pour les rechargements : 3)

Jacky Malone, un soldat fidèle

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Un pistolet Luger cal.38, 10 coups (3PD) plus chargeurs de réserve.

Si vous tuez cet homme, le chauffeur prendra la fuite avant que les flics n'arrivent et vous pourrez entrer rapidement dans la banque commettre votre méfait, si vous portez une arme visible, laissez-là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

Si vous voulez rester fidèle aux Scalabrese et ne pas vous écarter de votre mission, vous devez appuyer sur l'accélérateur car les Luciano ont des balles à revendre et vous en distribuent généreusement. Deux routes vous paraissent judicieuses, la 11e vers l'Est ou South Avenue vers le sud pour sortir au plus vite de la ville.

Si vous optez pour l'Est, **rendez-vous au 140.**

Si vous préférez partir vers le sud, **rendez-vous au 384.**

189

Vous activez le pas et vous sortez de votre abri, vous courez vers l'échelle du réservoir et vous entamez l'ascension, les barreaux sont froids et glissants et vos pieds semblent chercher leur stabilité à chaque mouvement. Vous arrivez à hauteur de la rambarde de la passerelle du niveau 1 et vous voyez que le seul moyen d'accéder à ce niveau était une autre porte à l'extrémité de la salle. Cette passerelle ne fait que traverser la salle des réservoirs ! Vous devez sauter vers la rambarde pour espérer rejoindre la porte à quelques mètres de vous et ainsi sortir de cette chambre froide. *Faites un test d'Agilité et de Force.* Si vous réussissez les deux tests, **rendez-vous au 375.** Si vous échouez à l'un d'eux vous chutez lourdement quatre mètres plus bas. Vous perdez immédiatement 4PV.

Vous pouvez retenter cette escalade vers le niveau 1 sachant qu'à chaque fois que vous raterez un de vos deux tests, ce sera la chute et 4PV en moins. Si votre total de points de vie atteint 10 ou moins vous sombrez dans l'inconscience ; ce seront quelques ouvriers inquiets qui préviendront les secours, **vous vous rendrez alors au 45.**

Si vous vous ravisez vous pouvez emprunter l'escalier menant au niveau 2, **rendez-vous alors au 134.**

190

— Pepe Scalabrese a beau clamer partout que son commerce repose sur les oranges, c'est un foutu menteur ! Il magouille comme tout ces ritals qui ne veulent pas rentrer dans le droit chemin des États-Unis.

Franky Dozzo est en train de la jouer ami-ami avec le BOI et dénigre même sa propre origine.

— Donc tu es bien sûr que c'est tout ? Le Tito's bar, le Carnegie Hotel, le Falconite et l'hôtel Madison ? C'est là que se déroule l'essentiel des commerces ?

— Oui j'vous dis ! Et faites bien gaffe à Genova, l'underboss il est peut être plus violent et cruel que le boss lui-même...

Vous devez agir avant que Dozzo ne balance tous les noms de la famille. Pour ouvrir le feu sur les deux hommes et profiter de l'effet de surprise, **rendez-vous au 208.**

Pour grimper à l'échelle menant au toit de l'entrepôt et ainsi profiter de la hauteur, **rendez-vous au 350.**

191

Vous entendez soudain des détonations et des balles sifflent près de vous : les deux agents de police ont réussi à sortir des toilettes et vous servent une tournée de balles. Vous lâchez les sacs d'argent en plein milieu du hall et vous vous jetez derrière un banc, prêt à riposter :

Combat dans le hall de la banque (défense pour les rechargements : 4)

Jack Lanswey, un flic bon à rien

Maîtrise des armes : 6

Précision : 4

Vie : 8

Arme : Revolver Colt, cal.38, 6 coups (3PD), 30 balles de réserve.

Max Garret, un flic décidé

Maîtrise des armes : 9

Précision : 7

Vie : 10

Arme : Revolver Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Une fois les deux policiers hors de combat, vous pressez le pas vers la sortie ; après un coup d'œil furtif dans la rue – où rien ne semble trahir la présence de la police – vous faites un dernier effort pour rejoindre la Dodge.

Si vous désirez quitter Bloomfield et les Scalabrese avec votre magot, vous avez deux possibilités : vous avez ramassé la totalité des coffres de la banque (et vous portez donc quatre sacs), **rendez-vous alors au 340**. Vous n'avez amassé que la fortune des Luciano (vous portez donc deux sacs), **rendez-vous dans ce cas au 78**. Enfin vous ne souhaitez pas quitter Bloomfield et trahir la famille Scalabrese, **rendez-vous dans ce dernier cas au 301**.

192

— Dis-moi mon gars, tu saurais m'ouvrir les coffres rapidement, n'est-ce pas ?!

— Oui, oui, bredouille le commis apeuré par votre détermination.

Vous descendez un escalier en marbre blanc dont les marches sont bordées d'une ligne dorée. Le commis vous invite à le suivre dans un long couloir qui débouche sur une salle assez vaste où sont étagés tous les coffres, derrière de lourdes grilles noires fermées par de grosses serrures mécaniques. Vous devez accélérer la cadence avant qu'un problème imprévu ne se produise ; si vous voulez que le commis ouvre tous les coffres pour amasser un maximum d'argent, **rendez-vous au 307**, si vous préférez vider uniquement les coffres protégeant les biens des Luciano, **rendez-vous au 27**.

193

Vous sortez votre poignard et vous menacez le «doker». Celui-ci peu impressionné s'avance vers vous l'air menaçant. Si vous décidez de frapper l'homme avec le poignard, **rendez-vous au 235**. Si vous préférez vous battre avec les poings, **rendez-vous au 247**.

194

L'agent du BOI reçoit une balle dans le bras, il court se réfugier derrière un container et hurle à Dozzo de rappliquer. Vous ne pouvez pas trop sortir la tête de votre abri car alors vous seriez dans le halo du réverbère de quai, vous entendez néanmoins les pas de Dozzo approcher de votre bateau. Jeremiah vous tient en respect et vous empêche toute fuite en tirant à intervalles réguliers vers votre position ; aucune de ses balles ne vous atteint, mais toutes sifflent non loin de vous. Vous essayez de viser l'agent de BOI

afin de l'éliminer au plus vite pour pouvoir ensuite engager un combat avec ce traître de Dozzo, mais alors que vous tirez à coups répétés vers Pat Jeremiah, vous êtes aspergé d'un liquide dont vous reconnaissez immédiatement l'odeur : de l'essence !

Dozzo s'empresse de jeter vers vous un briquet-tempête en beuglant quelque chose comme :

— Mourir brûlé sur l'eau, c'est plutôt con, hein ?!

En un instant tout s'embrase devant et sur vous. Les flammes vous infligent une douleur atroce qui vous oblige à sortir de votre abri ; dans un ultime effort vous tentez de sauter par dessus bord mais Franky Dozzo vous attend de pied ferme sur le bord du quai : vous recevez deux balles dans le dos dès que vous touchez l'eau.

Vous ne savez pas si ce sont les balles ou les brûlures qui vous font perdre connaissance, mais vous coulez au fond du port de Bloomfield, par une nuit de pluie, le corps meurtri par votre brève carrière au sein des Scalabrese. Votre vie et votre carrière de *mafioso* se terminent en même temps...

195

Vous reprenez connaissance dans une pièce sombre où règne une chaleur moite, une sorte de cave ou de sous-sol quelconque. Les deux russes sont face à vous et vous sentez vos poignets douloureux. Les deux hommes sourient et Vlad prend la parole :

— Alors, qu'est ce que toi va faire maintenant que toi être attaché sur chaise ? Hein, *snatzov* !

Dolf s'approche, vous contourne et vous administre une claque sur la nuque qui vous fait grincer les dents (*vous perdez 2PV*).

— Tu vas nous dire ce que toi viens faire au Luna bar, sinon on te fait la peau façon russe...

Dolf repasse devant vous et vous envoie un revers de main sur le visage (*vous perdez à nouveau 2PV*). Ne voulant pas trahir votre appartenance aux Scalabrese, car aussitôt les deux armoires à glace vous tueraient, vous continuez votre mensonge :

— Je vous l'ai dit bande de bouseux, je suis du B.O.I, je viens discuter affaire avec Howard, il risque pas d'être au courant, je suis une taupe du Bureau ! Mais ça, avant que vous comprendre...

Vous recevez encore une gifle de la grosse main lourde de Dolf (*vous perdez 1PV*).

— *Vaffenculo*, chuchotez-vous.

Faites un test de force, si c'est un échec, vous perdez 2PV. Refaites le test à nouveau, à chaque nouvel échec du test de force, Dolf vous tapera dessus, jusqu'à votre évanouissement. Vous finirez certainement votre journée dans le port de Bloomfield avec les pieds coulés dans le béton. Votre aventure s'arrêtera donc ici.

Si c'est un succès, vous parvenez tant bien que mal à desserrer les liens qui entravent vos poignets.

— Ecoute petit bonhomme, reprend Vlad, on ne va pas traîner en longueur. Tu nous dis pour qui toi travailles et ce que toi avais l'intention de faire ici ; sinon toi vas avoir beaucoup souffrances...

Faites un test d'agilité,

- si c'est un échec, vous ne parvenez pas à surprendre Vlad qui, malgré votre coup de tête puissant, vous envoie un crochet avant de tomber au sol, aveuglé par le sang (*vous perdez 2 PV*). Vous assommez Vlad d'un coup de pied dans la tête et vous vous préparez à combattre Dolf. Servez vous de la chaise métallique sur laquelle vous étiez assis.

- si c'est un succès : Vous parvenez à sauter à la gorge de Vlad qui, surpris, n'a pas le temps d'éviter votre coup de tête. Il s'effondre au sol le visage en sang. Dolf saisit une batte posée contre le mur et vous devez le combattre. Servez vous de la chaise métallique sur laquelle vous étiez assis.

Combat à mains nues dans une cave humide sous le Luna's bar

Dolf Koglianov, un ruskoff mastoc

Agilité : 6

Force : 10

Vie : 15

Arme : batte de base ball (3PD)

Votre chaise inflige 3PD et vous permet d'ajouter 1 PA pour la durée du combat en raison de l'amplitude importante lors de votre frappe.

Si vous massacrez Dolf, n'oubliez pas de donner quelques coups de chaise à Vlad, de récupérer la batte si vous le voulez (car tous les objets et armes que vous portiez vous ont été subtilisés) et de voler 350 \$ dans les poches des deux russes... **Rendez-vous au 106.**

196

Combat motorisé dans la banlieue de Bloomfield

Véhicule : Plymouth

Conduite (le total du conducteur) : 6

Comportement : 7

Puissance de feu : 5

Blindage : 40

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)

Blindage : 50

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement musclé, vous sortez rapidement de Bloomfield avant d'avoir tous les flics de la ville aux trousses.

Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Boomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau.

Rendez-vous au 26.

197

Vous courez en position demi-baissé vers la base de la grue de levage. Une échelle cerclée de barres métalliques monte jusqu'à la cabine de pilotage et

de nombreux paliers alternés permettent de changer d'échelle en toute sécurité. Vous grimpez rapidement jusqu'au sommet où vous vous installez à plat ventre, prêt à ouvrir la mallette contenant le fusil de précision. Nando le revendeur d'armes vous a prévenu, cette arme n'est pas à mettre entre toutes les mains : recul important, poids nécessitant un tir posé et temps de rechargement assez long. Vous n'avez que faire de ces mises en garde, vous voulez prouver au Scalabrese que vous êtes digne de confiance en parole comme en action. Vous regardez au pied de la grue et une trentaine de mètres plus bas personne ne semble affolé de votre présence ici. Vous sortez l'arme de son étui, verrouillez les différentes parties et mettez une balle dans le magasin avant d'actionner le verrou. Vous suivez attentivement dans la lentille de votre lunette de précision les déplacements de Delahaye et ses acolytes : ils viennent de disparaître derrière un empilement de fûts métalliques... ils ressurgissent entre deux pelleteuses achevant de creuser des fondations. Le bruit ambiant de ce gros chantier devrait vous aider à ne pas vous faire repérer – le silencieux de 800gr vissé au bout de votre canon également –...

Vous inspirez profondément et ajustez la poitrine du *consigliere*... Votre index est moite... Votre respiration s'accélère...

Faites un test de précision. Si c'est un succès, **rendez-vous au 256.** Si c'est un échec, **rendez-vous au 326.**

198

Vous ne regardez pas Penhall lorsque vous vous adressez à lui d'une voix calme :

— Je sais que vous êtes l'agent Tom Penhall. Je ne peux pas me présenter mais je veux juste discuter avec vous, dans un intérêt commun...

Penhall ne daigne même pas lever les yeux de son journal, il vous reprend :

— Intérêt commun ? Mmmh... Je ne vois pas ce que vous et moi pourrions avoir en commun.

— Un homme de chez vous travaille en sous marin avec un homme de chez nous... Vous pourriez peut être voir de quoi et de qui je veux parler ?

— Peut être que oui, peut être que non...

— Un agent du bureau joue cavalier seul. Il doit sûrement arroser un mec de notre respectable famille pour que celui-ci lui donne matière à la rendre un peu moins respectable devant une cour...

— Vous insinuez donc qu'un agent assermenté, ayant juré vérité et foi sur la Bible, détourne des fonds appartenant à l'état dans le but de faire couler une organisation mafieuse ?

— C'est presque ça ! Sauf que notre famille est tout sauf une organisation mafieuse... Maintenant pour prouver ma bonne foi je peux vous donner une monnaie d'échange si vous me divulguez des informations utiles...

— Faut voir... répond simplement Penhall.

Si vous êtes prêt à déboursier 200 dollars pour obtenir des infos, **rendez-vous au 347**, si vous préférez continuez le dialogue, **rendez-vous au 283**.

199

Votre dernier coup est fatal à Octavio Smiles qui titube, s'appuie sur le plat-bord et tombe sur les dalles de pierres en contrebas. Vous jetez un rapide coup d'œil à vos confrères, qui rechargent leurs armes à toute vitesse.

— Balcon nettoyé ! Crie l'un d'eux.

— On s'occupe du bas, ajoute un autre.

Vous examinez la situation dans le jardin de la villa : des tirs se croisent de toutes parts, des hommes tombent – des deux côtés – mais les Luciano progressent toujours. **Rendez-vous au 165**.

200

Vous grimpez l'escalier sans vous soucier du bruit de vos pas : les moteurs qui font tourner les hélices à yaourt sont bruyants au possible. Vous arrivez en haut du grand escalier et vous découvrez une grille fermée par une chaîne cadennassée. De l'autre côté de la grille vous apercevez des bacs sous plastique, des cartons portant les inscriptions «combinaisons stériles» et d'autres matériels dont vous ignorez l'usage. Une réserve sans aucun doute, mais celle-ci ne vous conduira pas à Bettini. Vous pouvez opter pour la voie de gauche que vous avez délaissée en bas des escaliers, **rendez-vous dans ce cas au 207**. Vous pouvez aussi revenir en arrière et partir vers les citernes, **rendez-vous alors au 41**. Enfin si l'exploration de l'usine

vous met les nerfs en pelote, vous pouvez aussi revenir vers la façade principale et tenter de pénétrer dans l'usine par l'une des portes de service, **rendez-vous dans ce dernier cas au 395.**

201

L'homme parvient à se libérer dans un geste rapide comme l'éclair, il vous assène un uppercut sous le menton et vous vous écroulez quasiment KO. La tête vous tourne et vous avez du mal à reprendre vos esprits. Penhall vous immobilise au sol et vous passe les menottes. Il vous redresse en vous saisissant par les épaules et vous lance en riant :

— Alors : coups et blessures sur un agent du Bureau, 3 ans ; tentative de meurtre par étranglement toujours sur un agent du bureau, 10 ans et pour finir outrage et insulte, 1 an. Voilà ton programme pour les 14 prochaines années à venir... en attendant de te retrouver dans une suite royale pleine de rats et de cafards, je t'emmène au central !

Votre aventure se termine en même temps que votre carrière de gangster et les années à venir risquent d'être longues...

202

— Changer de trottoir ?! Mais c'est eux qui vont changer de trottoir, de ville même ! vous dit Nicki.

Les deux hommes arrivent à votre niveau. Le premier est habillé d'un blue-jean et porte un gros chandail, classique des dockers. Le deuxième porte une grosse chemise à carreaux et un pantalon de toile, habit typique du bûcheron.

— Regarde moi ces deux là ! lance l'homme au chandail.

— Deux portefeuilles bien remplis ! s'exclame le second.

Nicki s'approche des deux hommes et leur dit :

— Dites donc les fiottes, je pense que vous savez pas à qui vous parlez là ?! Nicki envoie un formidable crochet du droit au plus grand des hommes, le «doker». L'homme surpris perd l'équilibre et tombe au sol. Le «bûcheron» se retrousse les manches et se prépare à affronter Nicki. Le doker se relève encore sonné et se prépare à frapper.

Si vous voulez intervenir immédiatement, **rendez-vous au 247.**

Si vous voulez attendre pour voir la réaction de Nicki, **rendez-vous au 265.**

203

Vous manquez Messano mais vous heurtez de plein fouet la tête de Bougrano encore agenouillé derrière le camion. Il se retrouve bloqué entre votre capot et la portière passager du camion, vous l'entendez hurler de douleur lorsque en passant la marche arrière vous voyez l'homme s'effondrer la tête en sang sur les pavés de la 55e rue. Messano court vers sa Plymouth et démarre immédiatement à votre poursuite. Un combat dans les rues de Bloomfield vous attend...

Combat motorisé contre un homme des Bologna

Gianno Messano

Conduite : 7

Véhicule : Plymouth

Comportement : 8

Puissance de feu : 4

Blindage : 40

Votre véhicule : Une Dodge avec un blindage de 45 pour un comportement de 8. Votre puissance de feu équivaut à la puissance de votre arme de poing (en effet il vous impossible de conduire tout en tirant avec un fusil à pompe).

Votre combat ne pourra pas se poursuivre au delà de 4 assauts, si au bout de 4 assauts vous avez touché au moins deux fois la voiture de Messano, il abandonne la poursuite, et vous pouvez rejoindre sans plus tarder le Speed center, au sud de Bloomfield, en **vous rendant au 303**. Si Messano vous atteint plus de deux fois, il parvient à faire éclater un de vos pneus et vous envoie dans le décor. Il vous achève dans un rire sadique et met un terme à votre carrière mafieuse. Votre aventure est terminée.

204

— Je dois vous faire parvenir un message Mr Elefanti : fermez votre bouche à compter d’aujourd’hui et ne vous occupez plus de notre famille. Sinon vous risquez d’avoir de gros problèmes...

— Et c’est une petite fiotte comme toi que les Scalabrese envoient pour me faire peur ? Non mais je rêve là ?! Alors aujourd’hui c’est l’anniversaire de ma fille, je ne vais donc pas te tuer, mais tu pourras dire à ton boss – si tu arrives encore à parler – qu’il aille, lui et toute la famille se faire mettre. Je fais ce que je veux, quand je veux et comme je le veux.

Sur ces bonnes paroles, Elefanti se jette sur vous en prenant soin de sortir un couteau à cran d’arrêt.

Combat à mains nues dans le Rosa’s Flowers.

Marco Elefanti, un Luciano dans toute sa splendeur.

Force : 8

Agilité : 8

Points de vie : 12

Arme : un cran d’arrêt, 2PD.

Notez que si vous ne possédez pas d’arme de corps à corps, vous pouvez lancer les vases qui traînent partout autour de vous et qui infligent 2PD. Par contre vous devrez soustraire un point de votre total d’agilité si vous faites usage des ces «armes».

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous sans attendre au 22.**

205

Lorsque les deux hommes vous voient saisir votre arme, ils plongent derrière les caisses de vin et hurlent en cœur : Mike !!

Mike est le gars qui maintient les portes de la cave fermées, il approche à grand pas d’un petit muret et sort lui aussi une arme à feu, le combat peut débiter :

Combat armé dans la cave du Luna’s bar (défense pour les rechargements : 2)

Mike Bronson, un portier planqué

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 8

Arme : Un revolver Luger cal.50, 6 coups (5PD) plus 12 balles de réserve

En raison de votre position, Mike n'osera tirer que s'il est sûr de vous atteindre, pour ne pas détruire l'alcool de ses patrons, en conséquence, il ne pourra tenter un coup qu'un assaut sur deux : vous pouvez tirez deux fois avant qu'il ne tire une balle.

Si ce combat acharné ne vous tue pas, vous ne tardez pas dans cette cave et filez au plus vite par un étroit couloir qui vous conduit au sous-sol de l'établissement ; vous faites dégager un maximum de cuistots et personnels de service avant de mettre le feu à la cuisine. **Rendez-vous au 242.**

206

Les bidons chutent sans bruit vers les deux hommes. L'agent du BOI est le premier à lever les yeux, comme averti par un sixième sens, mais il est trop tard, le bidon lui écrase le haut de corps, rebondit au sol et lui casse probablement les deux jambes —à en juger pas le bruit sec du craquement— ; le deuxième bidon manque Franky qui roule sur le côté droit.

Dozzo se relève heureux d'avoir échappé à une mort atroce, mais déçante vite lorsqu'il se rend compte que le bidon a déversé sur lui son contenu : de l'essence dont il est imbibé de la tête aux pieds.

— Putain de merde ! un costard tout neuf, font chier les dockers, peuvent pas les caler leurs putains de bidons...

Dozzo ne sait donc pas que vous êtes à l'origine de «l'accident». Vous avancez sur le bord du muret et l'interpellez :

— Franky, mon bon Franky !

L'obscurité lui empêche de voir qui est son interlocuteur, il demande :

— C'est qui là ? je n'y vois rien et j'ai failli crever, écrasé par ce putain de bidon. C'est toi Toto ?

Vous allumez votre briquet et avant de le lancer vers Dozzo, cinq mètres plus bas, vous répondez simplement :

— Non, c’est Di Reggio, le gars qui va te tuer...

Franky Dozzo s’embrase en une seconde, il se roule sur le sol pour tenter d’échapper à la douleur du feu qui le dévore. Il hurle, se relève, se cogne contre les murs et s’écroule sans parvenir à se jeter à l’eau. Son corps se consume en dégageant une fumée nauséabonde – l’odeur des charognes, pensez-vous – tandis que vous regagnez le bas de l’entrepôt où vous récupérez les dossiers non loin du corps en bouillie de l’agent du BOI. Vous démarrez votre véhicule et vous foncez vers la villa Scalabrese. **Rendez vous au 334.**

207

Vous approchez doucement de la porte et profitez de la vitre grillagée qui en ajoure le haut pour regarder furtivement de l’autre côté : un couloir aux murs blancs, donnant sur plusieurs portes beiges. Vous tournez la poignée mais celle-ci refuse de bouger. Vous forcez un peu mais rien à faire la porte est verrouillée. Vous pouvez tenter de revenir vers l’escalier en **vous rendant au 200**, abandonner cette voie pour repartir vers les citernes, **rendez-vous alors au 41**. Enfin si l’exploration de l’usine vous donne le tournis vous pouvez revenir sur vos pas et tenter une intrusion par l’une des portes de service de la façade principale du bâtiment, **rendez-vous dans ce cas au 395.**

208

Vous mettez l’agent du BOI dans votre ligne de mire et vous ouvrez le feu : l’homme reçoit une balle en pleine poitrine et s’effondre. Dozzo riposte immédiatement et se cache derrière un empilement de caisses métalliques ; vous devez le combattre et le tuer avant qu’il ne prenne la fuite :

Combat armé sur les docks de Bloomfield (défense pour les rechargements : 2)

Franky Dozzo, un poisson dans le filet

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Revolver Poskii, cal.36, 7 coups (3PD) et deux chargeurs.

La dernière balle qui mettra un terme à la minable vie de Dozzo, l'enverra flotter entre deux bateaux ; les pêcheurs matinaux trouveront ce traître à demi-mangé par les crabes...

Vous courez récupérer les documents près du corps de l'agent du Bureau et vous filez vers la villa Scalabrese, **rendez-vous au 334.**

209

Vous suivez l'accès montant au deuxième niveau du parc tout en gardant un œil attentif sur la voiture des Bologna. Le conducteur ne fait pas dans la dentelle et roule à fond sur les pelouses du parc en ne cherchant même pas à éviter les promeneurs matinaux. Vous resserrez votre approche du véhicule lorsque le conducteur fait un brusque virage vers vous. Le passager – sorti par la fenêtre et assis sur le rebord – ouvre le feu sur vous tandis que Delahaye recharge son arme avec difficulté. Les multiples projectiles atteignent les vitres et les éclats de verre vous tailladent le visage, vous perdez 1PV. Vous devez garder le contrôle du véhicule à tout prix pour ne pas finir votre course contre le mur. *Faites un test de conduite mais ajoutez un point au résultat donné par les dés, en raison des nombreuses coupures douloureuses dont vous souffrez.* Si c'est un succès, **rendez-vous au 8**, si c'est un échec, **rendez-vous au 387.**

210

Vous avez beau vider votre chargeur dans les vitres de la Chevrolet, en espérant blesser un homme, rien n'y fait. La voiture repart comme elle est arrivée et s'éloigne à vive allure sur l'avenue.

— Putain ! Se faire tirer comme des vulgaires lapins ! beugle Nicki en agitant ses bras et en prenant les passants à témoin.

Vous traversez la rue – vous sentez les éclats de verre sous les semelles de vos chaussures – et vous vous dirigez vers la Cadillac de Nicki. Il vous arrête devant chez vous, récupère l'arme qu'il vous avait prêtée et lance :

— Sois prêt à 20h !

Il démarre en trombe et s'éloigne dans l'obscurité de la rue. Vous rentrez chez vous, en pensant encore à cet après-midi mouvementé.

Rendez-vous au 96.

211

— Nicki, commencez-vous, faut que j'te parle d'un truc important... Un truc qui pourrait t'intéresser.

Nicki ne quitte pas la route du regard et se contente de maugréer :

— Un truc ? Qui peut m'intéresser ?

— Ouais ! La banque de Bloomfield c'est une passoire. Pas une de ces passoires italiennes pleine de trous très fins mais plutôt ces merdes chinoises qui ont des trous comme des balles de .45 ! J'attendais que le banquier remplisse son bordereau pour la mallette et j'ai constaté qu'il n'y a que deux flics qui gardent l'entrée. Tous les accès aux coffres sont ouverts à quiconque arrive à régler leur compte à ces deux pantins.

— Et toi le petit Salvatore tu voudrais qu'on braque la banque de Bloomfield ?? Excuse-moi mais dans toutes les idées à la con que j'ai entendues, celle là fait partie des meilleures !

Un peu vexé par la réponse de Nicki vous enchaînez sans vous démonter :

— Et puis-je savoir pourquoi l'idée est stupide, Monseigneur ?

— Parce que si la banque de Bloomfield est braquée, en quelques jours les flics vont passer de cents à trois cents agents dans la ville. Si tu braques la banque, tu étrangles notre commerce ! Donc tu fais pas de vieux os, d'un côté comme de l'autre ! Ha, ha, ha ! Braquer la banque ! Laisse ça à Dillinger, il court plus vite que toi et surtout il ne vit pas à Bloomfield !

Vous ne répondez pas aux moqueries de Nicki mais cette idée vous trotte dans la tête pendant deux ou trois pâtés de maisons. Si vous voulez parler à Nicki des documents vus chez Dozzo, **rendez-vous au 246**. Sinon, **rendez-vous au 66**.

212

Vous ne parvenez pas à vous extirper de votre véhicule assez vite pour rattraper l'agent du Bureau qui disparaît entre les Ford flambant neuves du parking d'exposition. Vous feriez mieux de ne pas trainer ici car vous risquez d'avoir de sérieux problèmes !

Vous remontez dans votre véhicule dont les dégâts sont assez importants et vous essayez tant bien que mal de regagner le lieu de rendez-vous où Nicki

vous attend déjà. Vous n'avez donc aucune information sur Franky et la taupe du BOI.

Venant à votre rencontre dès que vous avez garé la voiture, il grommelle :

— Tous des fiottes ces agents du bureau, deux tartes dans la gueule et il m'a sorti les pires conneries que j'ai jamais entendues : Dozzo fait partie des Luciano, Don Scalabrese est mort l'année dernière, bref tout pour que je le lâche, ce que j'ai d'ailleurs fait ; ce mec ne sait rien du tout.

— Beh le mien m'a filé entre les doigts, d'où l'état de la voiture, désolé Nicki...

— On aura le temps d'y voir plus clair au moment voulu, dit Nicki à demi-mots, Vous remontez dans la voiture de Nicki et vous filez d'ici sans plus tarder, **rendez-vous au 66.**

213

— J'arrive Don ! Vous dévalez l'escalier et lorsque vous rejoignez le par-rain, deux hommes de la famille s'effondrent à leur tour. Le combat fait rage entre les Scalabrese et les Luciano, des balles se croisent dans un chaos innommable et la villa est un véritable champ de bataille. Les vitres volent en éclats, des impacts sur les murs projettent des fragments de briques sur toute la terrasse et les nombreuses jardinières décorant l'entrée de la villa ne sont plus qu'amas de terre et de céramique brisées.

— Ces fils de putes nous massacrent ! Faut qu'on se reprenne, hurle un des gars posté contre un pilier.

— Pas de perte en haut ! répond un homme sur le toit-terrasse.

— Deux hommes au tapis, ajoute un autre homme au sous-sol.

Pepe vous regarde et dit :

— Aide-moi à m'éloigner d'ici, je n'ai plus la force de me battre et j'ai pris une prune.

Vous aidez le boss qui s'appuie sur vous et vous devez choisir au plus vite un endroit sûr pour sa vie :

- pour le planquer dans les chambres du dernier étage, **rendez-vous au 71,**

- pour le conduire à l'extérieur de la villa, vers les champs d'orangers, **rendez-vous au 373.**

214

Une douce image filtre à travers vos paupières mi-closes, un visage rond, des yeux en amandes d'un vert éclatant ; et cette voix, cette voix douce et chantante qui vous susurre : Salvatore tiens bon, on s'occupe de toi...

Impossible de mettre un visage distinct sur cette voix, impossible mais pourtant...

C'est Alison, votre ex-petite amie ! Elle est de service aujourd'hui et vous a reconnu malgré les tuyaux de perfusion et les nombreuses blessures dont vous souffrez. Vous esquissez un sourire —un effort surhumain pour vous— si imperceptible qu'elle ne le voit pas...

Vous sombrez cette fois-ci pour de bon dans le néant...

Rendez-vous au 314.

215

Le Carnegie Hotel se profile bientôt devant vous. Sa hauteur imposante et ses murs blancs le démarquent des autres bâtiments de North Avenue.

De nombreux clients fréquentent cet hôtel prestigieux et un défilé incessant de voitures n'est pas rare devant l'entrée principale. Vous contournez le bâtiment pour garer votre voiture derrière, près de la bijouterie Carmella's.

Un garçon de chambre fume une cigarette à l'abri des regards.

— Bonjour, lui dites-vous, poliment.

— Bonjour, répond-il. Si vous passez pour la mallette c'est déjà fait !

Un frisson vous parcourt l'échine. Vous approchez du jeune homme — à peine plus vieux que vous — et vous l'interrogez :

— Déjà fait quoi ?!

— Des hommes sont dedans en train de ramasser le pognon ! Donc vos copains sont arrivés avant vous !

Nicki vous a bien répété que lui seul nommait un responsable tous les samedis pour la collecte, donc les gars qui sont dedans ne sont pas des vôtres !

Vous vous tenez prêt à un éventuel combat, et vous foncez vers la Ford en espérant trouver quelques armes de plus.

Dans le coffre vous dégotez un manche de pioche (3PD) et un revolver Smith et Wesson cal.38, 6 coups (3PD), chargé. Si vous possédez déjà un

revolver, vous pouvez prendre celui-ci en plus, cela vous permettra de vider les deux armes avant de devoir recharger.

Vous retournez rapidement vers la porte de service et vous pénétrez dans l'hôtel.

Vous avancez prudemment le long des sombres couloirs qui débouchent finalement sur une réserve. Quelques employés comptabilisent les boîtes de conserves et vous regardent passer sans sourciller. Vous vous dirigez au petit bonheur la chance car vous ne connaissez pas du tout les lieux, mais vous supposez que vos «imposteurs» sont dans le bureau du directeur situé au rez-de-chaussée ou au dernier étage.

Dès que vous sortez de la réserve, deux hommes vêtus de costumes ocre avancent vers vous à vive allure, chacun tenant une mallette dans sa main.

Vous dégainez votre arme et vous hurlez :

— Bougez plus ! Vous êtes qui ?

Les deux hommes se figent et vous regardent quand soudain l'un d'eux, profitant de l'obscurité ambiante, ouvre le feu sur vous. Vous parvenez à éviter son tir et vous engagez le combat :

Combat armé dans les couloirs du Carnegie Hotel (défense pour les rechargements : 0)

Jœ Igacci

Maîtrise des armes : 9

Précision : 5

Vie : 12

Arme : Revolver Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Terry Bogard

Maîtrise des armes : 8

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Pistolet Dura, cal 38, 6 coups (3PD), plus 6 balles.

Vous pouvez affronter les deux hommes à tour de rôle ou les deux en alternance. Si vous triomphez de vos ennemis, vous pouvez ramasser leurs

armes et munitions ainsi que 150 \$ qu'ils possédaient. S'il ne vous reste que le Madison, **rendez-vous au 320**. S'il vous reste le Tito's bar à contrôler, **rendez-vous au 272**. Enfin, **rendez-vous au 383** pour partir vers les halles.

216

Vous vérifiez vos armes, vos chargeurs et vous sortez de derrière la tombe qui vous sert d'abri, comme un diable sort de sa boîte. Vous devez combattre les trois hommes :

Combat armé et irréel entre les tombes du cimetière de Bloomfield (défense pour les rechargements : 6)

Marco Di Fueco, un rital solide

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Deux pistolets Colt .45, 8 coups (4PD), et deux chargeurs en réserve.

Sergio Boniccino, un porte-flingue avisé

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 8

Arme : Fusil de chasse cal 12, 2 coups (5PD), 6 balles de réserve.

Marco Diogusta, un épicier en deuil

Maîtrise des armes : 6

Précision : 9

Vie : 12

Arme : Un revolver Osaka cal .38, 6 coups (3PD), 12 balles de réserve.

Vous combattez ces hommes en alternance. Lorsque Diogusta aura sa vie réduite à 6 ou moins, ses deux hommes de main – s'ils sont toujours en vie – prendront la fuite lâchement, **rendez-vous au 86**.

217

Vous sautez comme un dingue vers le toit de l'autre bâtiment : mauvais appuis lors du saut, course trop lente, vous ne savez pas pourquoi mais votre saut est trop court. Vous sentez votre visage se crispier d'effroi lorsque la corniche du bâtiment vous échappe de quelques centimètres. Vous vous cassez les deux mains contre le mur et tapez lourdement sur ce dernier. Vous faites une chute de trois étages, longue et presque irréaliste... Votre corps s'écrase sur les pavés de la ruelle avec un bruit sourd et grave. Vous ne mourrez pas immédiatement mais vous souffrez horriblement : tout vous fait mal. Vous ne tardez pas à voir trouble et bientôt vos forces vous abandonnent. Votre carrière au sein des Scalabrese se termine par une voltige fatale...

218

L'homme qui vous accompagne, Angelo, vous crie :

— Faut qu'on dégage, la voiture de tête est une voiture bélier, à coup sûr elle est bourrée d'explosifs !

Vous jetez un coup d'œil vers les quatre véhicules vous fonçant dessus et vous apercevez en un regard furtif que la première voiture n'est pas conduite par un homme mais que son volant est maintenu par une longue tige dépassant de la fenêtre et fixée à la voiture suivante. À quelques dizaines de mètres de leur objectif, les Luciano ne vont plus tarder à libérer la tige afin que la voiture bélier fonce droit devant elle...

Vous tentez de regagner la villa pour vous y abriter mais déjà le bruit ronflant des moteurs V8 parvient à vos oreilles.

Faites un test d'Agilité, si c'est un succès, **rendez-vous au 354**, si c'est un échec, **rendez-vous au 276**.

219

Vous tentez de pousser deux bidons de 200 litres posés sur une palette de manutention. Ils ne sont pas pleins et pourraient basculer par dessus le petit muret.

Faites un test de force, si c'est un succès, **rendez vous au 206**, si c'est un échec, **rendez vous au 315**.

220

Vous revêtez votre beau costume trois pièces, le bleu clair, avec chemise blanche et cravate bleu marine, celui de votre premier «contact» avec Nicki. Vous fumez une petite cigarette au bord de la fenêtre de votre appartement et vous songez à votre nouvelle vie : la *famiglia*, les règlements de compte, l'action, le risque aussi ; finalement cette nouvelle vie mouvementée vous plaît et vous y prenez même un certain plaisir...

Vingt minutes plus tard vous franchissez les portes de la villa du Don ; toujours cette étrange sensation de pénétrer dans une cage aux barreaux d'or...

Un homme en costume noir vient vous accueillir et demande :

— *Buonasera, Signore ?*

— Di Reggio, Salvatore Di Reggio.

D'un hochement de tête, l'homme vous invite à le suivre dans la villa et vous conduit vers une salle révélée par deux portes finement ouvragées. Une table est dressée très sobrement : des bouteilles de vin sont alignées le long du chemin de table, de nombreuses soucoupes sont remplies d'olives plus appétissantes les unes que les autres et une bonne quinzaine d'hommes est déjà là. Vous apercevez Fabio Leone qui vient à votre rencontre :

— Alors Salvatore ! Quelle belle soirée qui s'annonce n'est-ce pas ?!

— Oui, monsieur Leone, une belle soirée dans une très belle villa...

— Pas de «monsieur» entre toi et moi, Fabio c'est parfait ! D'ailleurs ici tous les hommes du Don m'appellent Fabio. Viens te joindre à nous et goûte-moi ces délicieuses olives préparées par le Don lui-même.

Vous rejoignez les autres membres de la famille invités à ce repas très «privé» et, fait étrange vous ne voyez pas Nicki. Parmi les personnes importantes, on vous présente les responsables de secteurs, Tazzi, Natali et D'amato que vous aviez déjà aperçu lors de la première réunion, la veille.

Le Don entre alors dans la pièce, les bras chargé d'un plateau présentant un cochon de lait en gelée. Il porte un tablier sur lequel sont brodées des lettres d'or :

« *Cuore, rispetto, onore...* »

Vous comprenez que les 3 maîtres-mots du clan Scalabrese sont ancrés l'esprit collectif et sont surement la clef de sa longévité...

La soirée se déroule à merveille et après une entrée d'une finesse exquise, le Don sert à ses convives un civet de lapin – que certains semblent connaître et apprécier – qui vous laisse admiratif devant les talents de cuisinier du patriarche Scalabrese.

Après un café bien noir, le Don convie tout le monde dans la salle voisine où vous prenez tous place autour d'une table basse très imposante. Pepe Scalabrese prend la parole de sa respectable voix grave et éraillée :

— Mes amis, mes fils. Demain, la semaine de notre victoire ou de notre défaite va se jouer... La famille Scalabrese va livrer sa guerre la plus impitoyable, la plus importante aussi. Les deux autres familles veulent nous éliminer du circuit mais Bloomfield est à nous. C'est notre ville, c'est notre commerce et on ne va pas laisser ces fouineurs nous faire de l'ombre.

Plusieurs de nos confrères sont déjà aux côtés du Seigneur, je pense à Luca, à Arnoldo.

Les Luciano et les Bologna ont assez fait de dégâts pour qu'on les efface complètement de la ville. Je vais composer deux équipes qui vont s'introduire dans les quartiers généraux des deux autres familles, inutile d'aller attaquer les villas de Simone Luciano et Giorgio Bologna, il faudrait être fous et nous n'avons pas d'hommes à sacrifier pour de si basses besognes. Nous allons frapper au cœur de leur commerce.

Pendant que l'équipe de front s'introduira dans le quartier général, les équipes annexes détruiront tous les commerces «protégés» par les familles. Demain soir et mardi soir seront deux soirées de guerre, mais une guerre dont nous sortirons la tête haute.

Le don interrompt son monologue et demande à Genova, son second, de servir un whisky à ceux qui le désirent. Il avale une longue gorgée et reprend son exposé :

— J'ai déjà choisi mes quatre chefs d'équipe : Fabio (*Leone*) et Pietro (*Tazzi*) vous attaquez demain soir l'hôtel Aliotto, le fief des Bologna. Vincenzo (*Natali*) et Alex (*Turilli*) vous attaquez mardi soir le fief des Luciano, le Crane Club. Je vous charge de composer vos équipes et de répartir les tâches comme bon vous semble. Je veux un travail propre, rapide et

sans dommages collatéraux. Messieurs j'en ai terminé, si quelqu'un a des questions, c'est le moment.

Personne ne répond, le Don ajoute alors :

— Messieurs la soirée est à vous, buvez, fumez, profitez de la douce soirée au cœur de nos jardins. Demain et après demain, journées d'entraînement pour tous les hommes participant aux expéditions punitives. Le Don se lève et sort de la pièce sans dire un mot.

Vous réfléchissez à toute allure pour savoir vers quelle équipe vous allez vous tourner. Attaquer le QG des Bologna ou celui des Luciano ? Obéir aux ordres de Leone et Tazzi ou à ceux de Natali et Turilli ? Attaquer une famille nouvellement installée ou un clan mafieux organisé et structuré ? Pensez à tout ce qui peut vous influencer et faites votre choix :

Pour proposer vos services à l'équipe des Bologna, **rendez-vous au 335.**

Pour intégrer l'équipe devant attaquer les Luciano, **rendez-vous au 304.**

221

Vous pénétrez dans un hall sombre et sentant le mois qui ouvre sur un escalier en colimaçon, usé par les siècles, montant vers les cloches de bronze. Vous grimpez quelques marches avant de vous retourner vers le père pour lui dire :

— Merci mon père, je ne serais pas long. Je ne voudrais pas abuser de votre gentillesse...

Vous gravissez rapidement les interminables marches de pierre pour vous retrouver sur une plateforme de bois ouvrant sur quatre voûtes offrant un point de vue superbe. Une vingtaine de mètres plus bas, le cimetière avec son lot de tombes grises, de barrières rouillées et de pots fleuris. Dans l'une des allées, deux hommes se tiennent droits, immobiles, dos à une tombe tandis qu'un troisième homme est agenouillé devant le marbre. Il prie en touchant la dalle blanche partiellement couverte de fleurs rouges. Vous sortez le fusil Springfield de son étui, vissez le silencieux au bout du canon et vous engagez une balle dans le magasin. Dans votre lunette de visée, l'homme qui prie ressemble fortement à Diogusta : crâne chauve, barbe sale et mat de peau. Vous parvenez à lire le nom figurant sur la tombe : *Famiglia Diogusta.*

Vous ajustez le responsable des épiceries servant les Bologna et vous pressez la détente. *Faites un test de précision*, si c'est un succès, **rendez-vous au 291** ; si c'est un échec, **rendez-vous au 250**.

222

— Bonjour messieurs-dame.

Un garçon de service vous accueille dans un charmant cadre : bois, pierre et cheminée dans laquelle craque un beau feu. On vous accompagne jusqu'à une table entourée de banquettes en cuir vert olive.

— Voici la carte. Je vous laisse choisir, je reviens dans un moment.

Vous commandez une assiette de penne au saumon, suivi d'un filet de daurade à l'estragon.

— Alors tu as réfléchi ? commencez-vous directement.

— Réfléchi ? Mmm... C'est pas si simple Salvatore. Je le quitte ? et après ? Je sortirais avec un autre *mafioso*... Les mêmes soucis, les mêmes inquiétudes...

— Oui mais moi tu me connais déjà, tu sais à quoi t'en tenir ! Et puis ce job là me prend moins de temps que livrer des putains de sodas toute la semaine...

— Et je travaillerais où ? parce que continuer à bosser à l'hôpital... c'est inévitable qu'il me fera tuer.

— À moins que je ne le refroidisse avant, murmurez-vous.

— Je vais être franche avec toi Salvatore. Je n'ai jamais cessé de penser à toi. Je ne voulais pas me résoudre à cette rupture.

— On peut donc envisager un retour en arrière ? Un nouveau départ ?? demandez-vous avec un sourire non dissimulé.

— J'aimerais mais je ne suis pas encore sûre. J'aimerais arrêter ce travail et partir loin d'ici, dans le Montana. Avoir une maison avec des animaux, des terres et des enfants à regarder grandir.

— Je pourrais t'offrir cela mais il faut que je monte les échelons de la famille. Après je serais intouchable et toi avec...

Alison regarde les arbres à l'extérieur du restaurant. Des écureuils malicieux sautent de branche en branche et se disputent des pignes.

— Il faut que je réfléchisse. Désolée.

Vous ne détournez pas vos yeux de ceux d'Alison. Vous lui souriez et n'ajoutez rien à cela.

Vous finissez tranquillement votre repas en parlant de la pluie et du beau temps, vous buvez tous les deux un café, vous réglez l'addition et vous sortez de l'établissement. L'air est vivifiant et l'odeur agréable de la forêt après la pluie emplit vos narines en quelques secondes.

Vous montez dans l'Alfa suivi d'Alison.

Si vous voulez embrasser Alison immédiatement, **rendez-vous au 316.**

Si vous ne voulez pas vous engager dans une histoire à problèmes, **rendez-vous au 233.**

223

Vous longez la 24e rue jusqu'à apercevoir le vélo argenté qui sert de devanture au magasin Bob's cycles. Le propriétaire est un certain Robert Thornway, que tout le monde connaît sous le diminutif de Bob. Il est âgé d'une quarantaine d'année et vend, répare, achète et vit vélo. La passion de toute sa vie qui risque de partir en fumée dans quelques minutes. Vous garez la

Chevrolet quelques mètres avant l'entrée de la boutique et vous vous dirigez vers la porte d'entrée d'un pas décidé. De nombreux cycles sont exposés devant la vitrine allant du tricycle pour enfant au vélo de course haut de gamme. Vous poussez la porte et l'assistant de Bob vous salue d'un : B'jour M'sieur !

Vous scrutez l'intérieur du magasin à la recherche du patron et vous demandez sans tarder :

— Il est là Bob ? C'est urgent ! L'assistant ne lève pas les mains de la roue qu'il est en train de réparer et vous fait un signe de la tête en vous indiquant l'arrière boutique. Sans même remercier le mécano vous foncez vers le fond la boutique.

Bob vient à votre rencontre et vous accueille froidement :

— Et qu'est ce qu'il lui veut à Bob ?!

— Juste défoncer ton magasin pour faire perdre quelques dollars à tes bienfaiteurs...

— Toi, tu veux défoncer l'œuvre de ma vie ?! Bob empoigne une clé à molette de bonne taille et commence à vous menacer avec. *Faites un test*

de *Respect*, si c'est un succès, **rendez-vous au 356**, si c'est un échec, **rendez-vous au 150**.

224

Suite du combat dans la cave :

Patrick Connely, un sommelier nerveux

Agilité : 5

Force : 6

Vie : total actuel

Arme : ses poings (1PD)

Tin Chei Phan, un acolyte rapide

Agilité : 8

Force : 8

Vie : total actuel

Arme : ses poings (1PD)

Tin Chei a perdu son couteau durant le dernier assaut, vous avez désormais l'avantage de combattre deux hommes désarmés. Si vous voulez en finir au plus vite, les bouteilles de champagne feraient d'excellents projectiles, si vous décidez de les utiliser comme des armes, elles infligeront 3PD à chaque coup.

Si vous parvenez à vous débarrasser de vos deux adversaires, Mike qui maintenait les portes fermées, reçoit une bouteille de Bordeaux «cuvée Spéciale» en pleine tête et s'effondre, sonné.

Vous ne tardez pas dans cette cave et filez au plus vite par un étroit couloir qui vous conduit au sous-sol de l'établissement ; vous faites dégager un maximum de cuistots et personnels de service avant de mettre le feu à la cuisine. **Rendez-vous au 242**.

225

Vous volez un véhicule stationné sur le bas-côté de la route afin de regagner au plus vite l'hôtel Luna. Alison reste surprise lorsqu'elle vous voit entrer dans la chambre tout excité.

— Ça va ? demande-t-elle inquiète.

— Oui, faut pas qu'on traîne. On file à la gare, je t'expliquerais en chemin. Sur la route menant à la gare de Bloomfield vous demandez à Alison de prendre le sac posé sur la banquette arrière et de l'ouvrir.

— C'est quoi tous ces billets ??

— Ma prime de licenciement ! répondez-vous d'un ton ironique.

— Tu as volé cet argent à qui, Salvatore ?

— Je n'ai pas volé, j'ai ramassé de l'argent déjà volé. Pas pareil. Maintenant on se casse d'ici, on se trouve un coin paumé et on vit notre rêve, le programme te convient ?!

Alison sourit et commence à compter les billets, au bout de quelques minutes elle lance :

— Soixante mille dollars ! Ouaw, ça fait un bon départ dans la vie !

— Tant mieux Alison, on oublie toute cette merde et on pense à nous... Maintenant on peut...

Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, votre nouvelle vie vous attend ; à vous de monter votre affaire – légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «La cavale» : *quitter Boomfield, avec Alison et les 60.000\$ de la famille Scabrese*. A vous de trouver la fin ultime...

226

Elefanti parvient à vous déséquilibrer mais avant de tomber au sol vous parvenez à lui envoyer deux balles dans la poitrine. Il chute lourdement au sol, à vos côtés. Ses yeux vous fixent d'un étrange regard, vide et mourant. Sa bouche laisse échapper un flot de sang et il se fige en quelques instants. Vous venez de tuer votre premier homme.

Vous vous relevez et vous partez en courant vers la ruelle derrière les magasins où Nicki et Adriano vous attendent. **Rendez-vous au 22.**

227

Vous risquez un œil au dehors de la banque et vous ne voyez pas une seule voiture de police dans la rue, par contre les sirènes retentissent dans tout

Bloomfield et les policiers ne seront pas longs à vous serrer dans leur étau. Vous courez tant bien que mal vers la Dodge garée à quelques mètres, vous jetez les quatre sacs à l'intérieur et vous démarrez en trombe. Vous gagnez rapidement l'extérieur de Bloomfield et vous vous cachez derrière un monticule de roches noires. Vous comptez les billets en vrac dans le sac : vous arrivez à la somme fabuleuse de 300.000 \$! Il vous aurait fallu une vie pour amasser autant d'argent. Une idée vous traverse l'esprit : mettre cet argent en lieu sûr et le donner à vos parents afin qu'ils regagnent le sud de l'Italie. Votre père n'aurait plus à se tuer au travail et votre mère pourrait enfin goûter aux bonheurs d'avoir 100 \$ devant elle pour acheter de belles robes.

Il vous faut faire un choix important :

Si vous décidez de cacher l'argent et de poursuivre votre carrière au sein des Scalabrese, **rendez-vous au 301.**

Si vous décidez de quitter Bloomfield et les Scalabrese avec 300.000 \$ en poche, **rendez-vous au 340.**

228

Vous roulez à vive allure dans les rues de Bloomfield, une fois sur South avenue, vous ralentissez et vous gardez la voiture de Nicki quelques mètres après la banque. Vous ne pouvez pas vous empêcher de jeter un coup d'œil vers l'hôpital central de Bloomfield, cet hôpital où travaille l'une de vos ex-compagnes.

Une panne de voiture, votre camion au bon moment, au bon endroit et ce fût une histoire d'un an avec cette infirmière prénommée Alison...

Vous gravissez les escaliers de marbre de la banque et vous y pénétrez. Le hall est assez grand avec des plantes vertes dans les quatre coins. Un banc en bois orné de fer forgé trône au centre du hall et un lustre imposant – conférant à cette banque une allure de manoir aristocratique – pend de tous son poids au plafond. Vous vous dirigez vers l'accueil derrière lequel un jeune homme vous salue :

— Bonjour, je viens récupérer une mallette au nom de Henry.

— Un instant je vous prie, je consulte le registre... Le jeune homme suit des lignes d'écriture avec la pointe de son stylo et stoppe net. Je vois un colis pour Mr Henry. C'est bien ça !

— Oui, oui, reprenez-vous à la hâte. Serait-il possible de faire ça rapidement j'ai un train à prendre dans une demi-heure ?

— Mais bien sûr Monsieur, je remplis le bordereau et nous y allons.

Vous examinez attentivement les entrées et sorties de cet immeuble et vous remarquez qu'il n'y a que deux agents de police qui surveillent l'entrée. Une bande de braqueurs bien organisée pourrait vider les coffres en quelques minutes et s'enfuir sans souci majeur... Vous pensez à ce plan audacieux et vous souriez intérieurement.

Le jeune homme vous invite à le suivre jusqu'à un ascenseur qui vous conduit au quatrième et dernier étage. Vous croisez une femme d'une quarantaine d'années précédée de deux hommes habillés de costumes gris foncé. Ils passent tous les trois à votre niveau et le jeune homme salue les deux hommes :

— Bonjour messieurs, comment se porte la famille ?

— *Bene, bene...*

Vous dépassez les hommes de quelques mètres et vous questionnez le jeune commis :

— Dites moi, quelle est donc cette famille dont font partie ces deux hommes respectables ?

— Je n'ai pas le droit de donner ces informations Monsieur, c'est juste une famille... qui nous est fidèle.

— Badamo ? Mallory ? Luciano ? Vous voyez le jeune homme changer d'expression lorsque vous mentionnez les Luciano. Vous n'en êtes pas sûr mais il se peut que les Luciano aient un peu, voire beaucoup d'argent déposé ici... Une aubaine pour les jours à venir.

Vous récupérez une mallette argentée, fermé par deux cadenas à code, vous signez le registre de sortie et vous quittez la banque. Un homme d'une trentaine d'années s'approche de vous et vous lance :

— Eh toi ! Tu comptes rentrer chez toi avec tout cet argent ? Non ! Je pense que tu vas m'en donner avant ! L'homme s'approche de vous et braque un revolver Remington sur votre visage.

Vous déglutissez lentement et inspirez profondément.

Si vous voulez poser la mallette au sol et **tenter votre agilité** (*pour lui porter un coup*) lorsqu'il se baissera pour la ramasser, **rendez-vous au 380.**

Si vous voulez discuter en essayant de raisonner cet individu, **rendez-vous au 46.**

229

— Voyons Mr Rothstein, nous savons tous les deux que vous êtes un voleur ! Un voleur doublé d'un traître. Dans ce métier les deux ne font jamais de vieux os, mais je peux comprendre qu'aujourd'hui vous vouliez sauver votre peau et emporter avec vous un cadeau de remerciement pour vos bons et dévoués services. Je suis avec vous et je vais même vous couvrir, mais on partage le magot, *capisce* ?

— *Vaffenculo* ! C'est bon comme réponse ? Je vais partager le magot que j'ai fait gagner au Boss au péril de ma vie ? Plutôt crever !

L'avocat se jette sur vous en brandissant un cran d'arrêt.

Faites un test de force et d'agilité, si vous obtenez au moins un succès, **rendez-vous au 273**, si vous obtenez deux échecs, **rendez-vous au 133.**

230

— Bonjour messieurs, lancez-vous.

— Ça ne te dérange pas si on discute, là ?

Vous êtes surpris par cet accueil des plus froids. Vous fixez l'homme dans les yeux en pensant que s'il était ailleurs et seul, il aurait déjà le nez aplati par un de vos crochets du droit. Mais il n'est pas ailleurs et n'est pas seul !...

L'homme ajoute :

— Tu veux me frapper, alors prend un ticket et fais la queue ! Je suis Giuseppe Cardo, tu te rappelleras de ce nom. Les deux autres hommes pouffent de rire. La double porte battante s'ouvre alors dans votre dos, vous faites volte face et vous apercevez un homme d'environ un mètre soixantedix, habillé de beige de la tête aux pieds. Seule sa cravate noire tranche avec le reste de ses vêtements. Il s'approche de vous et vous tend la main.

Vous serrez la main de cet homme souriant qui possède un étrange regard bleu, glacial.

— Je suis Nicki Santoro. C'est toi qui a sauvé un de nos gars ?

— Oui monsieur, mais je veux pas d'ennuis avec vous. Je peux repartir et oublier tout ça.

— Ecoute bien Nicki mon grand ! Ce que je te propose c'est plus qu'un remerciement. On a besoin de mecs comme toi dans notre famille, des mecs qui soient justes, honnêtes et droits. Tu n'as pas fléchi devant ces connards de Luciano. Tu aurais pu laisser notre homme se faire buter mais tu nous l'as emmené. Je te propose un petit test si tu veux faire partie de notre honorable *famiglia*. Tu te fais combien avec ton job, deux cents, trois cents dollars par mois ? C'est ce que tu peux gagner en quelques jours en bossant avec nous...

Vous ne savez plus trop sur quel pied danser. L'offre paraît alléchante, mais vous savez qu'en travaillant pour des hommes du milieu, vous risquez gros. D'un autre côté, vous êtes seul, sans femme ni enfant, et c'est pas vraiment votre honnête travail qui vous permet de vous payer des costumes à trois cents billets. Et puis vous pensez aussi que si cet homme, ce Nicki, veut vous tester, c'est que vous êtes peut être fait pour ce genre de travail...

Qui sait ?

Vous regardez Nicki droit dans les yeux et vous lui dites :

— Bien monsieur, j'accepte !

Nicki vous regarde l'air ravi, un grand sourire sur le visage, lance un regard à ses hommes qui sourient aussi et vous prend dans les bras en vous donnant une tape amicale dans le dos. Il vous chuchote à l'oreille :

— Bienvenue chez les Scalabrese...

Rendez-vous au 64.

231

Tazzi remonte dans son coupé et lance à vous et votre frère d'armes :

— Suivez-moi, collez-moi le train et sortez tout crocs dehors, ça va saigner !

Vous sautez dans votre Alfa et suivez Tazzi qui démarre en trombe. Il rejoint rapidement North avenue et tourne brutalement sur la droite, juste

avant la banque qui fait l'angle de North et Bloomfield avenue. Les voitures du deuxième groupe sont déjà aux portes de l'hôtel.

Vous vous abritez derrière vos véhicules, vérifiez vos armes et attendez avec une certaine impatience qu'un homme armé sorte de l'hôtel par une des portes de service.

Soudain le nettoyage commence : des cris tout d'abord – ceux des clients de l'hôtel, effrayés –, puis des détonations, courtes, rapprochées, suivent des rafales – les Thompson parlent – un homme est projeté par une fenêtre du troisième étage, il s'écrase sur les pavés à quelques mètres de vous : un bruit sourd couvrant un craquement. Impossible de savoir si l'homme était un ennemi ou un simple client de l'Aliotto. Il est mort, point.

Une porte s'ouvre au deuxième étage et quatre hommes armés sortent en courant vers l'escalier de secours, ils vous aperçoivent, s'agenouillent et ouvrent le feu vers vous. Vous choisissez un homme au costume noir et chapeau brun et engagez le combat contre lui :

Combat armé contre un Bologna derrière l'hôtel Aliotto (défense pour les rechargements : 3)

Vittorio Di maffa

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 11

Arme : Pistolet mitrailleur Thompson 50 coups (6PD+1Dé).

Si vous parvenez à éliminer votre ennemi, une deuxième vague de Bologna sort en courant par la porte de service du rez-de-chaussée de l'hôtel. Ils se dispersent rapidement en tirant à feu nourri vers vos véhicules, qui heureusement forment une barricade de tôle et de verre. Les balles pleuvent des deux côtés et vous apercevez Tazzi partir à la poursuite d'un groupe de Bologna qui s'enfonce dans une ruelle. Vous pouvez aider Tazzi et partir vers la ruelle avec lui, **rendez-vous alors au 348**, ou vous pouvez rester à votre poste et continuer à juguler la fuite désespérée des hommes de Giorgio Bologna, **rendez-vous dans ce cas au 308**.

232

Vous longez le couloir vers le bureau d'Alison Chase. Vous frappez à la porte et celle-ci vous gratifie d'un «entrez» énergique.

Lorsque vous apparaissez dans son antre, elle pose son stylo-plume et ajoute :

— Je ne pensais pas que tu viendrais me dire au revoir...

— Au revoir ? Vous souriez. Je suis venu t'inviter au restaurant, demain à midi.

— Au restaurant ? Mais tu n'as pas compris ce que j'ai t'ai dit ?? Je suis maquée par Stefano, le mec le plus vicieux et cruel des Luciano...

— Stefano ! T'as que ce mot à la bouche ! Je te propose rien de mal, une invitation pour te remercier de m'avoir sauvé, Stefano n'en saura rien ; tu lui dis que tu as du travail et le tour est joué !

— Je ne peux pas Salvatore...

— Ouais, ou tu ne veux pas...

Silence de la part d'Alison. Elle regarde au dehors, la pluie a cessé, et vous déclare :

— Je ne l'aime pas si c'est ce que tu veux savoir... Je ne l'aime pas et je ne l'ai jamais aimé. C'est un sale con qui m'a fait la cour il y a six mois, lorsque je l'ai soigné après une fusillade. Depuis j'ai été plus que forcée à sortir avec cet homme...

— On ne dit pas un mot de notre rendez-vous. Toi et moi. Juste nous deux...

— D'accord, soupire-t-elle, la voix à la fois éteinte et soulagée.

Vous n'ajoutez rien, un simple clin d'œil suffit à la faire sourire.

Rendez-vous au 288.

233

Vous ne tardez pas à atteindre l'hôpital, vous stoppez la voiture devant l'entrée principale. Sans même regarder Alison vous lancez :

— Je ne pense pas que l'on soit fait pour vivre ensemble. Ni avant, ni maintenant, ni jamais. J'ai d'autres ambitions dans la vie que fuir en permanence. Je suis en train de prendre une revanche sur mon passé foireux et peu glorieux. La vie des Scalabrese me plaît. Tu me suis ou tu me barres la route avec les Luciano, mais je préfère te prévenir immédiatement : je

risque un jour ou l'autre de faire de toi une veuve... Alison ne répond pas et se contente de sourire.

— Adieu, ajoutez-vous.

— Je pense que c'est mieux ainsi, chuchote Alison à demi-mots.

— L'avenir nous dira le reste... Vous prononcez ces dernières paroles et vous démarrez en trombe laissant Alison seule devant l'hôpital de Bloomfield.

Vous quittez la ville et foncez vers la voie ferrée au nord ouest. Soudain quelques minutes à peine après votre départ de l'hôpital, la Pontiac bleue ressurgit derrière vous mais avec la ferme intention de vous coller le train. Vous accélérez pied au plancher et vous faites crisser vos pneus sur les pavés de 3e et la 54e. La Pontiac est toujours sur vos traces et le passager sort un fusil à pompe. Il tire deux fois dans votre lunette arrière : celle-ci explose avec fracas et projette du verre dans tout l'habitacle. Vous devez absolument vous débarrasser de ces gêneurs avant qu'ils ne vous éliminent.

Véhicule : Pontiac Eight

Conduite (le total du conducteur) : 7

Comportement : 6

Puissance de feu : 5PD +1D6

Blindage : 25

Votre véhicule :

Véhicule : Alfa roméo

Conduite : votre total actuel

Comportement : 9

Puissance de feu : Votre arme actuelle

Blindage : 35

En raison de l'exceptionnel comportement de votre véhicule, après chaque assaut remporté vous testerez *vosre précision*. Si vous réussissez, vous déduirez une munition de plus mais vous aurez réussi à atteindre un pneu

de la voiture ennemie. Cette dernière ira s'encaster dans le décor tuant les deux passagers.

Si vous remportez le combat, vous atteignez la clairière dont Nicki vous parlait et vous garez votre véhicule. **Rendez-vous au 163.**

234

La Plymouth arrive en trombe sur le site en créant un nuage de poussière monumental. Vous attendez patiemment que le chauffeur descende du véhicule et s'approche de votre Dodge, vous êtes à une quinzaine de mètres, prêt à ouvrir le feu. Il plonge contre la voiture et commence à crier :

— Je sais pas qui t'es, mais tu sortiras pas vivant de ce putain de bâtiment !
Je vais te traquer et ramener ta putain de tête à Don Luciano !

Vous répondez immédiatement :

— Alors fais parler ton arme avant de meugler !

Combat armé sur Clear Site (défense pour les rechargements : 5)

Patricio Ruzzo, un chauffeur tenace

Maîtrise des armes : 9

Précision : 8

Vie : 12

Arme : Revolver Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement musclé, vous sortez rapidement de Bloomfield avant d'avoir tous les flics de la ville aux trousses.

Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Boomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau.

Rendez-vous au 26.

235

Vous exécutez un mouvement latéral avec votre main droite ; le docker évite sans mal votre coup, mais vous revenez à la charge et vous enfoncez la lame de votre poignard dans le ventre du docker. Celui pousse un grognement de douleur et s'en va en courant tout en se tenant le ventre. L'autre homme n'insiste pas devant tant de détermination de votre part.

Nicki vous regarde étonné et vous lance :

— Tu me fais penser à moi, quand j'avais ton âge ! Une étincelle et boum, c'est l'incendie ! Bien joué, petit !

*Vous ajoutez un point à votre total de Respect. **Rendez-vous au 97.***

236

Vous déboîtez rapidement de votre place et vous foncez à plein régime vers l'avocat et ses deux gardes du corps. Vous voyez Pomodori courir vers la voiture qui l'attend mais votre Dodge est un exemple de puissance, vous percutez l'avocat de plein fouet. Pomodori fait un roulé-boulé sur votre capot et atterrit derrière votre véhicule, sur le trottoir. Il ne bouge plus et une large flaque de sang se répand sous sa tête.

Un des gardes du corps se retrouve écrasé entre votre calandre et le mur en briques de la banque, il crache du sang par tous les orifices du visage, constat de la violence du choc et de l'hémorragie interne qui va le tuer.

Immédiatement le chauffeur des Luciano ouvre le feu vers vous. *Faites un test de Conduite*, si c'est un succès, **rendez-vous au 188**. Si c'est un échec, **rendez-vous au 60**.

237

Les hommes prennent place autour de la table, sortent un cigare ou finissent leurs verres et Nicki vous fait asseoir à coté de lui.

Le don se positionne en bout de table et prend la parole :

— Pietro, Vincenzo vous avez la parole !

Pietro Tazzi, grand homme svelte à la barbe soignée et au teint clair débute :

— Don Scalabrese, messieurs, je tiens à vous informer que notre secteur d'activité se porte bien ! Les chiffres le prouvent : l'alcool coule à flot dans nos speakeasy et tous nos fournisseurs locaux ou étrangers se démènent

pour obtenir les meilleurs prix. Malheureusement les Bologna sont gourmands, certains de nos hôtels les attirent, ils tentent sans relâche de faire pression sur nos boutiques les plus faibles, de plus, la perte tragique de Luca au Draft nous endeuille tous terriblement aussi je vous soumetts une requête, à vous Don et à vous tous mes chers amis : pouvons-nous tenter des actions punitives contre la famille Bologna avant que notre commerce ne subisse d'autres pertes ?

Vincenzo Natali, homme bedonnant et chauve comme un œuf, prend la parole à son tour d'une voix grave et rauque :

— Don Scalabrese, messieurs, je tiens moi aussi à signaler un souci rencontré dernièrement dans mon secteur. (*Nicki vous donne un léger coup de coude et vous chuchote : «lui il s'occupe des jeux clandestins...»*) Un homme des Luciano du nom d'Elefanti, s'est mis en tête de nous doubler sur certains lieux où les roulettes et le blackjack remplissent nos caisses. Monsieur Bale s'est chargé de l'affaire mais cela n'a pas suffi, Elefanti est revenu à la charge et cette fois-ci c'est notre nouveau membre (*Natali pointe sa main vers vous*) qui lui a réglé son compte. Monsieur Elefanti ne nous causera plus de problèmes. Devant cette atteinte au bon fonctionnement de notre organisation je vous soumetts la même requête que Pietro à savoir : pouvons-nous une fois pour toutes régler les cas Bologna et Luciano, quitte à y laisser des plumes ?

Un long silence plonge la salle dans une ambiance lourde, puis le Don se lève et dit :

— Messieurs je comprends très bien les ennuis causés par les deux autres familles travaillant à Bloomfield, mais peut être devons-nous œuvrer autrement. Autrement qu'en attaquant directement et avec force.

Demain c'est dimanche, jour du Seigneur ; et bien nous allons établir un plan d'attaque visant à la fois la famille Luciano et la famille Bologna. Plusieurs de nos fidèles hommes ont pisté sans relâche les «piliers» de ces deux familles et demain nous allons frapper quatre fois... Nous allons tenter de faire porter le chapeau aux deux autres familles, en effet chacun sait que les Scalabrese sont fidèles au Seigneur et qu'ils ne tenteraient rien un Dimanche. Le Seigneur nous pardonnera, mais c'est justement demain que nous allons agir.

Vous connaissez tous, excepté peut être Salvatore, le *consigliere* des Luciano, Gino Pomodori ? Et bien demain matin, il doit régler une affaire importante à la banque centrale. C'est à sa sortie que nous interviendrons. Gennaro Bettini surnommé «la batte», doit revoir toute la comptabilité de la Milk Corporation avec le chef comptable. Il devrait s'y rendre vers 11 heures, demain matin, nous nous occuperons de lui à ce moment précis. Enfin concernant les Bologna, nous allons attaquer l'avocat André Delahaye, il contrôlera demain l'avancée des travaux sur le site de construction entre la 6è et la 7è avenue. Il doit y rester la matinée. Ces ambitieux Bologna veulent y créer un hôtel de luxe !...

Mais nous n'en resterons pas là avec cette famille, il nous faut frapper aussi sur un responsable secteur et c'est Marco Diogusta que j'ai choisi, il gère les épiceries et sans lui notre domaine d'activités pourrait s'étendre... Il sera au cimetière à 9h précises, il ne passe pas un dimanche sans s'y rendre.

Aussi concernant demain et après en avoir longuement discuté avec Alessandro (*Genova, l'underboss*) nous sommes d'accord que ces actions peuvent être fatales aux deux organisations ennemies. Il se peut aussi que se sentant pris comme des lapins dans un piège, messieurs Simone Luciano et Giorgio Bologna déclenchent une vraie guerre, c'est le risque à prendre. Je vous demande donc la plus grande prudence durant la semaine à venir. Pour les équipes d'attaque, nous avons décidé de n'envoyer qu'un seul homme par cible à abattre. J'ai pensé choisir moi-même qui envoyer au nom des Scalabrese, mais étant donné le caractère sacré de notre croisade j'attends que nos soldats se portent volontaire. Je vais aller faire l'annonce au reste de la famille immédiatement. Messieurs cette réunion est terminée. Bonne soirée et longue vie à la *famiglia* !

Nicki vous dit rapidement :

— Prends la parole et porte-toi volontaire ! Le Don appréciera ton geste, crois-moi...

Si vous voulez vous porter volontaire pour aller régler le compte de Gino Pomodori, avocat des Luciano, **rendez-vous au 31.**

Si vous voulez vous occuper personnellement de Gennaro Bettini dit «la batte», **rendez-vous au 241.**

Enfin si vous voulez montrer de quoi vous êtes capable avec la famille Bologna, vous pouvez vous **rendre au 151**.

238

Les premiers bâtons explosifs à atteindre la colonne de véhicule annoncent la couleur aux hommes : c'est la panique. Des flammes, des cris et une épaisse fumée sentant à la fois le pneu et la chair brûlée. Quelques hommes parviennent à faire demi-tour et à s'enfuir au volant de leurs véhicules, un autre gagné par la peur écrase deux de ses collègues blessés, hurlant de douleur lorsque la tonne et demie de métal leur broie les os.

Vous êtes repéré par quelques Luciano mais très vite vous remontez vers la villa Scalabrese sous les tirs protecteurs de vos collègues encore en planque. Arrivé non loin de la terrasse, vous voyez des hommes sortir furtivement de derrière une haie et ouvrir le feu vers vous, **rendez-vous au 266**.

239

— Oh les gars, fouille totale pour ce mec, il doit rencontrer Nicki. Il dit qu'il ne porte pas d'arme... J'vous le laisse.

L'un des trois hommes s'approche de vous en vous toisant d'un regard des plus noirs. Il s'arrête à un mètre de vous et vous examine de haut en bas. Puis sans un mot, il sort un cigare de la poche intérieure de sa veste blanche. Il en coupe délicatement la tête avec un magnifique coupe-cigare doré. Après avoir allumé son *Robusta*, il en tire une bouffée qu'il souffle vers votre visage. Vous ne bougez pas en continuant à le fixer dans les yeux. Puis vous engagez la conversation :

— Vous savez messieurs, je n'ai rien demandé à personne, j'ai aidé un gars à vous, okay, mais je peux repartir et continuer ma vie tranquillement. Je cherche pas les embrouilles avec des hommes respectables comme vous...

— Tu n'as pas d'embrouilles ! Vous répond l'un des deux hommes resté en arrière. Juste que tu veux tenir tête au portier et que tu veux passer une arme en douce...

L'homme au cigare ajoute :

— Alors en fait, y'a deux solutions. Soit on te fouille et tu n'as pas d'arme, là c'est bon pour toi... Soit on te fouille et on trouve une arme, là t'es mal... Faut pas mentir à Giuseppe Cardo...

Faites un test de respect (mais vous ajouterez 4 au lieu de 8 au score obtenu avec les dés)

Si vous réussissez, vous répondez :

— Peut être que je vais pas me laisser fouiller... **Rendez-vous au 87.**

Si vous échouez, vous répondez :

— C'est bon, j'veux pas de problème, j'ai une arme mais je vous la donne tout de suite. **Rendez-vous au 53.**

240

— J'aime que mes hommes soit raffinés, je vois que tu as choisis un costume blanc, comme celui que je porte... J'apprécie ce geste d'élégance et de classe (*ajoutez un point à votre total de respect*).

Je ne te connais pas mais tu me plais déjà...

Vous sentez que vous rougissez et vous faites tout pour vous contrôler. Le Don ajoute :

— Je ne t'ai même pas demandé ton nom, pardonne mon impolitesse.

— Salvatore Di Reggio, annoncez-vous clairement.

— Je suis heureux de t'avoir dans ma famille, Salvatore. Puis le Don s'adresse aux hommes présents autour de vous :

— Nous allons passer dans la salle de réunion, nous avons du travail. Le don vous pointe du doigt et ajoute :

— Toi, tu y participes aussi.

Nicki vous fait un clin d'œil et vous pénétrez dans une vaste salle au centre de laquelle trône une table noire entourée d'au moins vingt chaises. **Rendez-vous au 237.**

241

— Don ! Je suis volontaire pour Bettini ! «La batte» ne sera plus qu'un souvenir à compter de demain. J'en fais serment !

Le Don ainsi que les autres hommes de l'organisation vous regardent sans dire un mot puis regardent Nicki.

Don Scalabrese ajoute :

— Très bien ! Je te fais confiance et je suis sûr que tu réussiras ; tes yeux disent que tu es un homme de grande valeur...

Vous quittez tous la salle et vous vous retrouvez rapidement en bas des escaliers où le banquet bat son plein. Vous videz quelques verres et vous demandez à Nicki :

— Comment je fais pour la voiture demain ?

— T'inquiètes pas pour la voiture... ce soir tu dors ici, dans les chambres des invités. Demain matin tu auras une voiture qui t'attendras. Maintenant moi je rentre faut que j'aïlle quand même contenter ma femme...

Nicki s'éloigne puis revient vers vous et ajoute à demi-mots :

— Petit, à partir de demain tu joues cavalier seul, alors te fais pas baisser et ne sois pas sentimental... *Capisce ?*

— *Si Nicki*, répondez-vous fermement.

Vous videz encore quelques verres de Chianti et vous demandez à être conduit à votre chambre. La nuit risque d'être courte alors chaque minute de repos compte...

Dimanche 5 Octobre 1930, le jour où je déclenche une guerre des gangs.

Vous ouvrez les yeux à 8h. Une douce odeur de café noir flotte dans la chambre. Vous sautez dans votre costume et vous descendez au rez-de-chaussée. Plusieurs hommes sont dans le hall d'entrée et vous saluent d'un hochement de tête. Vous suivez l'odeur du café et vous arrivez naturellement dans une vaste salle où une longue table entourée d'environ trente chaises donne un aperçu de l'hospitalité du clan Scalabrese. Une femme d'un âge avancé approche de vous : bedonnante, teint mat et yeux noisette, cheveux gris tirés en arrière et noués par un chignon. Elle porte un tablier bleu décoré de petites fleurs roses et mauves. La *mamma* italienne dans toute sa splendeur ! Elle vous demande :

— *Caffè ?*

— *Si. Grazie...* Répondez-vous poliment.

— *Prego...*

Quelques mots courts et quelques instants plus tard la vieille dame vous apporte une petite tasse de café noir et repart aussitôt vers la cuisine.

Un homme d'une cinquantaine d'années, le crane rasé, une cicatrice sur la lèvre se joint à vous pour prendre son café, il se présente :

— Bonjour, je suis Fabio dit «le tueur». La vieille dame qui t'a servi le café, c'est Nonna Scalabrese, la mère du Don, t'as plutôt intérêt à être poli avec elle...

Pour ma part je suis chargé de te donner les dernières indications avant ton départ. Il y a une Dodge luxury garée devant la porte principale, c'est ta caisse. Il y a 700 dollars dans la boîte à gants, c'est pour t'armer dignement, tu connais Nando, je suppose ?!

Autre chose, un système d'arme à rechargement automatique est installé sur la portière conducteur, c'est un fusil à pompe modifié qui contient 8 balles au lieu des 5 classiques. Tu peux ainsi conduire, tirer et réarmer d'une seule main tout en conduisant. C'est moi qui l'ai mis au point et crois moi, j'en ai fais sauter des têtes avec ce bijou... Maintenant je t'ai tout dit, tu peux finir ton café tranquillement et prier pour que la *madonna* soit à tes côtés. T'as du cran petit, c'est bien mais fais attention à couvrir tes arrières quand même...

Fabio S. Leone se lève et disparaît de la salle, vous restez dubitatif quand à ses conseils et vous avalez les dernières gouttes de café qui miroitent au fond de votre tasse.

Vous ne vous pressez pas pour aller cueillir Gennaro Bettini à la Milk Corporation, il doit y passer vers 11h, il n'est que 8h30.

Vous admirez le vaste domaine de Don Scalabrese. La fontaine à l'entrée de la villa est somptueuse, vous prenez le temps d'en observer chaque détail et vous constatez que cette dernière n'est autre que la louve nourrissant les fondateurs de Rome, Romulus et Remus.

Les champs d'oliviers s'étendent devant la villa du Don et après avoir fait quelques pas sur la large terrasse aux dalles de marbres, vous apercevez que l'arrière du domaine est planté de magnifiques orangers. Cette propriété inspire à la fois le respect pour la famille Scalabrese et la crainte de faire partie intégrante de la famille sans jamais pouvoir en sortir ; une sorte de cage aux barreaux dorés...

Vous approchez de la Dodge laissée par Leone et vous examinez le système de fusil à pompe mis au point par «le tueur». Le fusil pend contre la

cuisse gauche du conducteur, vous le basculez par dessus la vitre où un astucieux mécanisme de serrage à ressort vient bloquer l'arme, canon vers la gauche : vous pouvez ainsi tirer de la main droite tout en tenant le volant de l'autre main. Pour réarmer, il suffit de pousser le fusil vers l'extérieur de la voiture et de la ramener vers vous et le tour est joué ! Ce gars là mérite bien son surnom !

Vous discutez quelques instants avec les hommes de main qui sillonnent le domaine : l'un d'eux vous explique que les Scalabrese sont jaloués par les autres familles car ils ne sont pas détestés par les patrons des commerces avec qui ils négocient. Et pour cause, le Don part du principe que chaque magouille qui doit rapporter des dollars à la famille doit aussi permettre à ses protégés de bien vivre. Ainsi avec ce principe, la famille revend de l'alcool ou des clopes dans des bars, des costards contrefaits chez des tailleurs mais ne prélèvent que l'argent résultant de ces ventes. Les commerces servent en fait de couverture mais ne sont pas rackettés...

Confiance, protection et bénéfice...

Vous ne tardez pas à arriver en vue du bâtiment de la Milk corporation situé sur la 9e entre l'hôtel Elegante et les Halles. Un grand bâtiment austère, qui produit les 3/4 du lait distribué dans la région et dans l'état. C'est une coopérative laitière qui fabrique du bon lait et divers produits laitiers dérivés mais qui est gangrénée par les taxes de «protection» élevées des Luciano. Vous repérez l'entrée principale, une grande porte d'entrepôt avec un gardien qui actionne une barrière au passage des camions frigorifiques. Plusieurs ouvriers entrent et sortent par les nombreuses portes de service du bâtiment. Vous contournez le bâtiment pour y découvrir deux portes de service donnant sur un parking – sans doute celui réservé au personnel. Vous attendez patiemment que Bettini arrive et à 10h30, une Graham 67 bleu pétrole se gare non loin de la porte principale. Bettini sort du coupé suivi d'un homme de main. Ils pénètrent dans l'entrepôt et disparaissent au milieu des palettes de lait. Il aurait été plus simple «d'exécuter» froidement Bettini devant le bâtiment, mais le Don ne veut pas d'une exécution trop «spectaculaire», il préfère l'assassinat discret, psychologiquement plus déstabilisant pour son ennemi...

Vous pouvez entrer par l'une des portes de service à l'avant du bâtiment, **rendez-vous alors au 395**, ou bien essayer une entrée plus discrète par les portes arrières, **rendez-vous dans ce cas au 107**.

242

Vous montez dans la Chevrolet satisfait du devoir accompli, cet incendie est peut être excessif, mais au moins les Scalabrese sauront que vous êtes un homme digne de confiance. Vous démarrez en trombe et sortez de la ville au plus vite pour rejoindre le Speed Center au sud, où Nicki et un délicieux repas vous attendent (n'oubliez de passer par les paragraphes 30 et 40 si vous avez quelques soucis dans le Luna's).

Rendez-vous au 303.

243

— Messieurs, ce que vous dit Monsieur Santoro est exact. La Chevrolet est arrivée sur nous à toute allure, et les hommes à bord ont ouvert le feu. C'est par un malheureux concours de circonstances, qu'un chien effrayé a traversé la route et a fait perdre le contrôle de la voiture au conducteur.

Un des agents de police vous fixe d'un regard noir.

— Dis moi, Nicki, tu l'as bien éduqué celui là hein ?!

— Laisse le gamin en dehors de ça, il ne fait pas partie de la famille.

Le policier reprend :

— Un mec en costard, qui traîne avec toi le soir, près du Toledo, et qui n'est pas de la famille ?! Allez on appelle une voiture et on l'embarque aussi celui là !

Si vous voulez tentez de fuir, **rendez-vous au 324**.

Si vous ne voulez pas opposer de résistance, **rendez-vous au 39**.

244

Vous mettez discrètement Pomodori dans votre ligne de mire et vous inspirez profondément. Vous pressez la détente pendant que l'avocat salue son chauffeur d'un signe de la main. *Faites un test de Précision*. Si c'est un succès **rendez-vous au 318**. Si c'est un échec, **rendez-vous au 257**.

245

Vous perdez 3PV en raison de la blessure par balle, si cela ne vous tue pas, vous parvenez à terminer votre descente en vie, amoché, blessé, mais en vie (*vos brûlures vous coûtent tout de même la perte de 2PV*). Vous croisez le père Rooney qui tente de vous intercepter, un coup d'épaule l'envoie valser sur les bancs du premier rang et sa chute fait tomber en cascade tous les bancs du côté droit de la nef.

— Désolé mon père, des gars ne veulent pas que je peigne...

Vous sortez à toute vitesse de l'église et vous rejoignez le cimetière où Diogusta agonise. Vous ne tardez pas à le trouver, mort et vidé de son sang.

Vous rejoignez la Dodge et vous démarrez en trombe pour quitter au plus vite cette dangereuse église.

Vous stoppez dans une ruelle étroite entre le barbier Montana et la boulangerie Trapani.

Si l'avocat des Bologna est toujours sur le site de construction, ne perdez plus de temps et allez vous occuper de lui au plus vite en **vous rendant au 286**.

Si vos deux contrats sont remplis, vous pouvez rejoindre le Falconite pour voir si Nicki à quelque chose de nouveau pour vous, **rendez-vous alors au 26**, à moins que vous ne décidiez de profiter du temps libre pour faire un écart de conduite envers les Scalabrese et tenter un hold-up à la banque centrale de Bloomfield, celle visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez-là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

246

Vous hésitez longuement avant de savoir comment aborder cette sombre affaire avec Nicki. Lui avouer soudainement ? Le questionner pour tenter de savoir si lui aussi est dans le coup ? Jugeant que prudence est mère de sûreté, vous y allez avec subtilité.

— Nicki, il faut que tu me répondes franchement.

— A quoi ? Une question sur la recette de la *Carbonara* ?!

— Non, une question sur le BOI. Quel lien la famille entretient avec le bureau ?

— Quel lien, mais t'es stupide de poser une question comme celle là ! Tu veux te ramasser une prune ou quoi ? On n'entretient aucun lien avec ces bouffeurs de hamburgers ! Le seul rapport entre eux et nous ce sont les quelques malheureux dollars qu'on file à certaines taupes pour être tranquille...

— Et si j'te disais que j'ai entendu un mec à nous parler avec un mec du Bureau, mais de choses disons «pas claires» ?

Nicki freine brutalement et se gare près du trottoir. Il tourne la tête vers vous et questionne :

— T'as entendu quoi ?

Vous envisagez éventuellement une attaque physique de Nicki et vous vous tenez prêt à riposter.

— J'ai entendu qu'un mec balançait des noms et des fonctions au sein de la *famiglia*...

Nicki vous regarde deux secondes et son regard devient sombre malgré le bleu glacial de ses yeux :

— Ce *figlio di puta* de Dozzo nous balance ! J'en étais sûr !! Depuis un mois je le trouve pas trop clair ce petit rat d'égout...

— Dozzo ? Je ne t'ai jamais parlé de lui, ajoutez-vous de peur que la situation prenne une tournure incontrôlable.

— Tu ne m'en as pas parlé Salvatore car toi tu n'es pas une balance, mais tes yeux et ta voix en disent long sur le dernier mec que t'as vu aujourd'hui... N'oublie pas qu'à Tonton Nicki on lui apprend plus à faire la grimace ! T'as entendu quoi au juste ?

— Ben en fait j'ai vu des papiers estampillés BOI sur une table chez Franky. Il y avait des noms de gars de chez nous avec des flèches et des annotations, une sorte d'organigramme... Il y avait une femme aussi, une beauté. Lisa...

— Lisa ?? Les enfoirés ! Ils se servent de Lisa pour faire parler Dozzo et nous faire plonger.

— C'est qui cette Lisa, demandez-vous intrigué.

— Lisa est une pute. Mais une pute professionnelle qui travaille au client pour le compte du BOI. C'est une ancienne voleuse de bijoux qui aurait dû plonger pour 30 ans. Les flics lui ont proposé de travailler pour eux en

échange de la liberté. Depuis elle vend son cul pour faire parler et plonger les minables comme Dozzo.

— Et Dozzo prendrait le risque de se faire refroidir par un gars de la famille, tout ça pour une pute ??

— Oui et non, disons que la poule c'est un plus. Ils proposent généralement au gars qui vend une organisation, tout un programme de protection juridique avec nouveau nom, nouveau lieu de vie etc... Le meilleur fourni par le gouvernement en toute légalité... Une merde pour nous quoi !

— Tu as connu Lisa ? ajoutez-vous.

— Ouais... Elle m'a balancé en 1912. Un braquage dans le Wisconsin. Elle a été trop gourmande... Une vraie boucherie dans cette putain de banque...

C'était ma poule à cette époque. Et puis je l'ai larguée car elle était un brin... hystérique. Au plumard c'est toujours agréable, mais dès que tu parles business, c'est dangereux. Elle a voulu se venger et m'a balancé. Mais tu vois, je suis toujours là !

Rendez-vous au 62.

247

Vous envoyez un direct du droit dans la face du «doker», vous sentez son nez casser sous votre poing. Il recule aveuglé par la douleur et tombe, à demi sonné. Le «bûcheron» s'avance vers vous et vous devez le combattre.

Combat à main nues sur la 23^e Avenue.

Richard Anderson, «bûcheron» malgré lui.

Agilité : 7

Force : 9

Points de vie : 15

Arme : ses poings, 1PD

Si vous remportez plus de 4 assauts contre cet homme, **rendez-vous au 52.**

248

Mercredi 8 Octobre 1930, le jour de la mauvaise surprise.

Vous faites un bond dans votre lit lorsque vous entendez des coups de feu ; au départ vous pensez que votre esprit rêve encore, mais bien vite vous revenez à vous : on tire des coups de feu à l'extérieur de la villa.

Vous sautez à la hâte dans vos mocassins –vous n'avez même pas eu la force d'ôter votre costume pour dormir– et vous vous précipitez dans le couloir.

Un des gars de l'autre équipe vous hurle :

— Putain ! la villa est attaquée ! Faut pas qu'on traîne !

Vos armes !

Elles sont toutes dans le coffre du véhicule qui vous a ramené de l'Aliotto (*rayez toutes les armes et munitions que vous possédiez*).

— J'ai pas d'armes ! hurlez-vous.

— T'inquiètes je connais la baraque, suis le couloir et ouvre la porte noire, sers-toi ! Réserve personnelle du Don pour les jours comme aujourd'hui ! il est prévoyant le patriarche !

Vous foncez au fond du couloir et vous ouvrez d'un geste vif la fameuse porte noire : c'est un véritable arsenal qui se trouve dans ce placard.

Choisissez vite et bien ce que vous voulez emporter avec vous :

- Sept revolvers Colt cal.38, 6 coups,
- Trois pistolets automatiques Dura cal.45, 9 coups,
- Un fusil de chasse cal.12, 2 coups,
- Quatre pistolets mitrailleurs Thompson cal.50,
- Une hache de bûcheron (3PD),
- Deux battes cloutées (3PD),
- Un sabre japonais (4PD),
- Dix couteaux italiens (2PD),
- Douze boîtes de dix balles en calibre .38 (3PD),
- Quinze chargeurs neuf coups en cal.45 (4PD),
- Six boîtes de 10 cartouches type chevrotine en cal.12 (5PD),
- Sept chargeurs camembert 50 balles, cal.50 (6PD+1d6).
- Dix comprimés de médiázépam (+8PV)

Une fois vos choix effectués (*respectez les règles et obligations imposées par la feuille d'aventure*), vous devez vous rendre à l'un des étages de la villa :

Pour gagner au plus vite le toit-terrasse, **rendez-vous au 386**,
pour atteindre le rez-de-chaussée, **rendez-vous au 109**,
enfin pour vous enfoncer au sous-sol, **rendez-vous au 156**.

249

(*Notez Batistelli-Traître sur votre feuille d'aventure, cela pourrait vous servir plus tard*)

Vous remarquez du coin de l'œil la voiture que vous aviez aperçue au cimetière de Bloomfield, vous reconnaissez cette plaque : 249 IC - TT. Batistelli tourne autour comme un mouton lourd mais reste un peu à l'écart du rassemblement qui se tient sur la terrasse. Vous quittez soudain le groupe et foncez sur Batistelli, arrivé à son niveau vous l'empoignez fermement par le col de sa chemise et vous lui demandez sèchement :

— Ça va ? Pas trop peiné ?!

— Qu'est-ce qu'il te prend, répond-il en tentant de se défaire de votre étreinte.

— Tes amis les Luciano, t'as pas trop de peine pour eux ? putain de balance !

— Tu me traites de balance ? Sale enfoiré de mes deux, t'es qui pour me traiter de balance, je vais te faire bouffer tes c...

Un magistral coup de tête à double effet vient de s'abattre sur Mario Batistelli : il vient de perdre son nez et vient de se taire subitement !

— Sale petite fouine, tu sais pas que les tombes ont des oreilles, ton rendez-vous avec Diogusta au cimetière, la ruelle, ce que t'as donné comme infos... Ça va ou tu en veux encore ?

Plusieurs hommes voyant votre altercation s'approchent de vous deux. Alessandro Genova intervient :

— Dimanche après-midi je t'ai fait suivre Mario... On avait un doute sur toi, le gars qui te filait a perdu ta trace non loin de l'église... Bizarrement Di Reggio voit ta caisse planquée dans une ruelle du cimetière et te surprend en pleine confession avec les Luciano... Trois jours plus tard ces foutus Luciano débarquent ici en force, avec voitures béliers et tout le

reste ; ils ne sont pas venus pour discuter, t'es d'accord ? ils étaient rencardés sur la piaule, la disposition, ils savaient qu'on étaient regroupés ici aujourd'hui : le jour idéal pour anéantir une famille...

— Monsieur Genova, ce n'est pas moi, je vous jure, ce foutu Di Reggio veut me faire passer pour un traître, je ne comprends pas pourquoi mais je ne suis pas celui que vous pensez...

Nicki intervient :

— Ce que tu ne sais pas petite fiotte, c'est que j'étais à quelques pas du cimetière dimanche, j'ai vu ta voiture en sortir, ta putain de bagnole immatriculée 249 IC - TT et juste après, Salvatore a réglé son compte à Marco Diogusta ; tu n'as pas de famille qui repose au cimetière, tu n'avais rien à y foutre ce jour-là, le seul jour où Diogusta est disponible pour une discussion...

— Allez tous vous faire mettre ! Je vous emmerde tous ! Vous êtes des perdants, vous n'avancez pas, on gagne pas un dollar dans cette famille de merde. Les Luciano m'ont proposé dix fois plus que ce que me file le vieux... Et je vais même vous dire m...

Un stylo-plume vient de s'enfoncer dans la gorge de Batistelli. Ses yeux sont glacés d'effroi, il porte les mains à sa gorge mais Alessandro Genova, dans un geste froid et sans âme, renouvelle l'opération et plante à nouveau le stylo dans le cou de Mario Batistelli. Deux longs et minces jets de sang arrosent les graviers avant que le traître ne s'effondre dans un râle plein de gargouillis.

1 Affaire classée, annonce Nicki le sourire aux lèvres.

Si une jeune femme prénommée Alison vous attend à l'hôtel Luna, **rendez-vous au 127.**

Si ce n'est pas le cas, **rendez-vous au 38.**

250

Le recul important du fusil vous fait manquer la tête de Diogusta, la balle l'atteint dans l'épaule gauche et la fait exploser en une gerbe de sang. Aussitôt un de ses hommes le traîne derrière une tombe massive tandis que

l'autre vous repère en haut du clocher. Il part en courant vers l'église : il sera dans l'escalier conduisant aux cloches en quelques secondes.

Vous essayez d'abattre l'homme de main resté près de son chef mais il ne daigne pas se découvrir d'un millimètre, il vous faut renoncer à un tir de précision. Vous approchez doucement de la trappe donnant accès aux escaliers et vous entendez des hommes crier en bas des marches, trop loin pour les comprendre mais une chose est sûre, ils ne vont pas tarder à engager le combat.

Quelques secondes plus tard un bruit assourdissant vous fait tomber à plat ventre sur les lattes de bois de la plateforme du clocher : les hommes de Diogusta font sonner les cloches avec la ferme intention de vous rendre sourd. Vous perdez immédiatement 2PV et 1PA ; il vous faut désormais affronter le premier homme qui se présente dans l'escalier avec un pistolet mitrailleur Thompson :

Combat sous les cloches (défense pour les rechargements : 0)

Robert Darnock, un homme perché

Maîtrise des armes : 10

Précision : 7

Vie : 11

Arme : Pistolet mitrailleur Thompson 50 coups (6PD+1dé), plus un chargeur.

Si vous remportez trois assauts, vous devez fuir avant que le renfort ne rejoigne Darnock et vous piège comme un rat. Vous pouvez essayer de descendre par les cordes des cloches qui filent droit à l'intérieur des murs de l'escalier, mais sur une hauteur de vingt mètres, **rendez-vous pour cela au 88** ; ou bien si la descente par les cordes ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez sauter par l'une des voûtes vers les noues et arêtes formant le toit de l'église, **rendez-vous alors au 129**.

251

Faites un test de Précision, si c'est un succès l'un des deux adversaires reçoit une balle en pleine tête et s'effondre. Si c'est un échec, vous manquez votre cible et vous devez engager le combat contre les deux hommes :

Combat armé derrière la poissonnerie Wang yang (défense pour les rechargements : 3)

Gianno Messano

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Colt .45, 8 coups (4PD), deux chargeurs de réserve.

Toni Bougrano (c'est l'homme qui est peut être mort si votre test de précision a été un succès)

Maîtrise des armes : 8

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Fusil à pompe cal .12, 5 coups (5PD+1D6) mais il ne lui reste que 3 balles et il possède en outre un revolver Remington cal.38, 6 coups (3PD) dont le barillet est plein.

Si vous parvenez à tuer vos (votre) agresseurs vous pouvez récupérer les armes et/ou munitions qui vous intéressent, voler les 100 \$ dans leurs poches (*inscrivez 100\$ sur votre feuille d'aventure*) et vous reprenez votre Chevrolet en direction du Speed center, au sud de Bloomfield, où un délicieux repas vous attend. **Rendez-vous au 303.**

252

Vous vous empressiez de rejoindre le cimetière central. Un lieu de repos éternel entouré d'un haut mur de béton duquel seuls quelques cyprès et acacias dépassent. Vous gardez la Dodge contre une haie d'arbustes non loin du cimetière. Vous remarquez une Ford marron que vous jureriez avoir déjà vu dans la propriété du Don. Un autre homme de main vous double ?

La *famiglia* ne vous fait pas confiance et envoie un deuxième homme s'assurer de la qualité de votre travail ?? Vous approchez discrètement de la voiture et à travers les vitres, vous apercevez des hommes en costume discuter non loin de votre position au bout de la ruelle. Vous voulez en savoir davantage mais il vous faut approcher avec discrétion. *Faites un test d'agilité*, si c'est un succès, **rendez-vous immédiatement au 20**.

Si c'est un échec, vous êtes trop bruyant au point qu'un homme quitte le groupe et s'approche de vous. Vous regagnez votre véhicule rapidement et vous devez choisir un plan d'attaque pour éliminer Diogusta, sûrement déjà dans le cimetière :

Si vous possédez un fusil Springfield, vous emportez l'arme dans son étui, et vous pouvez tenter un tir depuis le clocher, **rendez-vous pour cela au 393**.

Si vous ne disposez pas de fusil Springfield ou que vous ne vouliez pas l'utiliser, vous pouvez tenter une approche plus directe par le cimetière, **rendez-vous au 343** (*dans ce dernier cas, il vous est possible de prendre un bâton d'explosif si vous en possédez un*).

253

Vous foncez vers votre appartement sur la 58e. Puis pris d'une folie soudaine vous faites le tour de la ville en changeant plusieurs fois d'itinéraire pour vous arrêter finalement derrière l'hôtel Luna. Vous montez avec Alison et lui dites calmement :

— Reste ici aujourd'hui. Ce soir c'est le point final de la guerre inter-familles. Demain tout ceci sera terminé. On reprendra une vie normale, les dollars rentreront dans les caisses du Don et nous pourrons vivre paisiblement. Laisse-moi jusqu'à demain soir. La réunion familiale doit avoir lieu demain dans la matinée. Tu me fais confiance ?

Alison ne répond pas immédiatement. Au bout de quelques instants elle chuchote :

— Fais-moi l'amour...

— Demain et toute la vie. Pas aujourd'hui, je ne veux pas avoir l'esprit apaisé avant d'avoir livré bataille.

Alison sourit et se contente d'ajouter :

— Alors demain tu devras me faire l'amour deux fois !

La bonne humeur taquine d'Alison vous prouve qu'elle a retrouvé son calme, sa sérénité et sa confiance d'antan. Avec la férocité d'un lion, vous partez vers le lieu où s'entraînent aujourd'hui les Scalabrese. Vous pourriez avoir cinq hommes face à vous, vous les mettriez en pièces en quelques minutes !

Rendez-vous au 163.

254

— Désolé, monsieur Turilli, bredouillez-vous, je voulais juste dire que vous ne devriez pas...

SCHLIK !

Alex Turilli vient de vous trancher la gorge, là dans les jardins de la propriété de Giuseppe Scalabrese. Vous tombez à genoux surpris par cet acte lâche et injustifié. Vous sentez votre sang chaud se répandre sous le col de votre chemise et votre vue commence à se troubler. Genova et Natali tombent sur Turilli et le plaquent au sol. Vous ne parvenez même pas à sortir quelques mots. Vous sombrez dans le néant, étrangement sans douleur, et vous fermez les yeux pour toujours...

Le plus énervant dans cette triste fin c'est que vous ne saurez jamais si Turilli va être puni pour ce geste ou récompensé par la famille.

Votre aventure au sein des Scalabrese s'achève dans une allée sentant bon la terre humide du mois d'Octobre...

255

Vous fouillez le bureau de Buggy et ne tardez pas à trouver un portrait d'Alison, un de ces clichés modernes qui coûte très cher et fait la joie de la classe bourgeoise. Vous entendez soudain des bruits de pas dans le couloir, vous récupérez votre arme rapidement et sans bruit et vous devez décider de ce que vous allez faire :

Attendre immobile là où vous êtes en espérant que les pas ne s'approcheront pas du bureau, **rendez-vous au 392**, ou bien allez-vous plonger derrière le bureau de Stefano, prêt à riposter si la porte s'ouvre, **rendez-vous alors au 54.**

256

Vous pressez la détente. La balle fonce vers l'avocat. Une explosion de chair, d'os et de sang vient tacher les plans des immeubles que le *consigliere* tenait entre les mains. Il s'effondre, raide mort, la poitrine déchiquetée par la puissance des balles «spéciales Nando». Vous perdez 1PV à cause de votre épaule douloureuse.

Les gardes de l'avocat se couchent au sol, cherchant d'où peut bien venir le tir. Vous lisez la panique sur leurs visages. Les ouvriers et contremaîtres s'enfuient en criant mais vous ne bougez pas de votre perchoir.

Vous voyez les deux hommes en noir s'éloigner en rampant derrière des palettes de manutention, lorsque vous ne les voyez plus vous pensez naturellement qu'eux ne vous voient pas non plus. Vous rangez l'arme dans son étui et vous entamez une descente rapide des échelles successives de la grue. Aucun tir, aucune alerte, personne ne sait que vous êtes là. Vous prenez le même chemin qu'à l'aller pour rejoindre habilement le trou dans la palissade. Lorsque vous franchissez cette dernière, des impacts dans le bois vermoulu indiquent que vous êtes repéré. Vous foncez vers la Dodge garée non loin de là et vous démarrez en trombe ; déjà les balles claquent sur votre carrosserie. Vous mettez pied au plancher vers l'Est.

Rendez-vous au 122.

257

Cette arme de malheur vous joue des tours ! Vous atteignez Pomodori dans l'épaule, vous essayez de tirer à nouveau mais les hommes de l'avocat sont rapides et précis : ils ripostent immédiatement et déjà les balles claquent contre la tôle de la Dodge. Vous devez fuir au plus vite avant de vous faire trouser la peau. Vous démarrez en trombe et foncez droit devant vers le sud pour quitter la ville.. La Plymouth beige vous rattrape assez rapidement et un combat va avoir lieu en rase campagne, **rendez-vous au 196.**

258

Vous vous étendez sur un lit confortable, dans une belle chambre aux odeurs de café et de chocolat. Votre excitation risque de vous empêcher de dormir mais le whisky aidant vous ne tardez pas à sombrer dans un profond sommeil. Aux images des corps ensanglantés se mêlent des images de mal-

lettres remplies de dollars, de jolies filles et de superbes voitures. La vie d'un homme respectable et respecté s'offre à vous et ça vous plaît !

Réveillez-vous au 367.

259

Vous vous faufilez dans la première pièce venue, c'est une bibliothèque qui regorge de livres de tous formats. Le Don sourit et vous lance :

— Mourir au milieu de tant de savoir sans en connaître le quart, n'est-ce pas dommage ?!

— On ne va pas mourir. Ces fumiers de Luciano n'ont pas encore goûté à mes balles !

Votre réponse à l'air de convenir au Don qui se dirige vers un fauteuil de cuir beige, s'y installe et ouvre un livre à la couverture rouge. Sa blessure saigne de plus en plus mais vous ne voulez pas l'inquiéter en le lui faisant remarquer.

Vous vous préparez à une confrontation directe, violente et brutale avec les hommes de la famille Luciano ; vous esquissez un pas dans le couloir : personne. Des bruits résonnent dans les couloirs inférieurs, mais le vacarme extérieur produit par le chant des Thompson, pollue quelque peu l'environnement sonore de la villa.

Vous vous hasardez sur le palier de l'escalier conduisant au niveau inférieur lorsqu'une rafale de pistolet mitrailleur manque de vous enlever la tête. D'un bond vous vous abritez derrière un angle de mur et vous engagez un combat compliqué :

Combat armé au deuxième étage de la villa Scalabrese (défense pour les rechargements : 2)

Peter Johanssen

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 14

Arme : Un pistolet Mitrailleur Thompson, cal 50 (6PD+ 1dé), 100 coups.

À la fin de tous les deux assauts que vous livrez, vous devez faire un test d'agilité pour couvrir vos arrières, si votre test est réussi, vous avez de la chance, aucun adversaire ne vient prendre d'assaut le couloir par l'autre escalier, si votre test échoue une fois, le combat est désormais à livrer contre un adversaire supplémentaire, obligatoirement en alternance :

Gino Di Perroto

Maîtrise des armes : 8

Précision : 7

Vie : 15

Arme : Un fusil de chasse cal 12 (5PD), 2 coups, plus 16 balles de réserve.

Si vous venez à bout de votre (ou vos) adversaire(s), vous allez bloquer la porte au bout du couloir pour éviter que le Don ne soit surpris à son tour et vous descendez en vitesse vers l'étage inférieur où d'autres Luciano tentent de s'imposer face à vos frères d'armes. Vous voyez deux hommes à vous aux prises avec deux Luciano dans la pièce qui vous fait face, une grande pièce ressemblant à une salle de réunion avec table, chaises et secrétaire. Le combat se règle à la hache et à la batte. Vous laissez vos deux compagnons s'occuper de leurs «amis» tandis que vous avancez prudemment dans le couloir. Brusquement sur votre droite, un homme surgit d'une pièce et vous assène un coup de poing prodigieux. **Rendez-vous au 179.**

260

Vous sautez dans le premier véhicule venu et vous profitez que tout le monde boive un dernier verre pour vous échapper quelques instants vers l'hôtel Luna. Vous franchissez la porte de la chambre 69 et vous voyez Alison dormir paisiblement, le corps dénudé à demi-couvert par les draps. Vous remarquez aussi qu'elle a planqué un Derringer sous l'oreiller... Prudence est mère de sûreté, pensez-vous en souriant. Vous lui laissez un petit mot posé sur la table de nuit :

« Ma chérie, je suis passé dans la nuit, tu dormais comme un petit bébé, je n'ai pas voulu te réveiller. Je file au travail, on se voit demain, pour goûter enfin au plaisir d'être ensemble. Je t'aime, Salvatore. »

Vous regagnez la villa du Don, l'esprit apaisé ; personne ne remarque même que vous êtes parti quelques minutes. **Rendez-vous au 258.**

261

Vous mettez le deuxième agent de police dans votre ligne de mire et vous sommerz à tous les gens réunis de se rassembler dans un coin de la banque. Le policier que vous tenez en otage contre vous, dit à voix basse :
— Tu sortiras pas d'ici pauvre minable... Vous ouvrez le feu sur son collègue, en face de vous. Trois balles dans la poitrine le projettent en arrière vers un paravent vitré qui explose au choc. Le policier s'effondre dans une explosion de verre et de sang. **Rendez-vous au 33.**

262

Vous gravissez les marches métalliques de l'escalier de secours tandis que résonnent déjà les détonations de l'autre équipe, à l'intérieur. D'amato lance :

— J'l'ai toujours dit que Natali est trop sensible ! 'Sait pas discuter ! La bonne humeur de D'amato en dit long sur son extraordinaire calme en pareille situation, preuve de sa grande expérience de ce genre de «descente».

Soudain la porte du deuxième étage s'ouvre avec fracas et trois hommes en sortent, l'arme au poing ; les rats quittent le navire, pensez-vous.

Il faut pourtant que vous affrontiez ces rats qui sont pris entre l'équipe de l'intérieur et vous qui leur coupez toute retraite.

Combat armé handicap sur l'escalier de secours du Crane Club (défense pour les rechargements : 3)

Les hommes de Luciano

Maîtrise des armes : 5

Précision : 5

Vie : 20

Arme : Toutes armes confondues et avec vos alliés qui peuvent être blessés aussi, les points de dégâts qui vous sont infligés sont de 4.

Vous pouvez ajouter 5PD à chaque coup porté à vos ennemis (ce sont les tirs victorieux de vos amis qui s'ajoutent au vôtre).

Si vous sortez vivant de cet affrontement, vous pouvez, une fois en haut de l'escalier, rejoindre l'équipe de Natali dans le couloir du premier étage, **rendez-vous alors au 346**, vous pouvez aussi emprunter un autre escalier et monter aux étages de l'autre aile du Crane club, **rendez-vous alors au 187**.

263

— Je suis Octavio Smiles, dit-il en brandissant son arme devant lui, je vais te crever et jeter ton corps dans l'océan !

— J'ai jamais aimé la natation, reprenez-vous avant de vous jeter sur lui.

Combat à main nues sur un balcon du Don

Octavio Smiles, «écume aux lèvres»

Agilité : 6

Force : 10

Points de vie : 13

Arme : un couteau oriental, 2PD

Si vous parvenez au terme du 3^e assaut, vous devrez faire *un test de force*. Octavio Smiles parvient à prendre l'avantage et s'amuse avec vous en vous menaçant de sa lame. Si vous réussissez votre test, **rendez-vous au 128**, si vous l'échouez, **rendez-vous au 72**.

264

Vous êtes soulagé lorsque vous voyez Bloomfield se profiler à l'horizon. Nicki vous regarde et sourit puis vous dit :

— Quelle journée, hein p'tit ?!

— Une belle journée pour débiter ce métier, reprenez-vous amusé.

Nicki ajoute :

— Bon, pour ce soir j'espère que tu n'avais rien de prévu car j'ai reçu un appel au Speed center tout à l'heure – tu étais en plein pilotage – et un de

mes deux boss nous convoque ce soir au domaine Scalabrese. Tu feras la connaissance du reste de la famille et de mes deux chefs : Vincenzo Natali, responsable des jeux, et Pietro Tazzi, responsable de l'alcool.

Ton entrée en matière sera effective ce soir devant Don Scalabrese lui-même... Ça va, pas trop le trac ?!

Vous restez impassible et souriez en disant à demi-mots :

— Aucun trac, je suis plus un gosse... Surtout aujourd'hui...

Vous sentez une étrange boule d'angoisse vous monter dans la gorge lorsque vous prononcez ces mots. est-ce la peur d'intégrer la *famiglia* ? est-ce les actions punitives que vous avez menées aujourd'hui qui vous traumatisent, une fois l'adrénaline retombée ? Ou est-ce simplement que cette journée est l'une des plus excitantes que vous ayez vécues, et malgré le sang et les balles, ça vous plaît et vous effraie en même temps ?!

Vous y réfléchissez durant le trajet et Nicki vous dépose bientôt dans une ruelle à quelques pâtés de maison de votre appartement.

— 19h Salvatore, soit prêt et sapé ! *Capisce* ?!

— 19h, répondez-vous simplement avec un signe de tête en affirmation.

Vous prenez une douche agréable qui lave votre corps en même temps que votre esprit. Vous ne pouvez pas arrêter une seconde de penser à cette journée de samedi plus que mouvementée. Putain de métier que vous avez choisi là, pensez-vous, tout en entendant l'eau de la douche résonner sur votre crâne. Vous pensez à vos parents, s'ils savaient les pauvres, votre mère se mettrait à prier Dieu du soir au matin afin qu'il vous éloigne encore de ce mauvais chemin...

Quelques minutes plus tard, vous allez fouiller dans votre armoire à la recherche d'un costume :

vous ne voulez en aucun cas remettre le bleu clair de la veille – celui de votre entretien d'embauche – et le choix risque d'être vite fait : noir ou blanc.

Un costume blanc – pantalon, gilet et veste – avec une chemise noire et une sublime cravate blanche ou bien un costume noir avec chemise rouge et cravate noire satinée. Le choix vous appartient (*notez votre tenue sur votre*

feuille d'aventure) et une fois habillé vous attendez impatientement dix-neuf heures. Vous allumez votre petite radio pour écouter les nouvelles du soir. «...*New York qui arrivera dans les prochains jours. Autre actualité maintenant, le BOI annonce que de nouvelles mesures vont être prises pour la traque et l'arrestation de John Dillinger, qui aujourd'hui encore a réussi le braquage d'une banque de Monteyson. Cela porte à 14 le nombre de hold-up perpétrés par Dillinger et sa bande. Enfin dernière nouvelle locale, il semblerait que de nouvelles violences aient repris cours à Bloomfield ; aujourd'hui plusieurs rues ont été le théâtre de règlements de comptes entre bandes rivales. Nouveaux gangsters d'après les citoyens, familles mafieuses d'après le maire. Affaire à suivre... Tout de suite, Simon Major pour les prévisions météo de demain.*»

Nicki ne tarde pas à venir vous prendre et vous quittez la ville assez rapidement. Vous suivez la route 23 sur un bon kilomètre avant de tourner à gauche vers un petit chemin de terre qui s'enfonce dans la forêt. Vous êtes surpris de voir tous les 200 mètres environ, une voiture garée au bord du chemin et trois hommes armés saluant Nicki lors de votre passage.

— Sacrée sécurité hein, le Don ? plaisante Nicki.

Vous ne répondez pas et vous vous contentez de garder les yeux rivés sur le chemin. Au bout de quelques minutes, vous sortez de la forêt et vous débouchez sur une piste plus large, bordée de statues de lions ; des champs plantés d'oliviers s'étendent à gauche comme à droite. Une fontaine somptueuse et immense vous accueille dans un festival de gerbes d'eau et de lumières vives lorsque vous atteignez le parking. Plusieurs voitures sont déjà stationnées sur cette place gravillonnée et vous avalez ce qu'il vous reste de salive tant votre bouche commence à devenir sèche...

Vous sortez de la Cadillac et Nicki vous invite à le suivre. Vous ne connaissez personne mais personne ne semble vous dévisager comme le «nouveau venu», cette idée vous reconforte et vous gravissez les marches de marbre jusqu'à la terrasse. Une villa luxueuse se tient devant vous, plusieurs étages, des dépendances à droite comme à gauche. Vous dénombrez dix portes-fenêtres au rez-de-chaussée, cinq de chaque côté de la massive porte d'entrée. Cette villa est immense et vous êtes écrasé par son allure

fière et respectable. Un garçon de service vous accueille et vous invite à entrer dans le hall.

A l'intérieur, une bonne trentaine de personnes est déjà réunie autour des tables pleines de nourritures et boissons. Vous voyez deux grands escaliers arrondis monter vers un balcon donnant sur le hall, qui pour l'occasion fait office de salle de banquet.

Nicki parle à tout le monde mais, fait étrange, ne vous présente pas. Et personne ne vous questionne.

Vous décidez de boire un petit verre de jus d'orange, dont la provenance serait l'orangerie personnelle du Don, d'après le serveur. Au moment où vous finissez votre verre, vous entendez quelqu'un taper des mains deux fois. Le brouhaha ambiant des discussions entrecroisées cesse immédiatement et vous voyez tous les gens réunis dans la salle lever les yeux vers le balcon.

Un homme âgé fait son apparition derrière les balustres de marbre du balcon et sourit en levant les deux mains devant lui. Il vous semble voir le Pape.

Une tête de grand-père ordinaire, ridé, le visage fatigué, le ventre bien rond et le crâne un brin dégarni. Des poches sous les yeux lui donnent un regard aimable dès le premier abord.

— Mes amis ! Mes fils ! Ce soir je vous ai tous réunis dans ma maison, dans votre maison, pour vous féliciter du travail accompli depuis quelques semaines.

La famille Scalabrese se porte bien et vos primes de Noël seront à la hauteur de vos efforts (*tous les hommes poussent un cri de joie unanime*).

Je ne vais pas vous cacher que la mort de Luca me touche au plus haut point, j'ai vu grandir cet homme comme mes propres enfants, mais ces maudits Luciano et maintenant ces Bologna nous ont fait perdre bien des amis depuis quelques temps. Aussi après mûre réflexion, je ne vois pas comment on pourrait continuer à vivre dans notre ville avec ces infectes mouches qui nous volent autour (*deuxième cri de joie unanime*).

Je vais donc me réunir avec les chefs de secteur et les chefs de groupe pendant que vous mangerez et boirez à la santé des Scalabrese.

Pace per tutti, figli miei... (Paix pour vous tous, mes fils)

Don Scalabrese fait un petit signe de main vers un homme en contrebass des marches et aussitôt ce dernier invite plusieurs hommes à monter rejoindre le Don. Nicki s'approche de vous et vous dit :

— Allez Salvatore ! Le moment tant attendu, suis moi !

Vous emboîtez le pas de Nicki et quinze marches plus haut vous faites face au boss de la famille. Le Don, respecté, respectable qui vous dévisage sans aucune expression de sentiment, il semble vous examiner sans sourciller. Il s'avance vers vous et vous demande :

— C'est toi le nouveau dont Nicki m'a parlé ? Il hoche la tête en signe d'appréciation et ajoute :

— *Bene, bene...*

Si vous portez un costume blanc, **rendez-vous au 240.**

Si vous portez un costume noir, **rendez-vous au 371.**

265

Nicki recule d'un pas et sort un revolver de sa poche. Il menace les deux hommes et hurle :

— C'est pas votre territoire, espèce de p'tites merdes ! C'est chez nous ici ! Les Scalabrese !!! Il tire quatre coups de feu vers le sol. Les deux hommes effrayés détalent comme des lapins, sur la 23e Avenue.

— C'est comme ça que tu dois faire, petit. Tu n'hésites pas une seconde, la rue est à toi, et si tu ne le fais pas savoir aux autres, la rue va te bouffer tout cru, en *carpaccio*, t'as compris ?!

— Je suis désolé, bredouillez-vous, je ne savais pas s'il fallait... (*Vous perdez un point de respect*)

— Chut ! Un flic !

Vous voyez un agent de police arriver vers vous. Il vous salue et demande :

— Je faisais ma ronde sur Bloomfield Avenue et j'ai entendu des coups de feu. Vous n'avez rien vu de suspect ?

Nicki envoie la main dans la poche de sa veste et en ressort un billet de 100 dollars. Il tend le billet à l'agent de police et se contente de dire :

— Avec les remerciements de la famille Scalabrese...

L'agent de police sourit et ajoute :

— ... Sûrement les enfants qui s'amuse avec des pétards !... Il fait demi-tour et repart comme il est venu. **Rendez-vous au 97.**

266

Vous plongez derrière un muret surmonté de rosiers et vous engagez un combat contre les derniers résistants du clan Luciano :

Combat armé dans les jardins du Don (défense pour les rechargements : 3)

Les derniers irréductibles Luciano

Maîtrise des armes : 5

Précision : 6

Vie : 24

Arme : puissance de feu générale de vos cibles 3PD

À noter que vous devrez ajouter 2x2PD aux dégâts que vous infligez à vos ennemis en raison de la présence de vos compagnons «artificiers» durant ce combat.

Si vous êtes vainqueur vous pouvez vous **rendre au 328**.

267

— Je souhaiterais m’entretenir avec votre patron, je me présente jeune homme, je suis François de Beauséjour, représentant en champagne français. Je suis en voyage aux Etats-Unis dans le but de promouvoir disons «officieusement» notre alcool ; je sais la crise que traverse votre pays et pour vous comme pour nous, ne nous mentons pas, c’est le moment idéal pour s’enrichir rapidement.

Donc si je peux voir votre directeur, disons immédiatement, je saurais être généreux avec vous en repartant...

Le serveur reste coi devant cette déclaration et vous chuchote :

— La porte marquée privé, l’escalier, en haut. Présentez-vous et ça devrait passer.

Il ne reste plus qu’à vous **rendre au 319**.

268

Des hommes de votre famille sont pris en étau dans une partie du jardin assez exposée : ils ont pour seul abri les troncs des oliviers qui malgré leur épaisseur n'offrent qu'un refuge de fortune. Une statue représentant une figure de l'antiquité, haute d'environ trois mètres, assiste de ses yeux de marbre au combat déloyal qui oppose des Luciano à vos amis.

Vous avancez méthodiquement et furtivement vers les murets où se terrent les Luciano ; ils ne vous remarquent pas et continuent d'arroser copieusement les pauvres hommes planqués derrière les arbres. Un abri de jardin se trouve sur votre droite, la porte est ouverte et personne ne semble y avoir élu domicile, vous y pénétrez rapidement afin de faire le point : vous devez absolument contourner une partie du muret pour avoir un angle de tir sur les Luciano, ensuite vous pourrez achever les blessés au corps à corps. D'ailleurs vos yeux se figent sur une tronçonneuse Stihl dernier modèle ; vous pensez que cet outil pourrait vous aider à faire la différence, notez-le comme arme de corps à corps (*vous laissez ici votre arme principale si vous en possédez une, reportez-vous au paragraphe 30 pour les caractéristiques de l'engin*) avant de **vous rendre au 68.**

269

Votre réception est plus que douloureuse car elle vous coûte vos deux chevilles. Vous ne parvenez pas à vous rattraper ni à reprendre votre équilibre et vous glissez à pleine vitesse vers le rebord du toit. Lorsque votre corps quitte les tuiles, la sensation serait presque agréable si vous n'étiez pas conscient de ce qui vous attend sept mètres plus bas : des tombes entourées de grilles rouillées : la partie ancienne du cimetière. Vous finissez votre chute empalé sur les ferrailles – autrefois forgées – de la tombe portant le nom : Luck Family. Une ironie dont vous vous seriez volontiers passé. Votre vue se trouble et vous ne tardez pas à mourir noyé par le sang emplissant vos poumons.

Votre carrière est finie.

270

Mardi 7 Octobre 1930, le jour où j’attends l’attaque du QG Luciano.

Vous ouvrez les yeux de bonne heure : 6h15. Le soleil n’est pas encore levé mais vous voyez à travers les minces vitres de votre chambre que le ciel est toujours empli de gros nuages sombres. Vous attendez patiemment l’heure du café, vous fumez une cigarette – la première depuis votre accident de dimanche – et vous quittez l’hôpital vers 9h. La voiture promise par Nicki vous attend et vous éprouvez un réel plaisir lorsque vous démarrez le moteur au ronronnement aigu typique de la mécanique italienne, la meilleure, pensez-vous ! Vous foncez vers la voie ferrée au nord ouest et vous ne tardez pas à trouver la piste dont Nicki vous a parlé. Vous arrivez dans une clairière où d’autres voitures sont déjà garées. **Rendez-vous au 163.**

271

Vous partez immédiatement vers le hall de l’hôpital, vous décrochez un combiné téléphonique et composez le numéro du Falconite.

— Nicki, c’est Salvatore. Il me faudrait une caisse pour demain midi, c’est possible, je suis bloqué à l’hosto, j’ai merdé Nicki...

— Ouais, aucun souci, j’te fais livrer une Alfa Roméo blanche, à part ça, tu te sens comment ?

— Plutôt bien pour un mec recousu !

— Tant mieux p’tit ! Demain soir on fait péter les Luciano, leur QG va être pris d’assaut par les Scalabrese... Je compte sur toi, tu pourras montrer aux gradés que t’as des couilles fiston...

— Je serais là Nicki, je serais là...

— Si tu sors demain matin et que tu sens d’attaque, rejoins-nous à l’Ouest de Bloomfield, une piste dans la forêt non loin de la voie ferrée. Équitation et tir au programme... Pour tous les gars participant à la descente du soir.

— Okay.

Vous raccrochez et allez vous détendre devant une table d’échecs où vous invite un vieux bonhomme portant de multiples perfusions. Vous jouez presque tout l’après-midi avec ce vieil homme et vous ne gagnez qu’une seule partie ! **Rendez-vous au 288.**

272

Vous arrivez en vue du Tito's bar et vous remarquez que deux grosses Buick sont garées devant le bar, deux hommes sont au volant. En une fraction de seconde vous voyez sortir en courant trois hommes armés, tenant des sacs en toile. Vous n'avez pas le temps de réagir qu'ils s'engouffrent dans les voitures qui démarrent en trombe et disparaissent devant vous. Vous vous hâtez de rejoindre l'intérieur du Tito's et vous voyez le patron couvert de sang assis sur un canapé avec deux serveuses en train de lui nettoyer le visage.

— Que s'est il passé ? demandez-vous rapidement.

Une des serveuses vous explique la situation tout en s'essuyant les mains, couvertes du sang du patron :

— Ces trois hommes sont entrés avec une telle fureur qu'on n'a pas eu le temps de réagir. Ils ont braqué un fusil énorme sur la tête de Mr Chavez et l'ont frappé. Ils ont demandé les recettes, le coffre et sont partis, sans oublier de frapper de nouveau Mr Chavez.

— Ce sont des Bologna ! Les enfoirés qui m'ont frappé, ce sont des Bologna. J'ai eu un accrochage il y a quelques jours avec un de ces trois hommes. Il était saoul et a commencé à chercher des noises aux clients, je l'ai mis dehors avec force et c'est là qu'il m'a dit :

— Je suis Gennaro Fischer, tu auras des nouvelles de moi, et des Bologna ! Vous laissez le patron se soigner et vous ajoutez juste avant de quitter le bar :

— Mr Chavez, je me charge des Bologna personnellement.

Rendez-vous au 215 pour collecter l'argent du Carnegie, **rendez-vous au 383** pour partir vers les halles ; si cela est déjà fait **rendez-vous au 320**.

273

Sam Rothstein manipule le cran d'arrêt avec une certaine aisance et il ne va pas être facile de neutraliser cet homme, mais le sac posé à ses pieds a l'air bien rempli !

Combat à mains nues dans le bureau du Don

Sam Rothstein, avocat véreux

Agilité : 8

Force : 9

Points de vie : 12

Arme : un couteau à cran d'arrêt (2PD)

Si vous tuez cette vermine, vous ne tardez pas et prenez le sac avec vous en cherchant une sortie hors d'atteinte des Luciano et hors de vue de la famille.

Vous déambulez dans les couloirs de la villa tandis qu'à l'extérieur les coups de feu ne cessent pas. Vous finissez par atteindre une porte dérobée au rez-de-chaussée qui ouvre sur le champ d'orangers de Pepe Scalabrese. Vous espérez que personne ne vous remarque et vous fuyez à toute vitesse vers les limites de la propriété. Un bel arbre vous sert d'échelle pour passer de l'autre côté du mur de clôture et vous êtes libre de fuir où bon vous semble.

Si une jeune femme du nom d'Alison attend en planque à l'hôtel Luno, **rendez-vous au 225**, si vous n'êtes pas attendu, **rendez-vous au 93**.

274

Vous ne perdez pas un seconde et vous prenez place à coté de Nicki qui démarre déjà. Vous surveillez les Luciano du coin de l'œil et vous remarquez que leur voiture ne démarre pas tout de suite, l'idée d'une bombe placée sous votre propre voiture vous traverse l'esprit puis vous apercevez les vitres arrières de l'Aubrun s'abaisser lentement, des armes pointent leurs canons et la voiture vous fonce dessus. Vous criez à Nicki d'accélérer et vous prenez son arme, prêt à ouvrir le feu dès que possible ; un rude combat vous attend :

Combat Motorisé devant le Speed Center et dans la campagne de Bloomfield

Les Luciano

Conduite (le total du conducteur) : 6

Véhicule : Auburn

Comportement : 8

Puissance de feu : 10 (3+3+4)

Blindage : 35

Nicki Santoro

Conduite : 8

Véhicule : Cadillac

Comportement : 8

Puissance de feu : 4 + votre arme actuelle ou uniquement votre arme actuelle si arme à deux mains.

Blindage : 80

Vous devez lancer les dés en tenant compte de l'expérience de conduite de Nicki, tirez les dés comme si c'était vous qui conduisiez. Si vous parvenez à échapper à vos poursuivants, **rendez-vous au 264.**

275

Vous montez prudemment les marches de l'escalier, couvert par les tirs nourris de vos collègues. Arrivé à la moitié de l'étage, les hommes de Bologna reculent devant votre puissance de feu ; un de vos frères d'armes allume un bâton boom et crie :

— Planquez-vous les gars, je les pulvérise ! Il lance la dynamite «made in Scalabrese» dans le couloir du troisième étage.

Une explosion suivie d'une épaisse fumée noire vous plaquent tous au sol. Francesco éclate de rire – un rire nerveux – et lance :

Ah putain, 'font moins les beaux là, ces ploucs ! Ha, ha , ha !

Il y avait huit ennemis en haut des marches, pour savoir combien sont morts dans l'explosion, lancez un dé, en déduisant le résultat de huit, vous saurez combien d'ennemis vous avez à achever. Vous progressez vers le couloir lorsque des balles font voler en éclat une lampe à pétrole non loin de vous, celle-ci tombe et enflamme la moquette du couloir et de l'escalier derrière vous.

Vous devez en finir au plus vite avec les derniers survivants avant que le feu ne vous empêche toute retraite.

Combat armé au troisième étage de l'Aliotto (défense pour les rechargements : 2)

Hommes de Giorgio Bologna

Maîtrise de combat : 5

Précision : 6

Vie : 8 x le nombre d'hommes restants

Armes : 3PD tous tirs confondus

Pour ce combat un peu spécial vous ajouterez à chacun de vos tirs réussis 7 points de dégâts, infligés par les tirs de vos amis.

Si les Scalabrese l'emportent, les flammes dans l'escalier se font trop dangereuses pour redescendre. Alors que vous partez en direction de l'escalier de secours donnant sur l'extérieur, un homme des Bologna – mourant – lance une bouteille enflammée, remplie d'essence, vers la porte de l'escalier. **Rendez-vous au 49.**

276

Un souffle redoutable et une chaleur écrasante vous plaquent au sol. L'air vient à vous manquer tant l'explosion est puissante.

Votre camarade est mort à vos côtés, les yeux figés.

Vous essayez de vous relever mais c'est peine perdue, votre dos est en charpie et vous souffrez de multiples hémorragies internes. Les Luciano passent à quelques mètres de vous et le seul son que vous parvenez encore à percevoir malgré vos tympanes endommagés sont ceux des Thompson ennemis qui vont sûrement faire un carnage dans votre famille. Vous ne serez pas assez résistant pour assister au massacre, en un sens c'est peut être mieux ainsi...

Votre aventure dans le clan Scalabrese s'arrête au bord du chemin conduisant à la villa du Don, un chemin bordé d'oliviers, un chemin qui n'est pas sans vous rappeler votre région de naissance...

277

Votre chute sur le toit du bâtiment est rude mais vous avez réussi ! Vous vous empresses tous de regagner l'escalier conduisant aux ruelles, deux

étages plus bas. Vous lancez un dernier coup d'œil à l'hôtel Aliotto qui est dévoré par les flammes, ça c'est vraiment du beau boulot !

Rendez-vous au 299.

278

Vous tournez à droite sur la 20e puis à gauche sur First street. Les deux voitures vous poursuivent toujours et malgré vos efforts pour les semer vous n'y parvenez pas. Arrivé au niveau de l'entrepôt Waterside vous percutez un véhicule, votre voiture fait une embardée et vous avez du mal à en garder le contrôle. Faites un test de comportement (*celui de la Dodge est de 8*), si c'est un succès vous parvenez à pénétrer dans une ruelle étroite et à semer vos poursuivants. Vous roulez quelques minutes au loin dans la campagne de Bloomfield et vous décidez de passer au Falconite, **rendez-vous au 26.**

Si c'est un échec, vous allez vous encastrer dans l'un des platanes bordant les parcs de First street. C'est n'est pas tant le choc de votre tête contre le tableau de bord qui vous fait perdre connaissance mais plutôt les rafales de balles que les Luciano prennent plaisir à vous servir. Vous recevez plusieurs projectiles tout en répandant votre sang sur les sièges blancs de la Dodge, le tout sous le rire sadique de vos ennemis.

Les Luciano vous laissent pour mort, mais vous ne l'êtes pas...

La dernière chose que vous entendez, entre deux évanouissements, est la sirène de l'ambulance. **Rendez-vous au 45.**

279

Vous franchissez les portes de la banque centrale de Bloomfield avec la ferme intention de vous remplir les poches. Plusieurs personnes patientent devant les deux guichets tandis qu'un commis va et vient vers la salle des coffres. Deux agents de police surveillent les clients qui entrent et sortent du bâtiment. L'un d'eux se trouve à quelques mètres seulement de vous. Vous avez deux solutions pour éviter de vous faire trouer la peau par l'un des policiers présent sur les lieux :

Prendre l'un d'eux en otage et improviser ensuite, **rendez-vous pour cette option au 182**, ou saisir le commis lorsqu'il passera devant vous et de toute façon improviser aussi par la suite ! **Rendez-vous dans ce cas au 287.**

280

Vous foncez plein est et faites un arrêt plus que rapide à votre appartement, vous emportez vos habits, vos armes et les quelques bricoles qui vous tiennent à cœur ; tout ceci fourré dans une valise et vous repartez de plus belle à l'appartement d'Alison. Elle fait la même chose que vous et redescend une valise en cuir brun. Vous mettez le pied au plancher vers la gare de Bloomfield à quelques kilomètres au nord-ouest de la ville. Les premiers trains qui partent sont pour Albany et Burlington dans l'état de New York, un autre part pour Montréal. Ce dernier vous semble le plus approprié pour quitter les États-Unis avant de revenir vers le Montana. Vous laissez la voiture devant la gare, clés sur le contact et vous montez à bord du train 010-236B.

Quelques heures plus tard, Bloomfield est loin derrière vous, la guerre opposant les Luciano, les Bologna et les Scalabrese peut continuer sans vous, votre vie est maintenant devant vous avec celle qui va la partager : Alison.

Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, à vous de monter votre affaire – légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «Le grand amour» : *quitter Boomfield, avec Alison, sans un dollar en poche.*

A vous de trouver la fin ultime...

281

Vous pénétrez dans une salle assez basse de plafond où des dizaines de plans de travail sont occupés par des ouvriers en tenue hygiénique – combinaisons et charlottes sur la tête – s'affairant à appuyer sur des pistolets, reliés à des tuyaux venant du plafond, pour remplir les bouteilles défilant sur des tapis roulants. Un travail à la chaîne des plus pénibles qui sera sans doute un jour remplacé par la machine. Inutile d'essayer d'atteindre la porte en face de vous sans vous faire voir, trop de monde, trop à découvert et trop risqué. Vous pouvez repartir vers la salle de pasteurisation en toute

discrétion en vous **rendant au 186**. Vous pouvez aussi emprunter l'escalier aperçu plus tôt dans la réserve, en vous **rendant au 175**.

282

Lundi 6 Octobre 1930, le jour où j'ai un entretien avec «la flamme»

Vous vous levez de bonne heure ce lundi matin, vous tournez dans la ville quasiment toute la journée en pensant au chemin que vous êtes en train de suivre. Vous restez longtemps sur une digue non loin du port de Bloomfield et vous fixez l'océan en vous posant une question qui vous obsède : «ai-je fait le bon choix ?»

La corruption, la mort, les armes, vous n'êtes pas habitué à ce genre de monde, mais à défaut de vous dégouter, cela finit par vous plaire et même vous exciter lorsque les balles fusent de tous côtés... Vous marchez une bonne heure en forêt l'après midi et en fin de soirée après avoir pris un copieux repas vous rejoignez la villa Scalabrese pour la réunion préliminaire. Arrivé au domaine, vous passez par le comptoir du rez-de-chaussée et après avoir avalé un café dont la force est le secret bien gardé de la «mamma» Scalabrese, vous rejoignez les hommes dans les allées de la propriété. Natali vous salue d'un amical «*Buonasera*» et tous attendent visiblement l'arrivée de quelqu'un. Au bout d'une petite demi-heure, Alessandro Genova, l'underboss de la famille fait son apparition dans les jardins du Don.

— Messieurs, la soirée de demain s'annonce plutôt bien. D'après certains de nos informateurs, le QG des Luciano devrait être bondé de civils, à partir de vingt heures. Natali et Turilli vous dirigerez dix gars en deux groupes de cinq. D'autres équipes de deux ou trois hommes feront sauter ou démoliront les commerces des Luciano. Je veux une incursion rapide, on rentre dans leur putain de Club, on les saigne et on se tire vite fait. Pas de place pour l'héroïsme, si la situation devient trop compliquée, on regagne le point de ralliement qui ne sera dévoilé que demain soir avant l'attaque. Autre chose, demain journée d'entraînement pour les équipes d'assaut, en forêt près de la gare.

Quelqu'un a-t-il des questions ?

Les visages sont tendus, les sourcils froncés, personne ne répond jusqu'à l'intervention de Turilli :

— Oui, j'ai une question underboss. Deux en fait ! Premièrement pourquoi m'a-t-on mis dans l'équipe du Crane Club alors que l'hôtel des Bologna était mon objectif ?

Genova s'empresse de répondre calmement à Turilli :

— Alex, mon brave Alex ! tu sais combien j'apprécie ton travail et tu sais combien les ennemis, quels qu'ils soient te craignent, mais comprend bien qu'on ne peut pas te laisser attaquer les Bologna avec toute la haine que tu leur voue... Ta rancœur serait ton point faible.

— Mouais, répond évasivement Turilli, et j'ai une deuxième question si vous permettez, pourquoi doit-on partir exécuter un contrat comme celui de demain soir flanqués de débutants comme eux ? en disant cela Alex «la flamme» Turilli vous désigne ainsi que certains hommes à vos côtés.

— Ce ne sont peut être que des débutants mais ils ont prouvé en peu de temps leur dévouement à la famille. Et sache que cette décision a été mûrement réfléchi par le Don... Donc si tu veux râler, tu sais où le trouver...

— J'espère pour nous tous que ces fillettes savent tenir une arme...

— Alex n'oublie pas que tu travailles pour nous et que tu es *chez* ton patron... reprend Genova sèchement.

— Je sais underboss, mais ces tantouses je les aime pas moi !...

Vous ne savez pas pourquoi cet homme vous en veut mais il commence singulièrement à vous manquer de respect et cela commence à vous mettre les nerfs. De plus l'underboss est là, et Vincenzo Natali semble ne pas vouloir intervenir comme la veille pour calmer Turilli. Si vous ne souhaitez pas répondre, vous baissez les yeux, acceptez ses insultes et vous pouvez quitter les lieux. Après une bonne nuit de sommeil et 4 points de respect en moins, vous pouvez regagner la zone d'entraînement et **vous rendre au 163**. Si vous souhaitez montrer à tous que vous avez du cran, vous pouvez répondre – à risque – à Alex Turilli, **rendez-vous dans ce cas au 101**.

283

— Disons que Madame Penhall et toi pourriez faire un séjour vers les Roches si tu le désires, ou bien la Floride... Ce que je voudrais savoir c'est le nom du gars qui veut salir notre réputation, chez nous et chez toi...

— Ouais, mais moi je sais rien sur personne à part sur les mecs que je surveille...

— Okay, donc tu n'as rien vu, entendu ou su à propos de ces deux taupes respectives ?

— Non ! répond sèchement Penhall. Maintenant tu vas me faire le plaisir de dégager d'ici avant que je ne m'énerve et te colle au trou, compris ?

Ne voulant pas tenter une quelconque embrouille avec le BOI, vous préférez partir et laisser Penhall dans son mutisme (*vous perdez un point de respect*). Vous n'avez donc aucune information sur Franky et la taupe du BOI, vous regagnez le lieu de rendez-vous où Nicki vous attend déjà.

Venant à votre rencontre dès que vous avez garé la Chevrolet, il grommelle :

— Tous des fiottes ces agents du bureau, deux tartes dans la gueule et il m'a sorti les pires conneries que j'ai jamais entendues : Dozzo fait partie des Luciano, Don Scalabrese est mort l'année dernière, bref tout pour que je le lâche, ce que j'ai d'ailleurs fait ; ce mec ne sait rien du tout.

— On aura le temps d'y voir plus clair au moment voulu, reprenez-vous à demi-mots, Penhall ne sait rien non plus.

Vous remontez dans la voiture de Nicki et vous filez d'ici sans plus tarder, **rendez-vous au 66.**

284

— Quelqu'un a-t-il de la dynamite à proximité ? hurlez-vous sans ménagement.

— Moi, deux bâtons, répond un homme aux yeux noir et à la barbe fine.

— Et moi trois bâtons boom, ajoute un homme blond possédant un chapeau de type Stetson.

— Parfait alors venez avec moi, on va les laisser approcher... Ils vont comprendre leur douleur

Vous partez l'arme au poing en vous dissimulant tant bien que mal durant votre course, derrière les troncs épais et protecteurs des oliviers qui bordent le chemin d'accès. Aucun Luciano ne semble se préoccuper des bas-côtés du chemin et c'est tant mieux pour vous, votre avancée n'en sera que moins dangereuse. Vous apercevez les statues de lions portant les blessures

de l'attaque en cours : de nombreux impacts de balles ont défigurés les lions de pierre qui ressemblent désormais à des créatures infernales.

Vous laissez approcher la ligne de voitures ennemie qui déverse son flot d'hommes armés prenant d'assaut la propriété Scalabrese. Vous vous abaissez et attendez le moment opportun pour faire tirer tous les explosifs vers les véhicules des Luciano. **Rendez-vous au 238.**

285

Vous sortez sans tarder de Bloomfield et vous prenez South way en direction de la Ford factory. D'après les dires de «La fouine», Hanson serait en ce moment même vers l'usine Ford en train de surveiller les allées et venues des clients de l'usine pour une affaire de fraude en cours.

Vous avez vu la photo de cet agent du bureau et vous ne pourrez pas le rater : un visage maigre comme une lame de couteau, des cheveux courts et noir corbeau, des petits yeux de rat et une moustache fine type espagnole. Vous arrivez bientôt en vue de la massive usine Ford dont l'enseigne argentée brille de mille éclats. Vous approchez doucement de l'entrée principale et vous vous gardez sur un parking réservé aux clients. Vous patientez quelques minutes dans votre véhicule et vous remarquez qu'une petite Lincoln beige est garée près de l'entrée de l'usine et que le conducteur note discrètement sur un carnet chaque fois qu'un véhicule entre et sort de l'usine. Vous approchez doucement de la Lincoln faisant mine de chercher une place pour vous garer et vous scrutez attentivement le visage du conducteur : pas de doute c'est bien la tête de rat d'Hanson qui est derrière le volant !

Vous avez désormais trois possibilités pour avoir des informations de la part de cet agent :

Pour utiliser une technique souple basée sur un dialogue, **rendez-vous au 176.**

Pour utiliser une technique un peu plus directe, basée sur la corruption (*à condition que vous possédiez au moins 200\$*), **rendez-vous au 145.**

Enfin pour utiliser la manière forte basée sur la violence, **rendez-vous au 58.**

286

Vous atteignez rapidement la 7^e avenue que vous longez à la recherche d'éventuelles voitures témoignant de la présence du *consigliere* sur le site. Vous gardez votre véhicule contre l'entrepôt désaffecté qui abritait il y a quelques années l'usine de fabrication des chaussures « Kal & Jhi » ; deux indous immigrés qui refusant certaines « contraintes » d'une ancienne famille, ont vu leur usine brûler accidentellement. . .

Vous apercevez deux grosses voitures beiges et chrome non loin de l'entrée du chantier. Trois hommes discutent devant les véhicules. Vous sortez de la Dodge (en prenant soin de laisser une éventuelle arme « visible » dans le coffre de cette dernière) et vous longez la frêle palissade – qui fait office de clôture au chantier – en direction du groupe d'hommes :

— Bonjour messieurs, je suis Giuseppe Buona fortuna, je suis artiste photographe. Serait-il possible que je prenne quelques clichés des ouvriers travaillant sur les poutrelles du bâtiment ?

— Désolé monsieur, le chantier est fermé ce matin. Contrôle des installations. Si vous voulez prendre des photos revenez après midi.

— Mais je n'en ai pas pour longtemps, je suis très rapide, professionnel quoi ! Et je suis sûr que ces clichés feront le tour du monde, je les appelle-rais « déjeuner sur les toits du monde » !

— N'insistez pas monsieur, où je me charge de vous faire partir sur le champ.

Cette forte hostilité vous prouve une chose : Delahaye est sur le chantier, et il va y rester jusqu'à midi environ, ce qui vous laisse une marge de manœuvre raisonnable pour vous occuper aussi de Diogusta.

Si vous voulez partir vers le cimetière – vous aurez toujours la possibilité de revenir ici plus tard –, **rendez-vous au 252.**

Si vous souhaitez retourner vers la Dodge afin de vous en servir de voiture bélier pour pénétrer dans le chantier et faire le ménage, **rendez-vous au 11.** Enfin si vous jugez plus sage de trouver une brèche dans la palissade et de vous faufiler discrètement sur le site, à pied, **rendez-vous au 95.**

287

Vous attrapez le commis de change (*vous perdez 1 point de respect*) dès qu'il passe à votre portée et vous menacez de l'exécuter si quelqu'un déso-

béit à vos ordres. Vous demandez aux deux policiers de déposer leurs armes au sol et de faire regrouper tout le public au centre de la banque. Le directeur doit quant à lui fermer la banque à clé. Tous les gens présents réagissent dans le silence malgré une certaine anxiété perceptible. Vous ordonnez ensuite à tout le monde de se coucher au sol, le temps pour vous de trouver une solution pour accéder aux coffres sans créer de panique. Vous pouvez faire conduire les clients et le personnel – policiers y compris – dans les toilettes afin des les y enfermer, **rendez-vous alors au 94**, ou vous pouvez faire menotter les deux agents de police, avant d’envoyer tout le monde aux toilettes, **rendez-vous dans ce cas au 321**.

288

Mardi 7 Octobre 1930, le jour où j’ai rendez-vous avec Alison.

Vous vous préparez à la hâte ce matin : c’est le jour de votre sortie, c’est le jour de votre rendez-vous avec Alison. Il vous faut signer le registre de sortie et passer chez vous mettre un costume non tâché de sang, ce serait préférable ! À midi vous êtes devant l’hôpital, habillé d’un costume beige, classique, sobre mais élégant. Alison descend les marches du Bloomfield Hospital avec une certaine angoisse : elle regarde de tous les côtés comme si son démon de futur mari allait surgir pour l’emporter dans ses griffes. Elle se précipite dans votre Alfa Romeo dès qu’elle vous aperçoit.

— Bonjour Salvatore. Tu es superbe dans ce costume...

— Bonjour Alison, tu es ravissante dans ta tenue d’infirmière...

Vous démarrez sans tarder et jetez – instinctivement – un coup d’œil dans les rétroviseurs. Aucune voiture ne déboîte en même temps que vous.

Vous connaissez deux restaurants : le «De Toulouse», un établissement français spécialisé dans la viande de canard et d’oie, et le «Dolce Vita» un restaurant typique italien cuisinant des plats comme au pays. Le premier se trouve au cœur de la forêt à l’Ouest de Bloomfield : un cadre de rêve, des arbres majestueux ; le second restaurant se trouve au nord près de la Canadian Road, plus familial mais excellent du niveau gastronomique.

— Tu préfères manger français ou italien ? demandez-vous à votre ex-petite amie.

— C’est toi qui décide. Je te fais confiance...

Si vous optez pour une ballade romantique en forêt et pour le «De Toulouse, **rendez-vous au 28**, si vous préférez éviter les coins reculés, optez pour le «Dolce Vita» et **rendez-vous au 390**.

289

Votre voiture s'emballe et valdingue comme un coquille de noix sur un océan en furie, vous ne parvenez pas à reprendre le contrôle de la voiture et elle part en tonneau. Vous frappez contre le mur d'enceinte de la compagnie de taxis et vous dévalez la pente sur le toit de la Dodge. Un bruit strident de carrosserie frottant sur les pavés résonne dans toute la ruelle. Malheureusement, vous n'arrivez pas à vous extraire de la voiture durant la glissade et lorsque vous débouchez sur la 5e, un camion de livraison vous percute de plein fouet. Vous ne souffrez pas longtemps dans votre cercueil d'acier et vous êtes mort lorsque les secours vous désincarcèrent.

Votre carrière au sein de la *famiglia* est finie.

290

Vous allumez discrètement la mèche de votre explosif et vous l'envoyez en direction d'une des deux voitures de police. Un des agents crie :

— Planquez-vous, cette vermine nous bombarde ! Tous les policiers se couchent au sol mais il est trop tard : l'explosion sous la voiture résonne contre les façades des bâtiments alentour. Des projections de pavés, de tôle et de verre blessent de nombreux policiers. Un nuage gris et épais se diffuse dans la rue, vous laissant l'opportunité de vous enfuir vers la Dodge garée non loin de là. Vous démarrez en trombe en voyant quelques policiers couverts de sang tenter –en vain– de vous atteindre avec leurs balles. Une fois éloigné et caché, vous examinez le contenu du butin : 700 \$ et une dizaine de beaux bijoux. Vous jetez les bijoux dans le sac –vous vous en occuperez dans quelques temps– et vous empochez les dollars. Vous passez chez vous y déposer les bijoux et vous décidez de partir pour le Falconite, voir si Nicki a quelque chose à vous proposer, **rendez-vous au 26**.

291

Votre sang-froid et votre motivation ont eu raison du recul important du Springfield. La balle atteignant Diogusta fait exploser sa tête qui projette du sang et des fragments d'os partout sur la tombe de ses parents. Son corps sans vie retombe sur les graviers froids et humides du cimetière. En un instant les hommes de Diogusta se dissimulent derrière des tombes et cherchent à savoir d'où provenait le tir. Vous tirez à nouveau sur l'un des deux hommes qui reçoit la balle dans la clavicule : son épaule est arrachée par la puissance des balles trafiquées par Nando. Le dernier homme tire une salve de coups de feu vers le clocher de l'église – geste autant ridicule que vain – avant de recevoir votre troisième balle dans la cuisse. Il s'effondre au sol et perd connaissance. Votre contrat est rempli.

Si vous avez déjà réglé son compte à Delahaye, vous pouvez regagner le Falconite pour voir si Nicki à quelque chose à vous proposer, **rendez-vous alors au 26**. Si vous ne voulez pas rentrer tout de suite, vous pourriez peut-être vous écarter de la famille Scalabrese et tenter un hold-up à la banque centrale de Bloomfield, celle visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

Enfin, si l'avocat des Bologna est toujours sur le site de construction, ne perdez pas une seconde et rendez-lui visite **en vous rendant au 286**.

292

Vous vous trouvez dans un local où sont entreposés divers produits ménagers, des seaux, des balais et tout un tas d'objets nécessaires à l'entretien de cet établissement. Il vous vient soudain une idée de génie : vous pourriez créer un petit intermède divertissant et flamboyant... En mélangeant deux ou trois produits de nettoyage, en imbibant d'essence de térébenthine un gros drap roulé en boudin, et en laissant quelques bidons de produits inflammable bien bouchés réunis près de la source de chaleur, vous devriez obtenir un joli feu d'artifice. Si cette méthode vous convient, **rendez-vous au 100**. Si vous préférez sortir du local d'entretien et faire à face à l'individu qui arrive, **rendez-vous au 102**.

293

Vous investissez le rez-de-chaussée avec force et vitesse, déjà les Luciano sont obligés de prendre des positions inconfortables pour s'abriter et éviter de se faire massacrer. Vos confrères n'hésitent pas une seconde et ouvrent le feu, à l'aveugle : tout part en lambeaux. Les cadres se brisent, les vitres encore intactes volent en éclats, des fragments de murs sont projetés partout dans la pièce, même les canapés se font perforer par le déluge de feu qui s'abat ici. Vous choisissez un vis à vis, un homme au visage menaçant, aux sourcils broussailleux et aux cheveux gominés, vous engagez le combat contre lui :

Combat armé dans l'enfer du rez-de-chaussée (défense pour les rechargements :4)

Ricardo Aprile,

Maîtrise des armes : 7

Précision : 9

Vie : 10

Arme : pistolet mitrailleur Thompson (6PD+1Dé) 100 coups.

Un assaut sur deux, pour vous comme pour votre adversaire, vous devrez ajouter un point au résultat donné par les dés pour le test de précision : il règne une telle atmosphère poussiéreuse dans ce lieu de guerre que votre précision s'en trouve affectée.

Si vous parvenez à éliminer cet adversaire dans ces redoutables conditions, vous pourrez, plein de fierté, **vous rendre au 328.**

294

Vous avancez vers le côté droit de l'homme et vous saisissez son arme, vous lui décochez un puissant coup de genou dans la mâchoire, il lâche prise sous la violence du choc et tombe en arrière. Vous fixez l'agresseur dans les yeux et vous ne prononcez pas un mot, vous récupérez l'arme (*revolver cal.45, 4 PD, chargeur 8 balles plein*), la malette, vous remontez dans la voiture et vous démarrez en trombe ; s'il vous reste Franky Dozzo à

aller voir vous vous **rendez au 105**. Si c'est déjà fait, vous rejoignez le Caruso's où vous devez retrouver Nicki, **rendez-vous au 174**.

295

Vous vous faufilez rapidement jusqu'au camion et vous grimpez dans la cabine à toute vitesse. Les clés sont sur le contact et vous démarrez sans difficulté. Personne ne semble avoir remarqué votre présence à bord du monstre d'acier, vous enclenchez une vitesse et vous roulez à faible allure vers le groupe d'hommes dont le *consigliere* est le centre. Un des hommes assurant la sécurité de l'avocat tourne la tête vers vous et tapote sur l'épaule de Delahaye afin qu'il se serre contre le talus, bonne aubaine : tout le groupe se met en file indienne contre un talus haut d'environ trois mètres : aucune échappatoire lorsque vous passerez à l'offensive !

Vous saluez de la main l'homme en costume, en guise de remerciement amical et vous continuez à faible allure vers le groupe. Les ornières et trous dans le sol vous donnent l'impression de faire de rodéo plutôt que de conduire.

Vous arrivez au niveau du groupe d'hommes et brusquement vous tournez le volant vers la droite en accélérant à fond. Le premier homme à passer sous vos roues n'a pas le temps de sortir son arme qu'il est déjà broyé, suivent le deuxième homme de main et un ouvrier. Vous entendez des hurlements de douleur lorsque les tonnes d'acier leur font éclater les os, Delahaye essaie de courir devant le capot du camion mais un coup de volant à têt fait de renverser l'avocat et sa pile de dossiers. Vous écrasez sans pitié l'homme de loi et vous continuez votre route dans le chantier en direction de la palissade. Vous faites rugir le moteur du camion-benne et vous défoncez purement et simplement la frêle palissade de bois, projetant des planches sur les pavés de la 7^e avenue.

Vous laissez le camion au milieu de la route et vous courez vers la Dodge garée un peu plus loin. Déjà les balles des gardes fusent dans votre dos. Vous démarrez la caisse de Leone et vous mettez pied au plancher vers l'Est de Bloomfield. **Rendez-vous au 122**.

296

Vous vous jetez sur le sol et vous essayez de rouler sous une voiture stationnée devant vous. En une fraction de seconde, deux canons de pistolet mitrailleur arrosent copieusement de balles la voiture sous laquelle vous êtes caché ; vous voyez les impacts sur les pavés devant vous et les vitres explosent en mille morceaux. Nicki crie de plus belle :

— Prends ça ! Il fait glisser un revolver sous la voiture. Vous vous en saisissez et vous ouvrez le feu vers la voiture.

Faites un test de précision, si vous réussissez, **rendez-vous au 55**. Si vous échouez, **rendez-vous au 210**.

297

Vous entrez dans une Cadillac 370 et vous faites rugir les 8 cylindres de cette merveille de mécanique. La Lincoln est déjà quelques centaines de mètres devant vous mais vous faites confiance à votre véhicule ; vous accélérez pied au plancher afin de neutraliser la voiture ennemie avant sa fuite hors du domaine Scalabrese. Votre voiture est puissante mais les cahots des champs rendent la chasse anarchique. La Lincoln échappe de peu à l'accident lorsque le conducteur manque de plonger dans l'étang du Don, il tourne brusquement, dérape dans la terre et parvient à remettre la voiture dans le droit chemin, celui conduisant au portail secondaire. Des hommes du clan sont postés derrière les piliers et commencent à arroser copieusement la voiture conduite par les Luciano, ceux-ci ripostent et s'échappent sur la route forestière longeant la propriété. Vous leur emboîtez le pas et vous devez maintenant livrer un farouche duel de pilotage.

Combat motorisé sur une piste forestière

Véhicule : Lincoln

Conduite (le total du conducteur) : 5

Comportement : 6

Puissance de feu : 7

Blindage : 30

Votre véhicule :

Véhicule : Cadillac 370
Conduite : votre total actuel
Comportement : 8
Puissance de feu : votre arme actuelle
Blindage : 50

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous regagner rapidement le domaine et vous pouvez **vous rendre au 328.**

298

Vous vous retrouvez rapidement dans le couloir du premier étage, aile nord. Ici la lumière fonctionne toujours et seuls quelques clients ébahis parlent entre eux de l'explosion ressentie. Ils cherchent tous l'origine de cet incident lorsque vous voyez déboulez du second étage deux hommes blessés dont les costumes sont en lambeaux : des rescapés de l'explosion. Lorsqu'ils vous voient ils se jettent contre les rambardes des escaliers et ouvrent le feu. Vous entendez vos collègues hurler derrière vous, vous faites volte-face et vous apercevez une demi-douzaine d'hommes à l'autre bout du couloir, vous pris au piège, il faut faire face des deux côtés :

Combat armé dans les escaliers nord du Crane club (défense pour les rechargements : 4)

Patrizzio Testeo
Maîtrise des armes : 4
Précision : 5
Vie : 7
Arme : Fusil de chasse cal.12, 2 coups (5PD).

Berto Morleotti
Maîtrise des armes : 5
Précision : 6
Vie : 8

Arme : Revolver Colt, cal.38, 6 coups (3PD).

Si ce combat ne vous tue pas, vous fuyez vers le deuxième étage où vous prenez la première porte comme refuge. Alfredo a tout juste le temps de vous dire :

— D'amato, il est mort. Il a pris une mauvaise prune dans le bide...

Rendez-vous au 15.

299

Vous vous rassemblez tous autour de Pietro Tazzi étendu dans la ruelle :

— Putain, Fabio est encore dedans, dit l'un de vos camarades.

— Il est mort... lui répond un autre.

Vous prenez la parole :

— Messieurs, je pense que notre contrat est rempli, l'hôtel Aliotto est en flammes, du sous-sol jusqu'au toit. Les Bologna ont perdu leur quartier général, ils ne s'en remettront pas. Rentrons au domaine si vous le voulez bien.

Les hommes ramassent le corps de Tazzi, l'étendent sur la baquette d'un véhicule et vous démarrez tous en direction de la villa du Don. Une pensée vous traverse l'esprit, une pensée pour Fabio S. Leone, le grand gaillard au crâne rasé, surnommé «le tueur», celui avec qui vous aviez bu un café chez le Don et qui vous avez prodigué de forts bon conseils sur le métier, cet homme là s'est fait avoir dans ce maudit hôtel. C'est la loi du métier même si elle vous est tout d'un coup difficile à accepter...

Vous arrivez bientôt en vue de la propriété du Don. C'est le Don lui-même accompagné de Genova qui vient vous accueillir :

— Mes fils ! Vous êtes de retour !

Vous descendez tous de vos véhicules, sans un mot, deux d'entre vous sortent Pietro Tazzi et le déposent devant le Don.

Carlo approche et dit en regardant les deux hommes :

— Pietro et Fabio y sont restés... Pour la famille.

Le Don fait un signe de croix et chuchote quelque chose que vous n'entendez pas. Puis il fait signe à des hommes de main de transporter le corps ailleurs.

Vous partez tous en direction de la salle principale de la villa et le Don prend la parole :

— Je salue le sacrifice fait par deux d’entre nous, je béni leur âme et les confie à notre Seigneur. Messieurs vous êtes des hommes bien.

L’empire de Giorgio Bologna est anéanti, il ne se relèvera plus.

À la demande d’Alessandro Genova, vous observez tous une minute de silence pour les deux disparus puis Genova ajoute :

— Maintenant reposez-vous tous, ce soir et demain soir nous fêterons notre victoire ici même. Don Scalabrese a commandé les meilleurs plats et les meilleures bouteilles pour fêter dignement ses enfants (*vous ajoutez un point à votre total de respect*).

Vous mangez et buvez durant deux soirs, le lendemain l’équipe d’assaut du Qg des Luciano revient triomphante de sa mission. Les hommes sont blessés, fatigués et éprouvés par des combats qu’ils citent «difficiles». La villa du Don est, durant deux nuits, un théâtre de joie, de fête, d’amitié et de fraternité. Vous narrez les explosions à l’hôtel Aliotto lorsque d’autres camarades vous content les fusillades démentielles du Crane Club. Tard dans la nuit de mardi –tôt le mercredi– vous regagnez tous les chambres d’invités attribuées par le Don.

Vous êtes tous des héros du clan Scalabrese. **Rendez-vous au 83.**

300

Vous vous abritez derrière un empilement de caisses métalliques et vous cherchez un quelconque objet pouvant attirer l’attention des deux hommes vers vous. Plus près, ils seront plus faciles à mettre dans votre ligne de mire. Vous apercevez dans l’ombre un tas de flotteurs, servant à marquer les filets posés en pleine mer par les pêcheurs. Vous en prenez quelques-uns que vous lancez dans l’eau près du bateau voisin. Les deux hommes interrompent leur discussion et s’approchent prudemment de votre embarcation. Ils sortent tous les deux un revolver et se séparent chacun d’un côté du quai, les sens en alerte. L’agent du BOI passe dans le halo d’un réverbère, tandis que Dozzo s’enfonce davantage dans une zone sombre. Vous ouvrez le feu sur Pat Jeremiah, l’agent du Bureau ; *faites un test de précision, en ajoutant 1 point au résultat donné par les dés :*

Si c'est un succès, **rendez vous au 17**,
Si c'est un échec, **rendez vous au 194**.

301

Vous suivez South Avenue vers le sud et vous sortez rapidement de Bloomfield. Vous rejoignez les abords du port, où se trouve une vieille cabane en pierre, vestige d'un temps où les hommes pêchaient et vivaient au bord de l'océan. Cette cabane, vous la fréquentez depuis votre enfance ; vous y avez planqué bon nombre de vos vols et jamais personne n'a trouvé votre secret. Une fois de plus, cette construction en ruine va offrir un abri sûr —derrière une grosse pierre du mur— pour y cacher votre butin. Vous prélevez 2000 \$ (*notez-les sur votre feuille d'aventure*) et vous camouflez votre passage avant de repartir discrètement pour Bloomfield, 10e rue, appartement porte 57.

Vos parents sont en train de préparer la soupe dominicale : pâtes, pommes de terre, haricots et brocolis. La douce odeur de cette mixture vous rappelle votre enfance et vous serrez fort vos parents contre vous.

— Papa, tu te souviens de cette cabane en pierre dont je t'ai souvent parlé quand j'étais enfant ? Et bien vous allez me faire un plaisir immense tous les deux...

Maman, habille-toi avec ta plus belle robe, papa porte ton plus beau costume. Vous allez chercher dans cette cabane une grosse pierre ronde dans le mur est. Vous la faites bouger et vous récupérez les sacs cachés dans la cavité... ensuite vous pouvez repartir pour l'Italie. C'est mon cadeau pour vous remercier de tout votre amour. Plus de soucis, plus de travail pénible et fatiguant, vous pouvez désormais acheter un maison et avoir poules et lapins comme vous l'avez toujours rêvé. Je vous enverrai un télégramme dans quelques temps...

— Tu travailles pour la mafia ? demande votre mère inquiète.

— Oui et non... une bonne famille honnête et juste, dites en vous en souriant. Ne vous inquiétez pas, votre Salvatore est grand maintenant...

Vous embrassez vos parents avant de quitter l'appartement sans un mot, direction le Falconite.

Rendez-vous au 26.

302

Vous vous abaissez et vous longez l'un des étalages de poisson en direction du rideau en plastique qui conduit aux chambres froides. Les Bologna commencent à vous arroser copieusement de balles et vous voyez les quelques poissons restant sur la glace voler en morceaux lors de votre passage. Vous atteignez la partie arrière de la poissonnerie et vous remarquez qu'un escalier en bois conduit directement à une porte donnant sur la ruelle derrière la boutique, celle là même où votre voiture vous attend. Vous vous ruez dans l'escalier, assez vite pour échapper aux deux autres rafales de balles qui font exploser la faïence tout près de votre tête (*vous perdez IPV*) ; les Bologna sont bien décidés à vous trouser la peau !

Vous débouchez dans la ruelle et vous apercevez votre voiture à une trentaine de mètres plus loin, les Bologna sont sur vos talons et rejoindre votre véhicule en courant, à découvert, serait un suicide. Vous plongez derrière un empilement de palettes de manutention autour desquelles sont entreposés plusieurs bidons en ferraille. Les Bologna sortent dans la ruelle, l'arme au poing et scrutent les alentours à votre recherche.

Avant d'engager ce combat vous pouvez profiter de votre abri pour essayer de faire un carton sur l'un de vos deux poursuivants.

Rendez-vous au 251.

303

Vous déjeunez avec Nicki en causant de vos exploits de la matinée, Nicki passe son temps à sourire et vous conte les anecdotes de ses débuts au sein des Scalabrese. Plusieurs histoires croustillantes vous font sourire à votre tour et l'une d'elles vous rappelle un passage de votre enfance.

Nicki vous avoue avoir un jour passé à tabac un homme appartenant à une famille aujourd'hui démantelée : Les Massarini, famille de Pennsylvanie Il était âgé de vingt cinq ans – il y a donc 20 ans de cela – et avait croisé un jeune garçon qui pêchait près du lac où se déroulait la scène. Nicki lui avait dit :

— Gamin, si tu ne dis rien à personne pour ce que tu viens de voir, je te donne 30 \$. Je pense que je peux te faire confiance, je le vois dans tes yeux...

Ce gamin c'était vous.

Et vous avez gardé le secret durant ces vingt longues années.

Plein de nostalgie vous taquinaient Nicki :

— Alors t'avais pas raison de me faire confiance ?!

Vous finissez votre repas – cerf aux morilles accompagné de pomme de terres en sauce chasseur – et Nicki vous propose un après midi sportif :

le restaurant du Speed center s'ouvre sur un ensemble de circuits de course dont l'un d'entre eux est réservé aux amateurs fortunés. Il vous invite à conduire la dernière Bugatti T50 sur le circuit appelé «the curve».

Vous grimpez dans le bolide dont le moteur rugit tel un lion devant une frêle antilope, vous enchaînez virages serrés et longues lignes droites et au bout d'un petit quart d'heure vous sentez bien la voiture. Vous prenez un plaisir immense à entrer dans les virages presque le pied au plancher.

Vous sortez du véhicule éreinté (*mais vous ajoutez 1 point de conduite à votre total de départ*) et Nicki sort dans le même état que vous après ses vingt-cinq minutes de conduite.

Vous regagnez le parking du Speed center pour retrouver vos bonnes vieilles voitures «citadines» lorsque vous apercevez deux hommes adossés à la Cadillac de Nicki. Vous l'entendez grommeler :

— Putain, ils ont que là pour s'installer ces deux minables !

Arrivés à leur hauteur, l'un des hommes, assez sveltes, s'avance vers vous et se présente :

— Messieurs je suis Massimo Bastini, je fais partie de la famille Luciano. L'homme qui m'accompagne s'appelle Roberto De Flumeri, on l'appelle aussi «le vitriol»... Un regrettable incident s'est produit aujourd'hui même chez une fleuriste de la ville, Rosa...

Un homme de notre famille s'est fait démolir lamentablement ; Rosa nous a gentiment dit qu'elle pensait avoir reconnu votre voiture, Monsieur Santoro...

— Quelle trainée ! reprend Nicki.

— Ne lui en voulez pas trop, elle a parlé gentiment car Monsieur De Flumeri n'a pas failli à sa réputation de «vitriol»... Rosa avait cinquante ans ce matin elle en paraîtra quatre-vingts ce soir... Je tenais juste à vous dire que notre chef n'apprécie pas du tout votre agression et espère pour la

bonne continuation de nos deux familles que cet incident n'était qu'un simple règlement de compte «personnel»... Messieurs, bonne journée.

Les deux hommes tournent les talons et se dirigent vers une magnifique Auburn blanche aux vitres noires.

Nicki et vous échangez un regard rapide.

Si vous voulez ouvrir le feu sur les deux hommes qui vous tournent le dos, **rendez-vous au 357.**

Si vous voulez monter à bord de la Cadillac de Nicki pour filer au plus vite, **rendez-vous au 274.**

Si vous voulez attendre que les deux hommes soient à bord de leur véhicule avant de partir à votre tour, **rendez-vous au 305.**

304

— Messieurs Natali et Turilli, je voudrais être des vôtres demain soir ! Vous déclamez cela avec tellement d'entrain que les deux hommes se regardent stupéfaits par votre élan.

— Salvatore, tu es dans la famille depuis vendredi et tu veux déjà affronter les Luciano ?! Sois tu es fou, sois tu es inconscient...

C'est leur quartier général qu'on va prendre d'assaut mardi soir, c'est pas une «simple» descente, vous répond calmement Natali.

Turilli ajoute :

— Mais si tu as les couilles de te proposer, je suppose que tu n'es pas une fiotte et que demain quand ça va vraiment sentir le chaud, tu ne vas pas te débiter comme une gonzesse ?

— Non, monsieur Turilli. Je suis quelqu'un de confiance et j'ai déjà rempli plusieurs contrats avec succès, en seulement deux jours !

— Et alors ? Tu veux quand même pas une médaille pour avoir mis deux gifles à des invalides ?...

Natali intervient pour calmer le jeu :

— Alex, ne t'emportes pas, je sais que tu es à cran et très attristé par la mort de Luca. Le Don t'a mis avec moi sur l'équipe Luciano ; je sais que tu aurais préféré venger la mort de Luca en frappant les Bologna, mais Salvatore n'y est pour rien. Nicki et Fabio m'ont affranchi sur ce gars-là... Il est réglo et ne tremble pas.

— Ouais, ben ça on verra mardi soir, répond sèchement Alex Turilli, le tueur surnommé «la flamme».

Les deux hommes quittent la pièce en vous laissant à vos doutes. Vous buvez encore une gorgée de whisky avant de regagner la chambre qui vous a été attribuée. **Rendez-vous au 282.**

305

Dès que les deux hommes ouvrent les portières et prennent place dans le véhicule, vous sortez vos armes (*si vous n'avez pas d'armes, vous trouvez un vieux revolver 6 coups, cal.45 dans la boîte à gants, une dizaine de balles sont éparpillées juste à côté*) et commencez un feu nourri vers l'Auburn (*déduisez 3 balles de vos munitions*). Le conducteur a le temps de démarrer avant de recevoir une balle de Nicki en pleine gorge et de s'effondrer le nez dans le volant. Votre tir a aussi été victorieux car Bastini n'apparaît à aucune fenêtre de la voiture. Vous devez engager un combat contre les deux derniers Luciano restants, dont voici les caractéristiques :

Combat armé devant le Speed center

Roberto De Flumeri, un chef à abattre

Maîtrise des armes : 6

Précision : 7

Vie : 16

Arme : un pistolet Colt .45 (4PD) 8 coups, plus deux chargeurs

Helen Eplyri, passagère dangereuse

Maîtrise des armes : 7

Précision : 9

Vie : 8

Arme : un pistolet Colt .38 (3PD) 8 coups, plus deux chargeurs

Si vous survivez à cet échange de coups de feu, **rendez-vous au 264.**

306

— Allez, allez, tout le petit monde aux toilettes, et vite fait. Les gens vous regardent, ahuris par cette décision.

— Sauf toi le boss, tu restes avec moi. Le directeur confisque la matraque et l'arme de service du policier et ferme ensuite la porte des toilettes, qu'il bloque avec deux bancs, selon vos ordres. Vous entendez les gens taper contre la porte mais celle-ci à l'air d'être bien sécurisée. **Rendez-vous au 336.**

307

Le jeune commis déverrouille un mécanisme bruyant qui libère toutes les grilles. Il utilise ensuite un trousseau de clés permettant l'ouverture de tous les coffres de la salle. Vous lui demandez de vous aider, ce qu'il fait sans rechigner ; vous remplissez rapidement quatre sacs noirs en toile – ceux qu'utilisent les convoyeurs lors des transferts – et le commis se hasarde à une question, tout tremblant à l'idée de votre réponse :

— Vous allez me tuer après ?

— Après quoi ? après le plein des sacs ?! non, bien sûr que non, je ne suis pas un tueur, juste un voleur. D'ailleurs tiens...

Vous tendez une liasse de billets de 50 \$ à votre otage qui ne sait trop s'il doit accepter ou refuser.

— Tu n'auras pas pissé dans ton pantalon pour rien... Et au fait, je ne suis que de passage, demain je suis dans l'état voisin, tu transmettras aux flics !...

Vous incitez le commis à se coucher face contre terre le temps pour vous d'empoigner vos quatre sacs et de quitter la salle des coffres (*tant que vous aurez ces sacs avec vous, vos totaux de maîtrise des armes et d'agilité seront réduits d'un point en raison de l'effort physique fourni*). Vous courez tant bien que mal vers le hall de la banque, **rendez-vous au 79.**

308

Vous vous abaissez près de l'aile avant droite du véhicule garé près de vous et vous tentez d'en finir avec deux hommes retranchés derrière un container à ordures ; votre collègue tire comme un forcené vers trois hommes qui se sont repliés derrière un vieux camion. Les vitres du véhi-

cule volent en mille morceaux sous les assauts répétés de ses tirs. Les Bologna ne sont pas avares non plus en tirs ; ils vident leurs chargeurs dans les portières et les vitres des véhicules qui vous protègent tous les deux. Aux claquements métalliques des balles contre la tôle s'ajoutent les éclats sourds du verre qui se brise.

Vous devez en finir au plus vite avant que d'autres hommes n'arrivent en renfort.

Combat armé contre les Bologna derrière l'hôtel Aliotto (défense pour les rechargements : 5)

Patrick Mac Inley

Maîtrise des armes : 6

Précision : 7

Vie : 12

Arme : Pistolet Dura cal.38, 10 coups (3PD), plus un chargeur

Jøey Forsythe

Maîtrise des armes : 7

Précision : 10

Vie : 8

Arme : fusil de chasse, 2 coups (5PD), 10 balles de plus.

Si cet éprouvant combat ne vous tue pas, vous vous empressiez de rejoindre Tazzi dans la ruelle où vous l'avez vu s'engouffrer auparavant, **rendez-vous au 348.**

309

Après une poursuite haletante et dangereuse, vous parvenez à approcher le véhicule des Bologna d'assez près pour pouvoir engager le combat :

Combat motorisé dans les rues de Bloomfield :

Véhicule : Pierce Arrow

Conduite (le total du conducteur) : 7

Comportement : 8
Puissance de feu : 6 (3+3)
Blindage : 40

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge
Conduite : votre total actuel
Comportement : 8
Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)
Blindage : 50

Au bout de 4 assauts sur Bloomfield Avenue, le conducteur adverse choisi le parc central de Bloomfield comme nouvelle destination. Il emprunte une des larges pistes reliant entre eux les trois niveaux du parc. Si vous voulez suivre le véhicule sur l'accès de droite, **rendez-vous au 8**, si vous voulez emprunter l'accès de gauche, parallèle, **rendez-vous au 209**.

310

Les deux véhicules percutent à pleine vitesse les barrières en bois qui volent en éclat...

Vous décollez et demeurez quelques instants dans les airs...

Vous atterrissez lourdement dans la pelouse du niveau inférieur et dès que la caisse des Luciano touche le sol, vous la percutez latéralement : elle va s'écraser contre un frêne. Vous revenez vers le véhicule pour constater que seul le conducteur est encore vivant...

Vous rechargez le fusil de Leone – si besoin est – et vous tirez sur le conducteur blessé :

PAAW ! schlik-schlak PAAW !

Deux balles dans la poitrine coupent l'homme en deux...

Vous sortez rapidement de Bloomfield avant d'avoir tous les flics de la ville aux trousses.

Vous admirez la campagne verdoyante et les arbres colorés de la banlieue de Boomfield en cette saison. Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous bala-

dez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau.
Rendez-vous au 26.

311

Vous empruntez le large escalier en bois qui conduit aux étages, un long couloir relie les deux ailes de l'hôtel et dessert une dizaine de chambres, le premier étage est calme mais lorsque vous atteignez le deuxième étage, vous voyez des clients affolés courant dans tous les sens et vous entendez des cris un étage plus haut :

— Ils sont dans l'hôtel ! Vite on doit dégager ou on est mort !

En quelques instants une bande d'hommes armés fait irruption en haut de l'escalier du troisième étage. Vous pouvez les empêcher de fuir en ouvrant le feu tout en montant les escaliers, **rendez-vous dans ce cas au 275**, ou vous pouvez partir dans le couloir derrière vous pour quitter l'hôtel par l'escalier de secours et attendre les Bologna avec l'équipe de Tazzi, à l'extérieur, **rendez-vous alors au 362.**

312

Vous parcourez les rues de la ville à vive allure ; la circulation n'est pas très dense ce samedi matin et il règne dans l'air un parfum de dollar facile ! Vous stoppez votre tournée au Toledo's bar sur la 3e rue. Vous pénétrez dans ce modeste bar aux couleurs chatoyantes et vous allez voir le barman directement :

— Le boss est là ? C'est urgent !

— Tout dépend qui le demande...

— C'est la famille Scalabrese qui le demande ! ajoutez-vous sèchement.

Le barman pose ses verres et part rapidement vers les cuisines. Quelques instants plus tard, un homme d'une cinquantaine d'années, le visage rond, vêtu d'un tablier de chef, se dirige vers vous.

— Bonjour et désolé pour le serveur, c'est un nouveau ! Que puis-je pour vous ?

Vous regardez le chef avec fierté avant d'annoncer plein d'emphase :

— Je viens pour la collecte !

— Oui tout de suite Monsieur. Le chef se dirige vers un escalier qui monte au premier étage. Quelques minutes s'écoulent avant qu'il ne redescende et vous apporte une mallette en cuir brun.

— Voilà ! Il y a tout, vous pouvez recompter si vous le voulez...

— Non, je vous fais confiance, reprenez-vous.

— Par contre, vous direz à Mr Santoro qu'un homme est venu mardi me proposer de reprendre la «protection». Je ne sais pas de quelle famille il est, je ne l'avais jamais vu auparavant... Mais il faudrait vous occuper de ça rapidement, je ne voudrais pas que mon bar saute... Ce serait regrettable pour vous comme pour moi...

Vous acquiescez et vous quittez le Toledo's.

Si vous voulez aller au Tito's bar sur la 46e, **rendez-vous au 272.**

Si vous préférez continuer par les hôtels, le Carnegie et le Madison, **rendez-vous au 215.**

Si vous souhaitez chercher Ulrich Steiger, aux halles, **rendez-vous au 383.**

313

Vous prenez garde à ne pas trahir votre présence par un quelconque bruit et vous parvenez à vous dissimuler sur un bateau de taille modeste sentant fort le poisson et la mer. Les deux hommes sont en pleine discussion dont vous arrivez à entendre certain bribes :

— Scalabrese trafiquent... docks et le train... couvertures comme le Tito's... Oranges ??... couverture !

Dozzo est train de balancer tous les agissements de la famille à cet agent du BOI. Il lui remet finalement un dossier que l'agent du BOI s'empresse de consulter. Il sourit et tape sur l'épaule de Dozzo comme pour lui témoigner de sa gratitude. Il vous faut stopper ces deux individus si vous ne voulez pas que la famille soit démantelée. Vous ne pouvez pas ouvrir le feu sur les deux hommes depuis votre position, il faut qu'ils s'approchent de vous. Vous devez les faire venir par tous les moyens...

Vous pouvez sauter sur le bateau à votre droite dont le pont semble jonché de matériel de pêche, **rendez-vous dans ce cas au 300**, ou bien sauter sur le bateau à votre gauche, un thonier, équipé de ce qui semble être un projecteur, **rendez-vous alors au 148.**

314

Vous êtes dans une puissante voiture conduite par un illustre inconnu, des détonations retentissent derrière vous et la lunette arrière éclate en de nombreux endroits. Le conducteur se retourne vers vous et hurle quelque chose que vous ne comprenez pas. La voiture qui vous poursuit se rapproche de vous et vous percute. Le conducteur réussit à garder le contrôle et à repousser l'autre véhicule qui va s'écraser contre un arbre, sur le bas-côté. Vous sortez tous les deux de votre voiture et approchez du véhicule accidenté. Soudain des dizaines de rats, gros comme des chats, sortent et vous attaquent ; ils vous mordent à divers endroits, vous parvenez à vous en débarrasser avant que l'homme qui vous accompagne vous annonce clairement et sèchement :

— Maintenant, tu es des nôtres, finis-moi ces fils de pute...

Sans même réfléchir vous saisissez l'arme que vous tend votre interlocuteur et vous approchez du véhicule : à l'intérieur, vos parents, incapables de bouger, vous regardent avec des yeux noirs, la bave aux lèvres et proférant des injures dont vous ne comprenez pas le sens. Vous videz les douze balles du chargeur de votre pistolet sur les deux corps dans la voiture. Il ne subsiste, au final, qu'une masse informe de chairs sanglantes.

L'homme à vos côtés s'approche et vous chuchote :

— *Bene, bene !* joli boulot petit...

Rendez-vous au 34.

315

Vous poussez de toutes vos forces sur les bidons mais ceux-ci sont lourds – bien qu'à moitié pleins – et font un raffut terrible juste avant de basculer dans le vide. Les deux hommes situés cinq mètres plus bas lèvent les yeux vers votre position juste avant que les bidons ne leur tombent dessus. Dozzo parvient à éviter de justesse de se faire écraser ; l'agent du BOI est moins vif et se fait broyer la cage thoracique par le deuxième bidon. Un bruit sourd accompagné d'un craquement sec laisse l'homme mort sur le sol humide des docks.

Dozzo sort son arme et tire à vue, vous devez combattre pour pouvoir récupérer les documents confidentiels :

Combat armé sur les docks de Bloomfield (défense pour les rechargements : 4)

Franky Dozzo, un poisson dans le filet

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Revolver Poskii, cal.36, 7 coups (3PD) et deux chargeurs.

Si vous venez à bout de ce traître, vous pouvez récupérer les documents entre les mains ensanglantées de l'agent du BOI avant de rejoindre votre voiture et de foncer vers la villa Scalabrese, **rendez vous au 334.**

316

Vous prenez délicatement la main douce et fragile d'Alison dans la creux de la vôtre. Avec votre autre main vous caressez son visage et vous lui susurrez :

— Ferme les yeux...

Alison, surprise, vous coupe net :

— Salvatore je ne crois pas que ce soit...

Trop tard.

Vos lèvres s'effleurent, vos cœurs s'emballent et vos mains se resserrent. Alison recule son visage – des larmes coulent le long de ses joues – et revient vous embrasser avec encore plus de fougue. Cette fois sa langue vient chercher la vôtre et vous sentez la chaleur de son corps à travers ce baiser langoureux.

Elle vous étreint dans ses bras, vous bloque contre elle et dit la voix pleine d'émotion :

— Salvatore, cette fois on ne se quitte plus ! Tu me le promets ?

— Oui ma chérie.

Vous démarrez l'Alfa et vous vous dirigez vers la sortie du parking.

La première vitre qui explose est celle de votre côté, des balles claquent sur votre carrosserie, l'une d'elles traverse votre portière et vous blesse au

mollet (*vous perdez 3PV*), Alison hurle en voyant les deux hommes accou-
dés à la Pontiac vous arroser de plomb avec leurs fusils de chasse.

Vous accélérez aussitôt et sortez sur la Canadian Road en trombe, une voi-
ture manque de vous percuter et fait une embardée sévère sur la voie de
gauche. Vous voyez la Pontiac vous rattraper et le passager continuer à
faire chanter son arme. *Faites un test de conduite*, si c'est un succès, **ren-
dez-vous au 332**, si c'est un échec, **rendez-vous au 322**.

317

Pepe ne dit plus un mot, vous non plus d'ailleurs, la tension est palpable à
chacune de vos respirations, les hommes de Siméone Luciano vous cher-
chent dans les fourrés, autour de l'étang puis l'un d'eux désigne la crypte
du doigt. Les trois hommes s'avancent doucement vers la bâtisse mor-
tuaire.

— Di Reggio, faut pas qu'on se plante, sinon on y laisse la peau tous les
deux, chuchote le Don.

On va les laisser approcher, je tire sur un des trois et tu découpes les deux
autres avec la tronçonneuse, *capisce ?*

— Ouais, j'suis pas sûr mais on n'a pas le choix...

Vous laissez les hommes approcher, le premier passe devant le fenestron
sans y prêter attention, le deuxième semble apeuré par l'idée de visiter une
crypte, le troisième hasarde sa tête dans l'encadrement de la petite fenêtre.
Le don n'hésite pas un instant et hurle :

— Vas-y !!!

Il tire une balle qui atteint le troisième Luciano en plein front, l'arrière de
sa boîte crânienne explose en libérant un nuage de sang, de morceaux de
cervelles et de petits fragments d'os. Vous envoyez un coup de pied dans la
porte de la crypte tout en démarrant la tronçonneuse. Le premier Luciano
reçoit la porte sur le côté droit, il chute et perd son fusil, le deuxième
homme se trouve juste devant vous, il n'a pas le temps d'ouvrir le feu que
la chaîne meurtrière lui ôte son avant-bras dans une gerbe de sang. Il hurle,
quelques instants seulement car une deuxième attaque le fend de haut en
bas. La chaîne de la tronçonneuse le déchiquète sauvagement en projetant
des lambeaux de chairs partout sur les murs de la crypte. Vous avancez
pour en finir avec le dernier des Luciano mais celui-ci est déjà en train de

ramasser son fusil, *faites un test d'agilité*, si c'est un succès, **rendez-vous au 355**, si c'est un échec, **rendez-vous au 126**.

318

L'avocat reçoit votre tir en pleine poitrine. Un cri de douleur bref et étranglé et Pomodori s'effondre, raide mort. Vous avez le temps d'atteindre un des hommes de main avant que les autres ne ripostent et ne vous arrosent copieusement de balles. En voyant les gens courir partout dans la rue et en ne voyant sortir aucun agent de police de la banque, vous vous rappelez à quel point la sécurité du bâtiment est faible. Vous pensez que vous pourriez tirer parti de cet attentat pour faire une petite incursion dans la banque histoire de vider les coffres. Si une telle entreprise vous tente, vous pouvez le faire à condition de gagner le combat suivant :

Combat armé devant la banque centrale (défense pour les rechargements : 3)

Jacky Malone, un soldat fidèle

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Un pistolet Luger cal.38, 10 coups (3PD) plus chargeurs de réserve.

Si vous tuez cet homme, le chauffeur et le dernier homme de main prendront la fuite avant que les flics n'arrivent ; vous pourrez entrer rapidement dans la banque commettre votre méfait, si vous portez une arme visible, laissez-là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279**.

Si vous voulez rester fidèle aux Scalabrese et ne pas vous écarter de votre mission, inutile de combattre mais vous devez appuyer sur l'accélérateur car les Luciano ont des balles à revendre et vous en distribuent généreusement. Deux routes vous paraissent judicieuses, la 11e vers l'Est ou South Avenue vers le sud pour sortir au plus vite de la ville.

Si vous optez pour l'Est, **rendez-vous au 140**.

Si vous préférez partir vers le sud, **rendez-vous au 384**.

319

Vous montez prudemment l'escalier assez rude qui conduit au bureau du patron. Les 25 marches sont assez larges, en marbre blanc de belle qualité et sur les murs sont fixées deux lampes en formes de lanternes, époque victorienne. Vous arrivez en haut et vous apercevez la fameuse porte noire laquée, sur laquelle est écrit : Mr Howard G. Directeur.

Vous tapez à la porte, prêt à bondir sur le directeur lorsqu'il l'ouvrira. Une voix étouffée se fait entendre derrière la porte que vous pensez très épaisse...

— Qui demande Mr Howard ?

— Le B.O.I ! Vous avez toujours eu envie de déclamer cela depuis le jour où ils vous ont poursuivi dans tout Bloomfield en hurlant « Arrête gamin, B.O.I ! »

Vous entendez de multiples déclics de serrures et la porte s'ouvre. Deux hommes chauves, environ 1m90, épais comme des buffets vous font face et vous fixent d'un très mauvais œil.

Faites un test de respect, si c'est un succès, **rendez-vous au 73.**

Si c'est un échec, **rendez-vous au 164.**

320

Vous démarrez en trombe vers le Madison en espérant ne pas tomber encore dans une histoire triste...

Vous vous empresses de collecter l'argent du Madison et vous prenez la direction du Falconite Club pour faire votre rapport à Nicki. Vous garez la Ford dans la ruelle où vous avez déposé les blessés la veille et vous montez les escaliers à toute vitesse, les mallettes aux mains. Vous passez les gardes qui vous saluent et vous arrivez devant le bureau de Nicki. La porte est ouverte et Nicki vous fait signe d'entrer.

Vous posez les mallettes devant le bureau et vous engagez la conversation :
— Nicki, on a un gros problème ! J'ai récupéré l'argent au Toledo's et au Madison. Au Carnegie, je suis tombé nez à nez avec deux salauds qui m'avaient devancé, j'ai été obligé de les tuer. Quant au Tito's, les Bologna ont éclaté la tête de Chavez et ont filé avec le magot. Je ne sais pas si les

mecs que j'ai liquidés au Carnegie sont des Luciano, des Bologna ou d'une autre putain de famille...

— Du calme petit. Tu as tué ces ploucs de merde ? Bien ! Ah tu me plais toi, dans la famille depuis hier et déjà trois morts à ton actif ! Fais gaffe à pas dépasser Tonton Nicki quand même ! Bon et bien si les Bologna ont décidé de nous la jouer dure, on va la leur jouer dure. Et pour les rats que tu as éliminés au Carnegie, on va renforcer la sécurité dans nos commerces.

Salvatore je te félicite (*vous gagnez un point de Respect*). Nicki se lève de sa chaise, ouvre les mallettes, regarde les billets, vous regarde et lance :

— T'as pas mangé dedans ?

Vous accusez le coup lorsque Nicki pose cette question.

Faites un test de respect, si c'est un succès, **rendez-vous au 50.**

Si c'est un échec, **rendez-vous au 65.**

321

Le premier agent de police menotte l'autre et se fait ensuite menotter par le directeur, qui vous remet rapidement les clés des menottes. Lorsqu'ils passent devant vous, les deux policiers vous toisent d'un air suffisant et l'un d'eux vous lance :

— Et tu penses pouvoir t'en tirer comme ça ?! pauvre fou !

Les clients se dirigent vers les toilettes dans le plus grand des silences tandis que le directeur referme la porte derrière lui. Vous tournez la clé dans la serrure avant de questionner le commis, **rendez-vous au 192.**

322

Les balles des Luciano rendent la conduite de votre véhicule plus que difficile, le tireur est précis et le chauffeur maîtrise sa Pontiac. Une des balles fait éclater un de vos pneus. Vous perdez la contrôle de l'Alfa et malgré tous vos efforts vous finissez votre course contre un petit monticule rocheux sur le bas-côté de la route. Vous frappez contre le volant avec votre tête et vous perdez connaissance. Le choc contre les pierres est d'une telle violence qu'Alison est éjectée par le pare brise qui explose en morceaux.

Lorsque vous reprenez connaissance vous êtes dans l'impossibilité de bouger, le choc vous a sonné et vous apercevez les deux hommes, à quelques

mètres de la voiture, parler avec Alison étendue à même la terre. Il vous semble entendre l'un d'eux dire :

— Stefano a été clair : tu le trahis, tu meurs... L'homme achève sa phrase et tire deux balles à bout portant dans le corps blessé et inerte d'Alison. Si vous en aviez la force vous pleureriez presque... Votre peine sera de toute façon éphémère car l'homme qui vient d'achever froidement votre ex-petite amie approche de vous avec un regard surnois, il réarme son fusil et vous lance :

— Et c'est pareil pour toi, le coureur...

Votre mort vous permet au moins de rejoindre votre amour perdu dans un monde sans arme, sans violence et sans meurtre... un peu comme celui dont Alison rêvait...

323

Vous prenez délicatement la main douce et fragile d'Alison dans le creux de la vôtre. Avec votre autre main vous caressez son visage et vous lui susurrez :

— Ferme les yeux...

Alison, surprise, vous coupe net :

— Salvatore je ne crois pas que ce soit...

Trop tard.

Vos lèvres s'effleurent, vos cœurs s'emballent et vos mains se resserrent. Alison recule son visage – des larmes coulent le long de ses joues – et revient vous embrasser avec encore plus de fougue. Cette fois sa langue vient chercher la vôtre et vous sentez la chaleur de son corps à travers ce baiser langoureux.

Elle vous étreint dans ses bras, vous bloque contre elle et dit la voix pleine d'émotion :

— Salvatore, cette fois on ne se quitte plus ! Tu me le promets ?

— Oui ma chérie.

Rendez-vous au 32.

324

En un éclair vous partez en courant vers une petite ruelle qui s'enfonce entre le Draft Club et un bâtiment de quatre étages. Un policier court après

vous et vous ordonne de vous arrêter. Vous ne l'écoutez pas et continuez votre course folle. Vous l'entendez hurler de plus belle :

— Arrête-toi gamin ou je tire !

Si vous voulez stopper ici votre fuite, **rendez-vous au 39.**

Si vous voulez tentez d'échapper à tout prix à la police, **rendez-vous au 181.**

325

Vous vous empressiez de rejoindre Bloomfield Avenue et vous disparaissiez entre la boulangerie Gino et le Folston Club. Vous garez la voiture non loin des commerces et vous reprenez votre souffle quelques instants, cette course-poursuite vous a mis les nerfs à vif !

Vous pouvez partir vers le Falconite voir si Nicki a du boulot pour vous en vous **rendant au 26**, ou bien si l'adrénaline est plus forte, tenter un hold-up à la banque centrale de la ville, celle visitée la veille ; si vous portez une arme visible, laissez là dans le coffre de votre véhicule et **rendez-vous au 279.**

Si vous n'avez pas encore éliminé Diogusta au cimetière, il serait judicieux ne de plus perdre une seconde, **rendez-vous alors au 252.**

326

Vous pressez la détente mais le recul de l'arme vous surprend, votre épaule vous fait serrer les dents et vous perdez 2PV. L'avocat reçoit la balle dans l'omoplate, son épaule est pulvérisée par la puissance de la balle «spéciale Nando». Les gardes du corps plongent sur l'homme de loi pour le protéger et cherchent d'où peut bien venir le tir. Un ouvrier désigne du doigt la grue dans laquelle vous êtes caché. Les gardes du corps tentent de traîner Delahaye jusqu'à une voiture beige.

D'autres hommes armés approchent de la grue et déjà quelques ricochets autour de vous indiquent qu'ils vous ont repéré. Vous descendez trois échelles avant que vos ennemis ne vous bloquent la seule issue possible et vous stoppez au dernier palier. Vous devez engager un combat contre deux Bologna accourant vers vous :

Combat armé depuis la grue de Building Site (défense pour les rechargements : 0)

Carlo Magno

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 10

Arme : Pistolet Colt cal.45, 8 coups (4PD) et deux chargeurs.

Francesco Primero

Maîtrise des armes : 8

Précision : 7

Vie : 12

Arme : Fusil de chasse cal 12, 2 coups (5PD), plus 6 balles.

Vous pouvez affronter les deux hommes à tour de rôle ou les deux en alternance.

Si vous triompez de ce dur combat, vous sautez au bas de la grue (*vous perdez IPV*) et vous foncez vers le trou dans la palissade. En quelques secondes vous êtes dans la Dodge, en quelques secondes les balles des Bologna claquent contre votre carrosserie ; la voiture beige dans laquelle agonise Delahaye passe devant vous à toute allure.

Pied au plancher, vous prenez la voiture en filature. **Rendez-vous au 309.**

327

Vous effectuez un roulé-boulé vers la deuxième pièce mais une balle de calibre .50 vous atteint dans la cuisse. Vous hurlez lorsque le projectile déchire vos chairs et se fraie un chemin dans votre muscle. Vous rampez jusqu'à l'autre pièce et ne faites plus un bruit. Votre jambe saigne abondamment et vous ne présagez rien qui vaille. Soudain votre ennemi, vif comme l'éclair lâche encore deux rafales de Thompson dont la deuxième vient transpercer la cloison de briques qui vous séparait de lui. Des éclats sont projetés au-dessus de vous mais aucune balle ne vous atteint cette fois-ci. Vous ne savez pas comment vous sortir de ce mauvais pas quand tout à coup, l'homme crie :

— Et merde !

Suivent une série de coups de feu venant du couloir et semblant vouloir atteindre votre adversaire, il s'élançe dans la pièce où vous êtes et lâche une dernière rafale avant d'apparaître devant vous. Vous n'hésitez pas un instant et vous lui servez tout ce que vous avez. Il traverse la fenêtre pour aller s'écraser de tout son poids sur les pavés, deux étages plus bas. Mais votre sort en est jeté, ce ne sont ni vos camarades qui accourent vers vous, ni l'hôpital de Bloomfield qui pourra soigner cette blessure à l'artère fémorale. Vos forces vous abandonnent et c'est Carlo qui vient vous prendre dans ses bras pour vous aider à respirer.

— File moi une cigarette, demandez-vous à demi-mots.

— Tiens, dit-il en vous l'allumant, *pace per tu amico...*

Vous vous éteignez lentement dans les bras d'un frère d'arme que vous ne connaissiez pas il y a quelques jours. La vie de *mafiosio* vous a rappelé à l'ordre ; dans ce job, il n'y a pas de place pour la chance. Votre aventure est terminée...

328

Vous constatez avec bonheur qu'un membre de votre famille, un type de presque deux mètres, roux comme un chat, avec des tatouages sur les deux avant-bras vide les dernières balles des fusils à pompe qu'il tient à bout de bras.

— Les rats quittent le navire, crie-t-il, les yeux presque exorbités par la haine qui suinte aussi vite que fusent ses balles.

Vous contemplez le spectacle macabre du rez-de-chaussée : des hommes gisent de partout à l'intérieur, à l'extérieur, des Luciano, des Scalabrese ; la villa du Don est devenue l'espace de quelques minutes un véritable champ de guerre. Les voitures béliers complètement disloquées répandent une fumée noire et épaisse devant la demeure. Quelques hommes encore valides aident les blessés, tandis que certains —plus nerveux— achèvent les Luciano dans des gestes barbares.

Les hommes vident leurs dernières munitions en l'air et hurlent toute leur joie, leur haine, leur peur.

Nicki s'approche de vous, il a pris deux balles dans la cuisse et saigne comme un porc :

— Putain les cons ! ils avaient du gaz ces salauds, mais bon, on a fini par les crever !

Bale arrive peu de temps après sur la terrasse, lieu de rendez-vous improvisé pour fêter une victoire toute récente, il est couvert de sang de la tête aux pieds :

— Aahh ! J'en ai bousillé cinq à coup de hache, une vraie boucherie ! Ah ! ah ! ah ! Ça m'a rappelé mes jeunes années à l'abattoir !

Plusieurs hommes arrivent de tous les côtés de la villa, certains portent sur le visage l'horreur de ce qu'ils viennent de faire, d'autres affichent un sourire sadique, témoignage de la jouissance malsaine d'avoir tué autant d'hommes en si peu de temps.

Tous les membres encore vivants de la famille sont bientôt regroupés sur les dalles ensanglantées de la terrasse lorsque Don Scalabrese, blessé, apparaît dans le chambranle défoncé d'une porte-fenêtre :

— Mes amis la victoire est à nous !

Tous les hommes crient une joie unanime.

— Notre empire est sauf ! Il nous faudra quelques temps pour le rebâtir mais plus aucun clan ne tentera de nous porter préjudice. Les Luciano sont morts et ce chien galeux de Siméone doit pleurer comme un enfant ! Je vous félicite tous !

Il faut presque deux heures pour ramasser les corps des frères d'arme tombés au combat, il faudra plusieurs semaines pour réparer les dégâts causés au domaine.

Alessandro Genova prend la parole d'un ton ferme :

— Messieurs, vous toucherez tous une prime généreuse pour votre effort durant cette matinée mémorable, certains d'entre vous auront droit à un poste supérieur.

Je vais m'entretenir avec le Don pour déterminer qui va être promu au sein de notre hiérarchie.

Si vous avez noté le numéro de la plaque d'immatriculation de la Ford de Battistelli, **rendez-vous immédiatement au paragraphe correspondant à ce numéro.**

Si ces notes ne vous évoquent rien, **rendez-vous au 38.**

Si ces notes ne vous évoquent rien et qu'une jeune fille prénommée Alison vous attend au Luna, **rendez-vous au 127.**

329

Les deux hommes en noir entourant l'avocat – car vous en êtes certain maintenant – le poussent violemment pour lui faire éviter le choc ; la Dodge de Leone répond au doigt et à l'œil et Delahaye ne pouvant se redresser du sol, vient percuter de plein fouet votre calandre. Sa tête produit un bruit à la fois sourd et claquant lorsqu'elle heurte les 900 kg de la Dodge lancée à plein régime. Vous ressentez le passage du corps sous vos roues et regardez dans votre rétroviseur : l'avocat a la tête en bouillie. Les hommes de main accourent vers un grosse voiture beige, démarrent et entament un course-poursuite dans un déluge de vrombissements, de détonations et de poussière. Vous parvenez à sortir du chantier, mais le véhicule est toujours derrière vous. **Rendez-vous au 122.**

330

(Notez bien le numéro de ce paragraphe et associez-lui le mot Rothstein-Traître, il pourrait vous servir plus tard)

Vous vous jetez sur le *consigliere* avec une force inouïe, celui-ci surpris tombe en arrière et se cogne la tête sur le sol, il sombre immédiatement dans l'inconscience. Vous attrapez son bras gauche et tirez dessus tout en calant votre pied sous son menton : un «crac» caractéristique vous informe que sa nuque vient de se briser. Sam Rothstein, l'avocat «fidèle» aux Scalabrese vient de mourir par vos mains. Vous laissez là son corps ainsi que le sac rempli des dollars du Don, vous aurez le temps plus tard d'expliquer toute cette histoire au patriarche Scalabrese. Pour l'instant vos frères d'armes ont besoin de vous sur le toit de la villa. **Rendez-vous au 396.**

331

Vous ne tardez pas à atteindre l'hôpital, vous stoppez la voiture devant l'entrée principale. Sans même regarder Alison vous lancez :

— Je ne pense pas que l'on soit fait pour vivre ensemble. Ni avant, ni maintenant, ni jamais. J'ai d'autres ambitions dans la vie que fuir en permanence. Je suis en train de prendre une revanche sur mon passé foireux et

peu glorieux. La vie des Scalabrese me plaît. Tu me suis ou tu me barres la route avec les Luciano, mais je préfère te prévenir immédiatement : je risque un jour ou l'autre de faire de toi une veuve... Alison ne répond pas et se contente de sourire.

— Adieu, ajoutez-vous.

— Je pense que c'est mieux ainsi, chuchote Alison à demi-mots.

— L'avenir nous dira le reste... Vous prononcez ces dernières paroles et vous démarrez en trombe laissant Alison seule devant l'hôpital de Bloomfield.

Vous quittez la ville et foncez vers la voie ferrée au nord ouest près de laquelle vous ne tardez pas à trouver la piste dont Nicki vous a parlé. Vous arrivez dans une clairière où d'autres voitures sont déjà garées. **Rendez-vous au 163.**

332

Vous laissez la Pontiac gagner du terrain mais votre conduite en slalom gêne fortement le tireur obligé de réintégrer l'habitacle de la Pontiac. Vous profitez de cette erreur tactique pour attaquer à votre tour :

Combat motorisé sur la Canadian Road

Véhicule : Pontiac Eight

Conduite (le total du conducteur) : 7

Comportement : 6

Puissance de feu : 5PD +1D6

Blindage : 25

Voici les caractéristiques de votre véhicule :

Véhicule : Alfa roméo

Conduite : votre total actuel

Comportement : 9

Puissance de feu : Votre arme actuelle

Blindage : 35

Si vous parvenez à envoyer les Luciano dans le décor, vous ne traînez pas dans ce coin et vous regagnez au plus vite le centre ville. Alison a rallumé une cigarette et ne cesse de répéter :

— Il va me tuer, il va me tuer...

Rendez-vous au 253.

333

Vous ne parvenez pas à désarmer cet homme puissant et obstiné, vous luttez de toutes vos forces et avec toute votre ruse mais rien n'y fait, il ne veut pas lâcher sa maudite batte. Il vous vient alors l'idée de le projeter par la fenêtre, dans ultime élan de rage vous poussez violemment votre agresseur vers les vitres de la chambre. Il traverse les carreaux mais vous entraîne avec lui dans sa chute. Vous vous écrasez deux étages plus bas, lui se tue en frappant la tête sur un muret, vous ce sont les pavés qui vous tuent. En quelques secondes, vous voyez Gino à la fenêtre, hurler quelque chose que vous n'entendez déjà plus... Vos forces vous abandonnent et vous mourrez en quelques instants. Votre carrière de Scalabrese est terminée.

334

(Notez sur votre feuille d'aventure Dozzo-Traître cela pourrait vous servir plus tard)

Vous arrivez au domaine Scalabrese et l'homme qui vous accueille vous informe que la réunion avec Alessandro Genova a déjà débuté. Il vous fait patienter et au bout d'une demi-heure l'underboss fait irruption dans le hall.

Genova s'approche de vous :

— Sois le bienvenu... Salvatore je crois ?

— Oui monsieur, je suis Salvatore.

— Tu es en retard et tu as manqué la réunion concernant demain et mardi, tu as une bonne explication je présume ?

Vous êtes gêné et intimidé à la fois : le numéro 2 de la famille vient de vous passer un savon. Vous vous rappelez les paroles de Nicki «*Salvatore, dans ce métier ne laisse jamais planer un doute. Parle, cogne, insulte mais sois toujours le premier dans l'attaque, sinon t'es mort !*». Sans vous dégonfler, vous répondez :

— Oui monsieur Genova, je suis en retard mais je pense que ce que j'ai là, va excuser mon retard. Vous tendez le dossier taché de sang à l'underboss (*notez les indications 3C3XIX sur votre feuille d'aventure*).

— C'est quoi ça ??

— Des preuves !

— De quoi ?

— La preuve qu'un homme de la famille vous trahissait et allait tout balancer au BOI.

— Un homme de chez nous ?!

— Oui, mais l'agent du BOI est mort, il s'appelait Pat Jeremiah, le gars de notre famille c'était...

— Je te coupe. Tu es sûr de toi petit ?

— Franky Dozzo.

— Ce *figlio di puta* nous balance... J'avais un doute à son sujet mais là au moins c'est limpide...

— Il est mort monsieur Genova, j'ai tué les deux hommes... Votre dernière réponse est timide et effacée, en effet vous ne savez pas comment va réagir l'underboss devant de telles déclarations et surtout devant votre initiative «extrême».

—... Tu as tué les deux hommes... bien... (*long silence de Genova*) Je vois que Nicki sais recruter du beau monde. Je te félicite Salvatore, je vais aller consulter ces documents immédiatement. Pour ton information, saches que demain soir nous attaquons l'hôtel Alliotto, QG des Bologna, et mardi soir nous attaquons le Crane club, le QG des Luciano. Vois Leone si tu veux en être demain soir, vois Natali ou Turilli si tu veux participer mardi soir. Bonne nuit Di Reggio ; et tu as toutes mes félicitations (*vous gagnez un point de respect*).

Genova se retire dans une pièce voisine et le commis vous accompagne dans la grande salle où tous les membres sont en train de discuter autour de verres de whisky et de cigares énormes. Si vous voulez participer à l'attaque contre les Bologna, clan plus jeune et peut être désorganisé, **rendez vous au 335**, si vous préférez gagner des galons dans la famille, il serait peut être judicieux de vous proposer pour les Luciano, soirée sûrement plus risquée ; **rendez vous alors au 304**.

335

— Fabio ! Je suis volontaire pour être dans votre équipe !

Leone vous regarde avec insistance et demande :

— Pourquoi les Bologna et pas les Luciano ?

Vous sentez la question piège et vous répondez instinctivement, non sans humour :

— Parce que les Bologna c'est demain et si je suis encore en vie mardi matin, je pourrais intégrer l'équipe des Luciano !

— Bien Salvatore ! J'aime cet engouement et ce dévouement. Alors c'est d'accord, tu es des nôtres demain soir. Sois prêt demain matin à sept heures, on va s'entraîner en forêt, toute la journée.

Fier de votre démarche vous buvez un long verre de whisky en marchant calmement dans les allées reposantes de la villa Scalabrese. Vous apercevez Pietro Tazzi venir vers vous, un cigare à la main.

— Salvatore, je crois ?

— Oui, monsieur Tazzi, c'est ça.

— Tu es déjà dans les petits papiers de la famille. Tes exploits récents nous ont été rapportés par Nicki et je dois dire que pour un novice, tu te débrouilles plutôt bien.

Tu es parmi nous depuis vendredi c'est ça ?

— Oui, répondez-vous timidement, ne sachant pas si Tazzi veut vous féliciter ou vous calmer.

— Continue comme ça et tu graviras les échelons de la famille. Ne nous trahis jamais et méfie toi de ceux qui pourraient le faire...

Il vous offre un cigare que vous fumez paisiblement en parlant de pêche, de cuisine et de voiture ; de tout sauf du sombre dessein qui vous unit...

Rendez-vous au 136.

336

Vous parlez doucement au policier que vous tenez toujours en otage :

— Désolé vieux, tu vas certainement pas aimer ce que je vais faire, mais dis toi que ça aurait pu être pire... Vous assommez l'agent de police d'un coup violent à la tempe. Il s'effondre dans un souffle bref. Le directeur blêmit en pensant que sa dernière heure est arrivée :

— Ne me tuez pas ! Je vous en prie !

— ‘vais pas te tuer, j’vais vider ta banque et tu vas m’y aider !...

Vous êtes conduit par le directeur jusqu’aux coffres de la banque principale de Bloomfield. Vous courez vers le couloir menant aux coffres. Vous descendez un escalier éclairé par des appliques dorées avant de déboucher dans une vaste pièce comportant des grilles noires fermés par de lourdes serrures.

— Voici notre salle des coffres, bredouille le directeur.

— Bien. Je vais donc compter sur toi pour m’ouvrir les coffres intéressants...

Si vous souhaitez vider uniquement les coffres abritant l’argent des Luciano, **rendez-vous au 141**. Si vous souhaitez vider les coffres et emporter tout ce que vous pouvez, **rendez-vous au 116**.

337

Samedi 4 Octobre 1930, le jour où je dois faire mes preuves.

Nicki doit venir vous prendre à sept heures. Il n’est que cinq heures et vous ne dormez plus. Vous avez pensé toute la nuit à ce que vous réserve cette journée, serez-vous encore vivant ce soir ? Dans combien de jours recevrez-vous votre première balle ? Toutes ces questions vous ont empêché de dormir sereinement. C’est le deuxième café que vous descendez et vous allumez votre troisième cigarette. La rue est calme dehors, hormis un chien qui aboie depuis une bonne demi-heure quelques rues plus loin. Vous prenez le journal local, posé sur votre table basse, et vous vous installez devant votre fenêtre, en tirant une longue bouffée de tabac.

Le titre principal du «Bloomfield News» de hier, est le rapport d’enquête sur un accident ferroviaire entre Bloomfield et Garrison ; il est apparu qu’un conducteur ivre aurait traversé la voie au passage à niveau et aurait fait dérailler le train 40.03. Rien de bien folichon au fil des pages, jusqu’à ce qu’un article retienne votre attention :

«...Passants qui ont aperçu des individus armés pénétrer dans le restaurant et ouvrir le feu dans la salle. Les gangsters se sont enfuis dans une Ford grise. La famille Luciano, propriétaire des lieux s’est dit scandalisée par une telle barbarie et demande enquête auprès de la police. Les agents

du BOI pensent qu'une nouvelle famille veut étendre son emprise sur la ville... Don Siméone Luciano déclare, quant à lui, que ces guerres de gangs sont depuis longtemps terminées, et que la famille Luciano est aujourd'hui une entreprise familiale, tout ce qu'il y a de plus respectable... Affaire à suivre...».

Les Luciano respectables ?! D'après les quelques mots que vous en avez entendu, vous savez d'ores et déjà que ces gars ont mainmise sur bon nombre d'activités «souterraines» de Bloomfield. Ils gèrent les maisons closes, «prélèvent» du pognon aux boulangeries, et font quelques détournements sur les arrivées aux docks. Les déclarations du Boss Luciano vous font sourire... Vous regardez l'horloge, 5h15. Vous décidez de descendre faire le tour du quartier, n'oubliez pas de prendre votre ou vos armes si vous en possédez, le cas échéant, il serait peut être judicieux d'aller en acheter une... (*paragraphe 30*).

Rendez-vous au 44.

338

Vous n'avez pas vraiment de chance car une voiture conduite par deux Luciano assiste à votre course effrénée dans les rues de Bloomfield, aussitôt cette deuxième voiture se joint à la Plymouth et vous devez désormais engager un combat si vous voulez avoir une chance de vous échapper.

Combat motorisé dans les rues de Bloomfield

1er Véhicule : Plymouth

Conduite (le total du conducteur) : 6

Comportement : 7

Puissance de feu : 5

Blindage : 40

2e Véhicule : Chevrolet

Conduite (le total du conducteur) : 6

Comportement : 6

Puissance de feu : 3

Blindage : 40

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)

Blindage : 50

Vous pouvez combattre sur 3 assauts ensuite vous devrez choisir entre prendre la ruelle parallèle à la 11è ou la 20è pour rejoindre First street.

Si vous optez pour la ruelle, **rendez-vous au 37.**

Si vous optez pour la 20è, **rendez-vous au 278.**

339

Informations relatives à la famille Scalabrese, organisation, hiérarchie et domaines d'activités :

Je soussigné Franky Dozzo, certifie sur l'honneur que les déclarations qui vont suivre sont exactes et révélées à la justice dans le but de démanteler une organisation criminelle. J'accepte la proposition qui m'a été faite de vivre en tant que témoin sous contrôle à compter de la date du procès du clan Scalabrese.

Mes contacts directs sont les agents du Bureau Of Investigation de Bloomfield dont les matricules sont 03-895PP et 03- 879LF.

Voici les informations relatives aux Scalabrese :

Giuseppe Scalabrese, dit « pepe » est le chef de famille, il est agé de 67 ans et dirige de main de maître l'organisation mafieuse Scalabrese. Il s'intéresse au commerce de l'alcool, à la contrefaçon de vêtements et aux jeux clandestins. À ce jour, je peux affirmer que l'entrepôt Waterside sert de couverture au stockage, au conditionnement et à la distribution de whisky de contrebande. À l'heure de ce rapport, je n'ai pas la preuve for-

melle qu'il travaille aussi avec une rhumerie clandestine des Caraïbes, mais tout porte à croire que c'est le cas.

Plusieurs hôtels et clubs sont des couvertures pour l'utilisation de jeux d'argent, pour écouler l'alcool de contrebande ainsi que le tabac. Le Madison, le Falconite et le Tito's bar sont trois lieux prisés pour ce genre d'activités.

Voici les noms des hommes qui gèrent les trois secteurs les plus importants du clan Scalabrese :

Pietro Tazzi, responsable secteur alcool

Vincenzo Natali, resp. secteur jeu

Joe D'amato, resp. secteur vêtements

Voici une liste des lignes de compte de la banque centrale de Bloomfield qui pourrait servir dans le cadre d'une inspection des brigades financières :

ITC 56897-5698 CL

ITC 42681397- 321 CG

ITC 5698712365 -23 FD

Je sais qu'Allessandro Genova, le numéro 2 de la famille, a des intérêts partagés avec l'hippodrome.

Pour une avancée prospère de l'enquête, je m'engage à énoncer ce que j'écris devant la cour suprême de l'état du New Hampshire.

Franky Dozzo.

340

Vous passez par la 10e rue, appartement de la porte 57. Vos parents sont en train d'écosser des haricots dans la cuisine. Ils sourient lorsqu'ils vous voient dans le chambranle de la porte d'entrée.

— *Come stai figlio mei ?!* (*Comment vas-tu mon fils*) demande doucement votre maman.

— Bien bien, *mamma*. Je voulais vous dire au revoir, je quitte Boomfield. Un travail important proposé par mon patron, une filiale de North Drinks Company va s'installer en Europe, à Paris. J'ai reçu une avance de quelques dollars. Je peux vous donner de quoi rentrer en Italie et vivre heureux là-bas, si vous le voulez...

Votre père vous regarde et répond simplement :

— Notre vie est ici maintenant. L'Italie nous a chassés, l'Amérique nous a accueillis. Je suis bien dans cette ville et puis ta maman est entourée d'amies qui l'aiment.

Toi tu es jeune, va voir le monde, mon fils, profite et construis toi une belle carrière, fonde une belle famille. Reviens nous voir lorsque nous serons *nonni* (*grands-parents*)...

Vous approchez de vos parents, les serrez fort dans vos bras et déposez sur la table de la cuisine, une liasse de billets d'une valeur de 10.000 \$.

Vos parents ne disent pas un mot, sourient et vous envoient un baiser en embrassant l'intérieur de leurs mains et en soufflant vers vous, comme le feraient deux enfants amoureux.

Vous prenez le premier train pour San Fransisco et ensuite le premier avion pour Tokyo. Le Japon comme escale, puis l'Inde et enfin l'Europe et Paris, votre destination finale.

Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, votre nouvelle vie parisienne vous attend ; à vous de monter votre affaire – légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «Voleur de Talent» : **quitter Boomfield, seul, avec 290.000\$ en poche**. A vous de trouver la fin ultime...

341

— Attendez ! Docteur ! Vous vous levez d'un bond dans votre lit – vos douloureuses blessures confirment que vous êtes à l'hôpital – et partez après le docteur.

— Oui, dit-il en se retournant.

— Hier après-midi lors de mon admission, il m'a semblé voir une amie à moi, une infirmière, Alison Chase, j'ai rêvé ou elle travaillait hier ?!

— Hier et aujourd'hui aussi ! Il n'y a pas de place pour les paresseux dans le médical... Elle est dans son bureau, au fond de ce couloir, à gauche. Le docteur Epps vous gratifie d'un clin d'œil que vous ne savez trop comment interpréter.

Vous longez le couloir dont les murs bleus rappellent l'océan non loin d'ici. Vous arrivez devant une porte, ajourée d'une vitre martelée sur la partie haute. Sur cette dernière, une plaque en bois est fixée et porte l'inscription : Chase Alison, Trauma Department Head. Votre ex-copine est responsable du service de traumatologie de l'hôpital ! Vous hésitez un bref instant avant de frapper discrètement contre la vitre.

— Oui !

Vous tournez la poignée et entrez. Elle est assise derrière son bureau, penchée sur son agenda. Elle sourit et vous prie d'entrer.

— Je te présente mon fiancé, dit-elle en désignant un homme assis à votre droite dans un fauteuil en cuir. Un homme que vous n'aviez même pas remarqué, un homme avec une sale face : le regard méchant, de gros sourcils broussailleux, des yeux de fouine et un costume gris clair valant au moins 300\$!

— Enchanté, faites-vous en tendant la main vers l'homme bourru.

L'homme ne vous rend même pas la poignée de main. Vous le regardez fixement puis vous revenez vers Alison.

— Je voulais juste te remercier de m'avoir porté secours, toi et ton équipe hier...

— Pas de quoi, c'est mon métier...

— Et le tien c'est quoi ? demande sèchement l'homme assis.

— Je suis livreur. Les boissons, la North Drinks Company. D'ailleurs le jour de votre mariage, je pourrais vous avoir des prix réduits sur les boissons !...

Alison rougit et dit timidement :

— Oui, on verra tout ça Salvatore...

Comprenant que la présence de l'homme la gêne en votre compagnie, elle vous dit gentiment :

— Je dois finir un planning important, je passe cet après-midi pour l'ordonnance. Elle vous reconduit vers la porte et vous donne un sourire assorti d'un clin d'œil. **Rendez-vous au 76.**

342

Vous longez plusieurs coursives métalliques en dominant tous les ouvriers qui travaillent dur sous vos pieds. Vous espérez ne pas tomber sur un gardien un peu zélé, sans quoi les armes risquent de parler avant même d'avoir approché Bettini. Vous passez plusieurs portes, vous évitez de justesse deux ouvriers en pleine discussion sur leurs épouses respectives et vous arrivez finalement dans la salle des bacs de traitement : une salle grande et bruyante où se trouvent trois bacs immenses. Des cylindres de sept à huit mètres de haut, dans lesquels tournent des grosses hélices : ce sont des transformateurs qui permettent de passer du lait au yaourt. Vous longez une passerelle au sol grillagé et vous vous retrouvez face à une bifurcation. La passerelle se divise à gauche et à droite à angles droits. Celle de gauche se poursuit vers une porte portant l'inscription «Niveau 2» ; celle de droite conduit à un escalier.

Pour prendre vers la porte, **rendez-vous au 207**, pour l'escalier, **rendez-vous au 200**.

343

Vous longez le mur du cimetière jusqu'à apercevoir la grille d'entrée : haute et rouillée portant les inscriptions en fer forgé «Bloomfield Graveyard». Vous pénétrez furtivement dans le lieu saint et vous déambulez dans les allées à la recherche de Diogusta. Vous avancez prudemment de pierre tombale en tronc de cyprès lorsque soudain vous apercevez deux hommes dos à une tombe, attendant patiemment qu'un troisième ait fini de prier derrière eux.

Chauve, mal rasé et le teint mat, il ressemble fortement à Diogusta. Vous vous dirigez vers le groupe d'hommes (*en ayant pris soin de dissimuler*

éventuellement une arme visible derrière l'une des tombes) et arrivé à leur niveau vous jetez un coup d'œil rapide vers la tombe de marbre blanc, partiellement couvertes de roses rouges : *Famiglia Diogusta*. Vous êtes fixé ! Vous faites le tour par l'allée suivante et vous revenez vous poster à quelques mètres d'eux (*vous pouvez éventuellement récupérer votre arme*). Vous ne voulez pas attendre qu'ils sortent du cimetière car vous voulez profiter de l'effet de surprise. Pour attaquer à l'arme à feu, **rendez-vous au 216**. Si vous préférez envoyer un explosif au milieu des tombes, vers les deux hommes de main, **rendez-vous au 110**.

344

— Whales industry ?? Jamais entendu ce nom là. *Si sei un bugiardo, bastardo di Luciano ! (tu es un menteur, salaud de Luciano !)*

En vous entendant les insulter en italien et prononcer le nom «Luciano» les deux hommes changent d'expression et se regardent. En un éclair, les deux hommes foncent sur vous en sortant tous les deux leurs couteaux :

Combat à main nues devant le «Dolce vita».

Angelo De Iappo

Agilité : 6

Force : 6

Points de vie : 12

Arme : un couteau, 2PD

Daniele Carborane

Agilité : 7

Force : 6

Points de vie : 10

Arme : un couteau, 2PD

Vous devez combattre ces deux hommes à tour de rôle.

Si vous réduisez la vie de ces hommes à 4 ou moins, vous pourrez traîner leurs corps inconscients jusqu'à la Pontiac, vus de loin ils sembleront dor-

mir dans leur voiture... Rejoignez ensuite Alison et pénétrez dans le restaurant en **vous rendant au 222**.

345

Vous lancez un coup d'œil sur l'horloge du bar et vous voyez qu'il est sept heures moins cinq, Nicki ne devrait plus tarder. Vous dites au revoir au patron et vous sortez attendre Nicki devant le bar. Quelques minutes plus tard le Cadillac beige arrive tranquillement sur la 58e. Nicki ne coupe pas le moteur et vous invite à vous asseoir.

— *Ciao soldato ! T'es prêt ?* demande Nicki d'un ton rieur.

— *Si, signore Nicki !* répondez-vous.

— Salvatore, tu peux me dire tu, le «vous» ne me plaît guère... ça fait trop gradé et généralement lorsque qu'un mec se fait buter c'est un haut placé, je préfère rester dans le milieu des hommes de main. Et puis tu sais, lorsqu'on aura tué deux ou trois salopards ensemble, on sera plus intime !... Allez, on fonce chez Rosa, faut que tu aille dire bonjour à ce cher Elefant... Tu as pris des armes ou pas ?

Si c'est le cas, **rendez-vous au 139**.

Si non, Nicki vous conduit d'abord au **paragraphe 30** et ensuite vous pourrez **rejoindre le 139**.

346

Vous gravissez l'escalier conduisant au premier étage et déjà des clients courent, paniqués, dans tous les sens ; certains vous bousculent même dans l'escalier manquant de vous faire chuter. Vous atteignez le premier étage et vous apercevez des hommes armés au bout du couloir, ils n'hésitent pas et ouvrent le feu immédiatement. Vous parvenez tous à reculer suffisamment pour éviter les balles sauf Natali qui ouvrait la marche. Il reçoit une pluie de balles dans la poitrine et s'écroule presque mort, sur le ventre. Il regarde dans votre direction et parvient à souffler :

— Montez au deuxième, je vais me les faire sauter, ces fiottes...

Il envoie la main à sa poche et en sort un bâton boom qu'il allume avant de hurler dans un dernier élan de vie :

— Luciano ! Je suis pas mort bande de fils de pute !

Vous courez tous vers l'escalier du second étage et vous apercevez du coin de l'œil les Luciano arriver vers Natali et le truffer de balles. L'un d'eux le retournant du bout du pied pour voir le visage de son ennemi, hurle à ses collègues :

— Barrez-vous, ce chien...

BOOOM !

Rendez-vous au 374.

347

— Vous savez que cela s'appelle de la corruption ? demande aussitôt Penhall.

— Oui, mais les temps sont durs et un petit coup de pouce de notre famille peut vous faire le plus grand bien. Et si vous emmeniez vos enfants et votre dame voir les Rocheuses, ce serait bien, non ? Alors acceptez cette offre et vous ne serez pas déçu de la contre partie...

Penhall réfléchit un instant puis se saisit des 200 dollars (*rayez les de votre feuille d'aventure*).

— Alors je vais être bref : l'agent que vous recherchez s'appelle Pat Jeremiah, il magouille avec un certain Franky Dozzo depuis quelques semaines. Ils doivent se voir demain soir, sur le port, vers 19h, quai 158 (*notez ce numéro sur votre feuille d'aventure*). Voilà tout ce que je sais, alors maintenant faites demi-tour et ne me parlez plus jamais... dans un intérêt commun.

Vous ne relevez pas ce que vous dit Penhall et vous laissez l'agent reprendre la fausse lecture de son faux journal.

Vous repartez vers le lieu de rendez-vous avec Nicki et vous lui faites part de vos investigations. Heureux d'avoir enfin une preuve tangible de la trahison de Dozzo, Nicki vous félicite et vous partez sans plus tarder vers le Falconite. **Rendez-vous au 66.**

348

Pietro Tazzi court comme un fou derrière des hommes qui tirent des coups de feu complètement désordonnés. Ils parviennent à atteindre tout de même Tazzi qui s'effondre, au milieu de la ruelle. Vous ne pouvez pas le secourir car il est complètement à découvert mais vous pouvez essayer d'atteindre

les hommes retranchés derrière des fûts rouillés. La ruelle est une impasse dont la seule issue est la porte arrière d'un bâtiment que deux Bologna s'efforcent d'ouvrir à grand coup de fusil à pompe. Le troisième homme tire vers vous, vous devez combattre :

Combat armé dans l'impasse où Tazzi est blessé (défense pour les rechargements : 0)

Luca Gnatelli

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 13

Arme : Pistolet Colt .45, 8 coups (4PD), deux chargeurs de plus.

Si vous parvenez à tuer le tireur des Bologna, vous constatez que ses deux compères ont réussi à s'enfuir en entrant dans le bâtiment. En approchant de Tazzi, vous entendez son souffle court, une tache de sang macule sa chemise au niveau de la poitrine –les poumons, pensez-vous– et ses yeux s'ouvrent et se ferment rapidement. Vous vous agenouillez près de lui :

— Tazzi ! Tazzi ! Allez ! Tenez bon, on va vous conduire à l'hosto !

— L'hosto ?!... Je pense... (*il tousse et crache du sang*) que pour moi... c'est réglé !... Putain me faire buter comme ça... par des tarlouzes de Bologna...

— Ça va aller, ne parlez plus et gardez vos forces.

Vous apercevez le reste des hommes de votre famille arriver en courant vers vous.

Tazzi demande :

— Et Leone ?

L'un de vous répond :

— Il y est resté Pietro ! Mort en homme, pour le clan...

— Putain je crois que...(*il tousse à nouveau et projette encore plus de sang*)... j'arrive Fabio, je te rejoins ! Il sourit, puis rit et se fige dans un regard de mort.

L'hôtel Aliotto est tombé, les Bologna ont subi de lourdes pertes qui seront sûrement fatales à leur moral et à leur commerce. Vous pouvez tous regagner dignement le domaine Scalabrese en vous **rendant au 299**.

349

— Oui, j'ai une arme sur moi, mais juste pour me défendre dans la rue...

— Aucun problème, vous répond l'un des deux hommes, je te la prends et je te la rends quand tu sors.

Rendez-vous au 51.

350

Vous montez rapidement l'échelle et vous atteignez une plateforme donnant un bon angle de tir vers les deux hommes. Vous avancez doucement vers le muret bordant cette terrasse et vous voyez Dozzo remettre des documents à l'agent du BOI.

— Voilà toute la liste des noms, leurs adresses et leur fonction au sein de la famille... Avec ce cadeau j'ai bien mérité ma prime non ?!

L'agent du BOI saisit les documents et se contente de répondre en tapotant sur les dossiers :

— Lorsque tous ceux-là seront au frais derrière les barreaux, ta prime tu l'auras Franky...

Il est temps d'en finir avec ces deux fouineurs. Vous pouvez tenter d'écraser les deux hommes en poussant des bidons de 200 litres d'en haut de la plateforme, **rendez-vous pour cela au 219**, ou vous pouvez aussi ouvrir le feu sans sommations en **vous rendant au 379**.

351

Marco Elefanti parvient à vous surprendre et vous fait tomber au sol. Vous perdez votre arme qui glisse sous la Chevrolet. Vous devez engager un combat au corps à corps contre cet homme.

Combat à mains nues devant Rosa's Flowers.

Marco Elefanti, un Luciano qui parle trop.

Force : 8

Agilité : 8

Points de Vie : 12

Arme : un couteau à cran d'arrêt, 2PD.

Si vous êtes vainqueur, vous laissez le cadavre d'Elefanti sur le bitume, vous récupérez votre arme et vous ne tardez pas dans la rue. **Rnez-vous au 22.**

352

Vous reconnaissez Ulrich Steiger, le porte-flingue des Bologna que vous avez rencontré la veille aux Halles. Il vous avez promis de vous revoir et malheureusement, il vous reconnaît rapidement. Il ralentit et fait demi-tour, vous accélérez et vous sortez de la route principale pour un chemin de campagne caillouteux. La Cadillac ne met pas longtemps à vous rattraper et vous voyez un passager ouvrir le feu. Un combat s'annonce !

Combat Motorisé contre Steiger

Ulrich Steiger, un Bologna rancunier

Véhicule : Cadillac

Conduite : 8

Comportement : 8

Puissance de feu : 5

Blindage : 35

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles moins celle déjà tirées éventuellement)

Blindage : 50

Si vous parvenez à réduire le blindage de la Cadillac à 5 ou moins, Ulrich Steiger perdra le contrôle de sa voiture et ira faire un tonneau dans le fossé bordant la piste.

Vous laissez vos ennemis à un sort bien mérité et vous roulez quelques temps dans la campagne, histoire de vous faire oublier... Vous distinguez au loin sur votre gauche les hautes grues du port de Bloomfield et les hangars de stockage. Vous baladez longuement sur les routes périphériques de la ville et vous prenez la décision de rentrer en ville au Falconite, voir si Nicki est à son bureau. **Rendez-vous au 26.**

353

Vous rejoignez votre Dodge rapidement et vous vous lancez à la poursuite de Bettini. Sa Graham est très puissante et à l'angle de la 9e et de North Avenue, Bettini prend son virage quasiment sur deux roues. Vous êtes obligé de freiner, votre Dodge étant plus légère, c'est sans aucun doute le tonneau qui vous attend. Vous talonnez Bettini de quelques dizaines de mètres lorsqu'il tourne brutalement sur la 23e et tourne à nouveau dans une petite ruelle entre la bijouterie «Carmella» et la magasin de vêtements «Luxe and Beauty». Il débouche sur Bloomfield Avenue et accélère pied au plancher vers l'Est. Vous faites rugir le moteur de la Dodge de Leone, quitte à laisser le moteur sur les pavés...

Vous ne parvenez à rattrapper la Graham que lorsque vous arrivez au croisement de la route 23 et de la route menant au port. Sur une route en piteux état comme celle que vous empruntez, vous arrivez à coller la voiture de Bettini – plus basse que la vôtre et plus exposée aux cahots. Il sort alors un revolver et vide son barillet dans vos portières. Vous devez à tout prix vous sortir de ce pétrin avant le port.

Combat motorisé sur la route du port

Véhicule : Graham 67 coupé

Conduite (le total de Gennaro Bettini) : 8

Comportement : 9

Puissance de feu : 3 (barillet 6 coups)

Blindage : 35

Votre véhicule :

Véhicule : Dodge

Conduite : votre total actuel

Comportement : 8

Puissance de feu : 6PD + 1D6 par coup (le fusil de Leone contient 8 balles)

Blindage : 50

Si vous sortez vainqueur de ce combat, **rendez-vous au 123.**

354

La voiture fonce vers les deux véhicules disposés en barrage devant elle. Une violente explosion fait voler en éclats le Ford Truck pourtant réputé solide.

Les trois autres véhicules arrivant à forte allure derrière la voiture bélier essaient de se frayer un chemin parmi les trois carcasses enflammées ; la première voiture passe sans problème mais la deuxième est victime de l'explosion du réservoir de la Chevrolet qui faisait partie de votre barrage. Les deux véhicules montent à quelques mètres de hauteur et retombent lourdement sur les graviers. Le troisième véhicule ennemi est contraint de freiner afin de faire descendre les hommes. Aussitôt qu'ils posent pied au sol, des tirs multiples partent de la villa et les clouent sur place. Les Luciano passagers du premier véhicule – une Lincoln rouge – sont eux aussi déchiquetés par le feu nourri de vos compagnons gardant rageusement le patrimoine du Don ; mais autre chose attire votre attention un peu plus loin, **rendez-vous au 268.**

355

D'un bond en avant vous lui faites sauter l'arme des mains dans un festival d'étincelles : la rencontre de la chaîne avec le canon d'acier du fusil.

L'homme roule en arrière, effrayé par l'arme barbare que vous détenez et cherche à tout prix une arme de secours ; il trouve un pied de biche non loin de lui, outil utilisé sans aucun doute par les ouvriers déplaçant les

dalles de pierres du chemin menant à la demeure éternelle de Julia Scalabrese.

Cet homme bien qu'apeuré pourrait vous blesser grièvement s'il parvenait à vous toucher, soyez méfiant et tuez cet homme :

Combat à main nues devant la crypte de Julia.

Dave Mogherty, «timber» malgré lui.

Agilité : 8

Force : 9

Points de vie : 12

Arme : un pied-de-biche, 3PD

Si vous parvenez à tuez votre adversaire, c'est couvert de ses chairs que vous appelez le Don à l'extérieur de la crypte ; devant le spectacle que vous lui proposez il se signe immédiatement et déclare :

— *Signore !* Tu es pire que tout ce que j'avais pu imaginer... Fidèle et dévoué mais horriblement fou... Ça va aller Di Reggio ??

— Aucun souci Don, ce n'était qu'un enfoiré de Luciano, répondez-vous sans sourciller.

Du coin de l'œil vous apercevez des hommes arriver au pas de course vers vous, vous espérez que ce ne soit pas encore des ennemis et ce que vous voyez parmi les hommes vous rassure, **rendez vous au 59.**

356

Vous souriez devant l'attitude rebelle du marchand puis vous lui adressez ces quelques paroles :

— Ecoute mon bonhomme, je vais juste casser quelques trucs histoire que ta boutique soit fermée quelques semaines. T'inquiètes pas, tes «assureurs» ne t'en voudront pas, ils voudront me trouver et me lyncher, mais ça c'est mon job ! Toi tu vas partir te cacher vite fait avec ton petit mécano avant que je vous enfonce le crâne à tous les deux... On se comprend ?!

Devant tant d'assurance de votre part, Bob pose la clé à molette sur le comptoir, fait signe à son apprenti de le suivre et vous dit juste avant de sortir de la boutique :

— Je pense que tu regretteras ce que tu vas faire, mes «assureurs» comme tu dis, risquent de te faire souffrir longtemps...

Sans même répondre vous attrapez un pied de biche et vous commencez à saccager la boutique de cycles la plus célèbre de Bloomfield.

Vous envoyez voler pièces détachées et petites fournitures, vous fracassez deux vélos de course à 250 \$ pièce, et vous tapez et cognez sur tout ce qui peut être détruit. En quelques minutes la boutique ne ressemble plus rien. Vous n'oubliez pas d'emporter avec vous le contenu de la caisse dont le montant s'élève à 100 \$ (*notez-le sur votre feuille d'aventure*).

Satisfait du devoir accompli pour partez pour le Speed Center à quelques minutes au sud de Boomfield, en pleine campagne, où un repas délicieux vous attend.

Rendez-vous au 303.

357

A peine avez-vous levé vos armes vers les deux hommes que les vitres de leur véhicule s'abaissent et des canons en sortent. Vous avez le temps de vous abriter derrière la voiture de Nicki avant que les premiers coups de feu ne résonnent. Nicki vous rejoint aussitôt, fier d'avoir pu abattre Bastini d'une seule balle dans la tête.

Vous dénombrez deux passagers à bord de l'Auburn plus De Flumeri qui en a fait le tour et vous arrose copieusement.

Voici les règles un peu spéciales pour ce combat :

Combat armé devant le Speed center

Roberto De Flumeri, un chef à abattre

Maîtrise des armes : 6

Précision : 7

Vie : 16

Arme : un pistolet Colt .45 (4PD) 8 coups, plus deux chargeurs

Pattoni Gilori, passager arrière gauche

Maîtrise des armes : 8

Précision : 6

Vie : 12

Arme : un pistolet Colt .45 (4PD) 8 coups, plus deux chargeurs

Helen Eplyri, conductrice de l'Auburn

Maîtrise des armes : 7

Précision : 9

Vie : 8

Arme : un pistolet Colt .38 (3PD) 8 coups, plus deux chargeurs

Si vous disposez d'explosifs vous pouvez les utiliser. Pour savoir qui de vous ou Nicki va devoir affronter deux ennemis au lieu d'un, tirez un dé. Si votre score dépasse 3, vous concentrez vos tirs sur De Flumeri, si votre score ne dépasse pas 3, vous devez combattre les deux sbires dans la voiture.

Si vous survivez à cet échange de coups de feu, **rendez-vous au 264.**

358

Vous fixez le jeune homme droit dans les yeux et vous lui lancez d'une voix posée et affirmée :

— Si tu veux pas être éclaboussé, tu pars en vacances immédiatement...

Le serveur éclate de rire et s'avance vers vous l'air menaçant. Vous réagissez au quart de tour et vous lui décochez un direct du droit dans le menton. La douleur qui vous parcourt les phalanges et le poignet ne laisse pas de doute sur la puissance de votre coup ; le serveur recule et s'effondre entre deux poubelles en fer, la bouche en sang. Il tente de se relever mais votre coup de pied sur la poitrine l'en dissuade totalement. Le cuisinier vous saute alors dessus. Il vous faut le combattre :

Combat à mains nues dans la ruelle humide, derrière le Luna's bar.

Viktor M. Bernick, Cuisinier coutelier

Agilité : 8

Force : 9

Vie : 10

Arme : un hachoir de boucher (+2PD).

Si vous venez à bout de ce redoutable cuistot, vous pouvez récupérer son hachoir (-IPA) et entrer dans le Luna's bar en **vous rendant au 143.**

359

Vous vous appuyez contre un tronc de frêne et à travers les épais buissons ardents qui bordent le parc, vous scrutez le magasin de Rosa, la fleuriste la plus talentueuse de Bloomfield. Quelques promeneurs font prendre l'air à leur chien et vous attendez patiemment que Marco Elefanti pointe le bout de son nez. Huit heures moins dix, une Chevrolet vert bouteille se gare devant Rosa's Flowers. Vous traversez la rue et passez devant la Chevrolet, l'homme au volant correspond bien à la description que vous en a fait Nicki. C'est maintenant que vous devez agir.

Vous pouvez entrer chez Rosa et attendre Elefanti à l'intérieur, **rendez-vous au 170**, ou vous pouvez simplement vous ruer sur la voiture et attaquer Elefanti, **rendez-vous alors au 77.**

360

— Messieurs, je pense que dans votre intérêt, vous devriez passer votre chemin. Vous n'êtes pas tombé sur les bonnes personnes...

— Ah ouais ? Et t'es quoi toi ? Un putain de mec du B.O.I (Bureau of Investigation) ? vous demande le «doker».

Amusé, vous reprenez :

— Non, pas exactement ! Mais si vous tenez vraiment à avoir des bleus, continuez comme ça...

Les deux hommes se regardent, et vous devez profiter de cet instant pour agir.

Pour donner un coup de poing au «doker», **rendez-vous au 247.**

Pour sortir votre poignard et menacer les deux hommes, **rendez-vous au 193.**

361

Nicki vient vous rendre visite à l'hôpital et vous a apporté un bouquet de fleurs. Ce n'est pas dans vos habitudes de recevoir des fleurs de la part d'un homme et Nicki le remarque :

— Les roses c'est pour toi, cadeau de la famille, faudrait pas qu'on croit qu'on est des fiottes non plus ! C'est la tradition, dès qu'un homme à nous est blessé, le Don fait porter un bouquet de roses rouges en remerciement du sang versé... Au fait j'ai vu Rosa, la fleuriste, cet enfoiré de Bastini a dit vrai : De flumeri lui a refait le portrait façon produit chimique... La pauvre elle est défigurée...

Bon et toi, comment tu te sens ?

— Bien ma foi, j'aurais pu y rester mais je suis toujours là ! Je sors demain.

— Tant mieux, les affaires n'attendent pas ! Aujourd'hui on détruit le QG des Bologna, demain soir on s'occupe du QG des Luciano.

Vous écoutez parler Nicki mais une infirmière descendant les marches de l'hôpital attire votre attention, elle ressemble à votre ex-copine Alison. Vous la voyez discuter avec un homme en costume gris clair.

— Oh ! tu m'écoutes ?! s'emporte Nicki.

— Oui, Nicki, c'est juste que je suis pas encore très bien là, la tête dans le brouillard...

— Bon okay, quand tu seras sorti de ta brume, contacte-moi, je suis au Falconite. *Capisce* ?!

— *Si, si.*

Nicki s'en va sous la pluie qui se renforce de plus en plus. Vous vous dirigez derechef vers la femme que vous pensez être Alison. Elle vous aperçoit et semble gênée. Votre présence ? Celle de son interlocuteur ?

Elle interrompt la conversation et vous lance :

— Mr Di Reggio, je passe cet après-midi pour l'ordonnance.

Vous comprenez qu'elle ne peut pas vous parler, vous retournez donc dans votre chambre et vous attendez l'heure du repas. **Rendez-vous au 76.**

362

Vous sortez par l'escalier de secours et vous voyez la deuxième équipe retranchée derrière une barricade formée de véhicules, en plein combat avec des hommes en costume. Les hommes de Giorgio Bologna sont déjà en fuite mais ils ripostent de tous côtés. Vous apercevez Tazzi s'engouffrer dans une ruelle à la poursuite de trois hommes qui lui tirent dessus tout en courant. Vous ne traînez pas sur cet escalier métallique et vous foncez prê-

ter main forte à votre chef d'équipe, deux étages plus bas. **Rendez-vous au 348.**

363

Le combat s'annonce difficile pour vous deux :

Combat armé d'un balcon à l'autre de la villa du Don (défense pour les rechargements : 6)

Octavio Smiles, un tireur embusqué

Maîtrise des armes : 6

Précision : 5

Vie : 12

Arme : un revolver Mauser cal.38, 6 coups (3PD), plus dix balles en réserve.

Vous devez déduire un point de votre total de précision pour la durée du combat en raison de l'abri sûr que confère le muret du balcon à votre adversaire. Si vous parvenez néanmoins à abattre cet homme vous pourrez **vous rendre au 199.**

364

Vous ouvrez le feu au hasard (*retirez 2PR de votre total de respect*). Vous entendez hurler, crier, certaines balles doivent toucher des gens à croire le bruit des impacts, d'autres doivent se perdre dans les tables ou les murs. Vous vous dispersez et progressez lentement à la lueur des bougies lorsque soudain, quelqu'un de visiblement lourd se jette sur vous, vous fait perdre votre arme et vous frappe violemment au visage (*vous perdez 3PV*). Vous vous redressez, sonné et vous évitez de justesse un crochet du droit qui vous aurait dévissé la tête s'il vous avait atteint : un homme d'un mètre quatre vingt dix se tient face à vous, le regard noir et l'écume aux lèvres, vous devez combattre ce géant :

Combat au corps à corps dans le restau du Crane club

Jeff Melville, le géant du Crane club

Agilité : 6

Force : 11

Points de vie : 10

Arme : ses poings, 2PD

Si vous parvenez à tuer cette brute épaisse, vos compagnons vous font signe de vous replier vers le couloir.

Une fois hors de la salle, vous foncez tous vers l'escalier qui monte vers les étages, si vous souhaitez vous arrêter au premier étage et y faire le ménage, **rendez-vous au 298**, si vous préférez monter directement au deuxième, **rendez-vous au 15**.

365

Vous saisissez de nouveau l'homme qui tentait de se retourner et vous lui décochez un direct. Il accuse le coup et se protège le visage avec les deux mains :

— Non ! Je vais tout vous dire, les bureaux sont au deuxième étage. Prenez l'escalier dans le hangar principal et montez au deuxième, tous les bureaux sont là-haut.

— Et tu pouvais pas le dire plus tôt ? Vous envoyez un uppercut au menton de l'homme qui s'effondre, assommé.

Vous tournez les talons et reprenez la direction du hangar principal. Vous apercevez l'escalier et en quelques secondes vous êtes au bas des marches.

Rendez-vous au 134.

366

Les ouvriers se jettent sur vous et vous désarment. Trois vous tiennent pendant que le quatrième appelle un agent de sécurité ; ce dernier ne met pas longtemps à venir et vous tient en respect avec un revolver. Il ordonne à l'un des ouvriers d'aller «les» chercher. Vous n'attendez pas longtemps avant de voir rappliquer deux hommes en costume : deux Luciano.

— T'es qui toi ? questionne le premier.

— Je suis un agent de contrôle sanitaire de la FDA, je vérifie les conditionnements de vos produits.

Hésitation du porte flingue.

— Contrôle sanitaire ? Armé ?! Tu me prends pour une bille !

— Oui, un peu...

Vous attrapez brusquement le revolver de l'agent de sécurité et vous lui assenez un coup de genou dans les parties. Il tombe aussitôt. Les Luciano ouvrent le feu. *Faites un test d'Agilité*, si c'est un échec, vous perdez 3PV et vous pouvez engager le combat qui suit, si c'est un succès, préparez vous à combattre :

Combat armé dans l'entrepôt de la Milk corporation (défense pour les rechargements :3)

Ryan O'quinn

Maîtrise des armes : 7

Précision : 6

Vie : 12

Arme : Pistolet Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Terry O'malley

Maîtrise des armes : 8

Précision : 7

Vie : 13

Arme : Revolver Dura, cal 38, 6 coups (3PD), plus 6 balles.

Vous pouvez utiliser le pistolet du vigile, c'est un calibre.45 infligeant 4PD, il est chargé de 8 balles.

Si vous sortez vainqueur du combat vous apercevez Gennaro Bettini partir en courant vers la porte principale, suivi de près par deux hommes. Il s'engouffre dans une voiture et démarre en un éclair. **Rendez-vous au 353.**

367

Mercredi 8 Octobre 1930, le jour de la mauvaise surprise.

Vous êtes réveillé en sursaut par le bruit fracassant des vitres qui éclatent à quelques mètres de vous. Des coups de feu résonnent à l'extérieur de la villa ; vous sautez dans vos vêtements et vous courez jusqu'aux fenêtres pour tenter de déterminer l'origine des tirs qui viennent de pulvériser les carreaux de votre chambre.

Vous apercevez furtivement des hommes tirer depuis les jardins et la cour de la propriété vers la maison. La porte de votre chambre s'ouvre brusquement et Carlo fait irruption dans votre chambre :

— Les putains de Luciano, ils investissent les lieux ! Faut qu'on allume ces porcs, vite bouge !!

Vos armes !

Elles sont toutes dans le coffre du véhicule qui vous a ramené du Crane club (*rayez toutes les armes et munitions que vous possédiez*).

— J'ai pas d'armes ! hurlez-vous.

— T'inquiètes je connais la baraque, suis le couloir et ouvre la porte noire, sers-toi ! Réserve personnelle du Don pour les jours comme aujourd'hui ! Il est prévoyant le patriarche !

Vous foncez au fond du couloir et vous ouvrez d'un geste vif la fameuse porte noire : c'est un véritable arsenal qui se trouve dans ce placard.

Choisissez vite et bien ce que vous voulez emporter avec vous :

- Deux revolvers Luger cal.50, 6 coups
- Un fusil à pompe cal.12, 5 coups
- Quatre pistolets mitrailleurs Thompson cal.50,
- Une hache de bûcheron (3PD),
- Trois battes cloutées (3PD),
- Deux machettes coloniales (4PD),
- Sept couteaux italiens (2PD),
- Quinze boîtes de 10 balles en cal.50 (5PD),
- Six boîtes de 10 cartouches type chevrotine en cal.12 (5PD),
- Sept chargeurs droits 30 balles, cal.50 (6PD+1d6).

- Quatre ampoules d'antalgique (+4PV)
- Trois injections Morphix (+10PV)

Une fois vos choix effectués (*respectez les règles et obligations imposées par la feuille d'aventure*), vous devez vous rendre à l'un des étages de la villa :

Pour gagner au plus vite le toit-terrasse, **rendez-vous au 386**,
pour atteindre le rez-de-chaussée, **rendez-vous au 109**,
enfin pour vous enfoncer au sous-sol, **rendez-vous au 156**.

368

Le deuxième agent de police court vers son camarade lorsque celui-ci reçoit une balle mortelle. Il se tourne vers vous et hurle :

— Sale petit rat ! Tu as tué Jack ! Il venait d'être papa...

Vous ne pouviez pas le savoir mais maintenant vous le savez... Un sentiment désagréable vous étreint mais ce qui est fait est fait... au mauvais endroit au mauvais moment. *Vous perdez 1 point d'honneur*.

Les balles atteignant le comptoir juste à côté de vous, vous rappellent que l'agent de police veut venger son collègue ; il vous faut à nouveau combattre :

Combat armé dans le hall de la banque, 2^e partie (défense pour les rechargements : 3)

Max Garret, un vengeur galonné

Maîtrise des armes : 9

Précision : 7

Vie : 10

Arme : Revolver Luger, cal.38, 10 coups (3PD) et deux chargeurs.

Si cette fois encore vous sortez vainqueur de ce redoutable combat, **rendez-vous au 227**.

369

Vous foncez vers le véhicule garé à quelques mètres de vous. Les deux hommes accusent un regard surpris, l'un d'eux jette son cigare au sol et s'apprête à sortir.

Vous lancez immédiatement :

— Oh les deux clowns ! Vous me suivez depuis un bon moment je crois ?!
Alors on va pas la faire longue, vous me voulez quoi ?

L'homme encore dans la Pontiac sort côté passager et répond calmement :

— On ne te suis pas, on est venu attendre la fin du déjeuner de notre chef. Mr Whales ça te parle ? Le directeur de Whales Industry, il a l'habitude de venir déjeuner ici. Donc si tu te sens suivi, c'est ton problème, mais tu évite de t'adresser à nous comme ça ? Compris ?

Quelque chose vous dit que ce gars ment comme il respire, et vu le large nez qu'il a, il doit bien respirer...

Si vous croyez ce type qui dit peut être la vérité, vous pouvez ne pas répondre et regagner votre véhicule, **rendez-vous alors au 146.**

Si en revanche vous pensez que ces deux gars sont des espions de Stefano, **rendez-vous au 344.**

370

Le curé monte le ton en vous ordonnant de le lâcher. Un jeune assistant, alerté par le vacarme de votre altercation arrive en courant et se saisit d'un chandelier qu'il brandit vers vous :

— Lâche le père Rooney ! Lâche-le ou je vais devoir te frapper !

— Tu me frapperais, toi ? Dans une église ?!

— Il n'a pas toujours été assistant, il sort de prison, c'est sa rédemption... ajoute le père Rooney.

Vous lâchez le curé pour vous occuper du colérique garçon qui veut vous enfoncer le crâne à coup de chandelier :

Combat à main nues dans l'église de Bloomfield.

Bennet Murdoch, un curé déchaîné.

Agilité : 8

Force : 8

Points de vie : 13

Arme : un chandelier, 2PD.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous perdez 1 point de respect car vous avez été obligé de massacrer un homme d'église. Devant la volonté inébranlable du père Rooney, vous repartez vers le cimetière pour une attaque directe (*vous pouvez déposer votre fusil Springfield dans votre véhicule, il ne vous sera d'aucune aide au cimetière*), **rendez-vous au 343.**

371

Le Don vous toise de la tête aux pieds et demande :

— Je ne t'ai même pas demandé ton nom, pardonne mon impolitesse.

— Salvatore Di Reggio, annoncez-vous clairement.

— Je suis heureux de t'avoir dans ma famille, Salvatore. Puis le Don s'adresse aux hommes présents autour de vous :

— Nous allons passer dans la salle de réunion, nous avons du travail. Le don vous pointe du doigt et ajoute :

— Toi, tu y participes aussi.

Nicki vous fait un clin d'œil et vous pénétrez dans une vaste salle au centre de laquelle trône un table noire entourée d'au moins vingt chaises.

Rendez-vous au 237.

372

— Quelqu'un a-t-il de la dynamite à proximité ? hurlez-vous sans ménagement.

— Moi, deux bâtons, répond un homme aux yeux noir et à la barbe fine.

— Et moi trois bâtons boom, ajoute un homme blond possédant un chapeau de type Stetson.

— Parfait alors venez avec moi, on va stopper leur attaque directement dans l'œuf...

Vous partez l'arme au poing vers le portail principal de la villa du Don en vous dissimulant tant bien que mal durant votre course, derrière les troncs épais et protecteurs des oliviers qui bordent le chemin d'accès. Aucun Luciano ne semble se préoccuper des bas-côtés du chemin et c'est tant mieux pour vous, votre avancée n'en sera que moins dangereuse. Vous apercevez

les statues de lions portant les blessures de l'attaque en cours : de nombreux impacts de balles ont défiguré les félins de pierre qui ressemblent désormais à des créatures infernales.

Vous approchez de la ligne de voitures ennemie qui déverse son flot d'hommes armés prenant d'assaut la propriété Scalabrese. Vous vous abaissez et attendez le moment opportun pour faire tirer tous les explosifs vers les véhicules des Luciano. **Rendez-vous au 238.**

373

Vous courez de toutes vos forces pour échapper à la menace environnante, le poids du don vous handicape mais vous ne voulez en aucun cas laisser ces enfoirés de Luciano vous tuer aussi facilement. Vous atteignez une petite construction en pierre sèches présentant une porte en fer sur un des ses côtés, non loin de vous un cheval de toute beauté s'excite dans son enclos et trotte nerveusement au gré des détonations émanant de la villa. Les Luciano se rapprochent de vous...

— C'est notre oratoire «Santa Teresa», je viens y prier de temps à autre, vous confie rapidement le Don.

— La porte ? Elle est ouverte ? demandez-vous à la hâte.

— Oui bien sûr le jardinier y entrepose vases et jarres.

Si vous souhaitez proposer au Don de se cacher dans l'oratoire pendant que vous le protégerez de l'extérieur, **rendez-vous au 75**, si vous préférez libérer le cheval et le monter pour fuir au plus loin avec le Don, **rendez-vous au 378.**

374

Une explosion assourdissante fait trembler le bâtiment. Vous voyez un corps être projeté contre le mur de l'escalier du premier —un corps démembré et ensanglanté. Plus aucun cri, plus aucune parole ne parvient de l'étage inférieur, Natali s'est sacrifié en emportant avec lui quelques hommes de Siméone Luciano. Vous débouchez dans le couloir du second étage, lorsque qu'une porte non loin de vous s'ouvre avec fracas ; trois hommes sortent en effectuant une roulade et en ouvrant le feu. Deux

hommes à vous sont touchés et s'effondrent, avec vos deux camarades encore en vie, vous engagez le combat contre ces trois salauds :

Combat armé au deuxième étage du Crane club (défense pour les rechargements : 1)

Peter Watsen

Maîtrise des armes : 5

Précision : 10

Vie : 10

Arme : Pistolet Remington cal .45 (4PD), 7 coups, plus un chargeur de réserve.

Si vous tuez votre ennemi, vous avancez prudemment dans le couloir qui présente une forte odeur de poudre, héritage du rude combat qui vient d'avoir lieu. Soudain un homme sort par une porte sur votre gauche et vous empoigne avec force, il vous plaque contre le mur à droite et vous assène deux formidables coups de genoux (*vous perdez 4PV*), vous lâchez votre arme sous la violence du choc et vous tentez de reprendre le contrôle de votre agresseur, celui-ci vous pousse vers la porte d'un ascenseur –une de ces portes métalliques type accordéon– qui est ouverte sur la cage d'ascenseur horriblement vide. L'ascenseur à été bloqué au rez-de-chaussée suite à l'explosion. *Faites un test d'agilité* pour savoir si vous parvenez à vous sortir de l'emprise de votre agresseur. Si c'est un succès, **rendez-vous au 15**, si c'est un échec, **rendez-vous au 13**.

375

Vous arrivez finalement à sauter sur la passerelle du niveau 1 et vous ouvrez la porte sans difficulté. Vous longez un couloir sombre et tournez à droite : Une vaste salle s'ouvre devant vous avec une cafetière de bar trônant sur un comptoir circulaire en plein milieu de la pièce : Une sorte de salle de pause. Un escalier indique «Niveau2» sur votre droite. Une autre porte semble conduire vers l'entrepôt du Rez-de-chaussée. Vous pensez que les bureaux doivent se trouver au deuxième étage. Si vous voulez em-

prunter l'escalier, **rendez-vous au 134**. Si vous voulez essayer de redescendre, **rendez-vous au 281**.

376

Vous parvenez à courir derrière Hanson et grâce à un plaquage efficace vous parvenez à le faire chuter au sol. Vous le retournez face à vous et vous lui envoyez deux crochets dans la mâchoire. Sans perdre une seconde, vous questionnez l'homme dont la bouche laisse échapper deux filets de sang :

— Alors voilà le topo Monsieur Doug Hanson ! Un mec appelé Dozzo bosse en souterrain avec un gars de chez toi, je veux son nom et tout ce que tu sais sur leur «accord» !

— Je ne sais rien, je ne connais pas de Dozzo, beugle Hanson en se débattant.

Un crochet de plus et deux incisives en moins font retrouver la mémoire de cet amnésique :

— Oui, Dozzo ! Il est en contact avec un mec appelé Pat Jeremiah, ils doivent se voir demain soir sur le port, vers 19h, quai 158 (*notez ce numéro sur votre feuille d'aventure*). Je ne sais que ça, je te le jure.

— Merci mon brave Doug, et ne cherche pas à me retrouver ou t'iras nourrir les poissons de l'Atlantique !

Vous relâchez la tête d'Hanson sur le bitume et vous ne traînez pas dans le coin, votre petite intervention musclée risque d'alerter les flics. Vous repartez vers le lieu de rendez-vous avec Nicki et vous lui faites part de vos investigations. Heureux d'avoir enfin une preuve tangible de la trahison de Dozzo, Nicki vous félicite et vous partez sans plus tarder vers le Falconite.

Rendez-vous au 66.

377

Deux hommes en noir entourant Delahaye sortent leurs armes et les pointent dans votre direction en vous voyant foncer sur eux. Comprenant que vous n'êtes pas là pour rigoler, ils ouvrent le feu. Plusieurs balles étoilent votre pare brise et des éclats de verre vous coûtent 2PV. Vous devez absolument braquer pour ne pas recevoir une balle perdue dans la tête. Delahaye et ses hommes foncent vers une grosse voiture beige, et démarrent en

un éclair. Vous devez entamer une poursuite contre ce véhicule si vous voulez avoir une chance de liquider le *consigliere*. Vous sortez du chantier avec perte et fracas et déjà la voiture de l’avocat est loin devant. Sur les pavés, la Dodge est une véritable machine de l’enfer, son moteur 6 cylindres rugit et l’écho du pot d’échappement percé par Leone lui-même résonne sur tous les bâtiments de la 7e. La voiture des Bologna —une Pierce Arrow, reconnaissable à sa lunette arrière typique— fonce maintenant sur le 12e. Le conducteur n’hésite pas un instant et fonce dans le parc entre les troncs de frênes et de platanes. Vous ne lâchez pas prise et vous talonnez le véhicule. **Rendez-vous au 309.**

378

Vous entrez dans l’enclos du cheval et essayez de calmer l’animal, après quelques précieuses secondes d’approche, l’étalon se calme et finit par vous obéir. Vous aidez le Don à monter sur le dos de l’animal et vous l’imites ; les Luciano ne sont qu’à quelques enjambées de l’enclos lorsque vous talonnez la monture qui s’élançe dans un galop dément. Une détonation suivie d’une rafale, des balles qui sifflent tout près de vous, vous rappellent que votre vie et celle de votre boss ne tient qu’à la fougue du cheval, il est puissant, rapide et malgré la monte à crue, se laisse diriger docilement. Vous ne tardez pas à atteindre un bosquet de pins qui offre deux possibilités : y pénétrer ou le contourner. Vous stoppez tant bien que mal l’animal et demandez au Don :

— On entre ou pas ?

— Il y a un étang au milieu du bosquet avec une petite maisonnette, on pourrait s’y cacher pour attendre ces enfoirés...

Ni une ni deux, vous lancez la bête vers le cœur du petit bois de pins. Un étang apparaît quelques instants plus tard, un lieu magique entouré d’arbres, un lieu propice au calme et au recueillement :

— Il y a là la tombe de ma fille, Julia. On va lâcher le canasson et le faire partir, nous on file dans la crypte.

Vous obéissez aveuglément aux conseils de Pepe Scalabrese qui connaît sûrement mieux le coin que vous.

La crypte s'avère sobre et obscure, quelques fleurs égayaient ce lieu de mort et vous n'êtes pas rassuré à l'idée de vous enfermez dans un piège dont vous ne pourrez peut être pas sortir une fois les Luciano dans les parages. Le Don ramasse une tronçonneuse près d'un arbre abattu, il vous la tend et suggère :

— Di Reggio, si les armes ne suffisent pas, voilà de quoi débiter ces conards...

Vous laissez la tronçonneuse à proximité (*reportez-vous au paragraphe 30 pour les caractéristiques de l'engin*) et vous refermez la porte de la crypte derrière vous, un simple fenestron vous permet de voir arriver trois hommes armés, les Luciano qui ont juré votre perte, **rendez-vous au 317**.

379

Vous mettez les Dozzo dans votre ligne de mire et vous ouvrez le feu. Il est touché plusieurs fois et s'écroule, blessé mais toujours en vie. Pat Jeremiah plonge derrière un empilement de caisses et ouvre le feu à son tour. Le combat risque d'être difficile car Dozzo n'est pas dans votre zone de tir mais peut aider son collègue en tir de couverture.

Combat armé depuis le haut d'un entrepôt (défense pour les rechargements = 4)

Pat Jeremiah, un agent qui pêche au gros

Maîtrise des armes : 7

Précision : 7

Vie : 14

Arme : Revolver Poskii, cal.36, 7 coups (3PD) et deux chargeurs.

Franky Dozzo, un poisson dans le filet

Maîtrise des armes : 5

Précision : 4

Vie : 4

Arme : Revolver Colt, cal.50, 6 coups (5PD) et deux chargeurs.

Ce combat est un peu particulier car vous ne pourrez pas tirer sur Dozzo en raison de sa position mais lui, par contre, pourra vous atteindre. Donc entre

chaque assaut contre Jeremiah, testez la précision de Dozzo, s'il réussi vous êtes blessé, s'il échoue, vous continuez le combat normalement.

Si vous parvenez à venir à bout de ces deux traîtres, vous descendez récupérer les documents dans les mains ensanglantées de Jeremiah et vous foncez vers la villa Scalabrese. **Rendez vous au 334.**

380

Vous posez la mallette au sol sans geste brusque – vous connaissez trop ce genre de braqueur excité – et vous reculez d'un pas, puis vous chuchotez à l'homme qui vous tient en respect :

—Voilà, prend tout, je ne veux pas mourir aujourd'hui...

L'homme avance tout en vous visant avec son arme, il vous fixe toujours du regard et se baisse pour attraper la mallette. Il détourne les yeux un court instant vers la poignée. Vous décidez d'agir maintenant. *Faites un test d'agilité.* Si c'est un succès, **rendez-vous au 294.** Si c'est un échec, **rendez-vous au 114.**

381

Vous arpentez un très long couloir à la moquette bleu et aux murs blancs. Une musique assourdie parvient à vos oreilles au fur et à mesure que vous approchez de la porte au fond du couloir. Les occupants de la salle principale pourraient très bien ne pas avoir entendu le combat qui a fait rage dans le hall, vous décidez de rester prudent et de rentrer sans précipitation.

Le rez-de-chaussée offre une salle très éclairée, dans laquelle se trouvent de nombreuses tables séparées par des murets de brique. Un lustre rustique pend au-dessus de chacune des tables, un billard est le centre de curiosité dans un coin de la pièce et une scène sur laquelle jouent des musiciens se trouve au fond de la salle. Sur la gauche vous voyez un comptoir imposant où sont accoudés buveurs de café et parleurs du soir. Une table différente des autres

– par son aspect et sa taille – attire votre attention : une dizaine d'hommes entourés de jolies jeunes femmes jouent aux cartes. Leur allure, leur mise à l'écart ne vous trompe pas, ce ne sont pas des clients ordinaires mais bel et bien des Luciano. Ils ne vous ont pas encore vu. Vous examinez la situa-

tion jusqu'à ce qu'un serveur vienne à votre rencontre ; lorsqu'il aperçoit vos armes, il lâche son plateau et court vers les Luciano. L'un d'eux le voyant arriver vers la table, jette un coup d'œil vers vous et hurle :

— Attaque !

Aussitôt les joueurs de cartes se lèvent et sortent leurs armes. Au moment même où vous vous apprêtez à ouvrir le feu, une explosion ébranle tout le bâtiment. Les lumières s'éteignent et seules quelques bougies romantiques diffusent une lueur timide dans cette pièce bien trop grande.

Vous pouvez tenter de tirer dans le tas en direction des Luciano ou fuir vers un escalier aperçu précédemment dans le couloir.

Pour ouvrir le feu, **rendez-vous au 364**,

pour rejoindre les étages supérieurs, **rendez-vous au 298**.

382

Le commis s'approche de vous en tenant fébrilement une clé argentée. Il l'insère dans une serrure et tourne une manivelle qui déverrouille les loquets des coffres. Vous pénétrez dans la petite pièce où sont étagés les coffres-forts. Vous demandez au commis de vous en ouvrir une dizaine à la hâte. Il s'exécute et vous parvenez à remplir un gros sac noir. Vous lancez une liasse de billets au commis et vous lui dites en souriant :

— Tu planques ça et tu dis rien, au moins t'auras pas tâché ton pantalon pour rien...

Vous montez les escaliers quatre à quatre et vous traversez le hall presque vide, les otages ayant profité de votre descente aux coffres pour disparaître. Vous marquez un temps d'arrêt sur les marches à l'extérieur de la banque pour vérifier qu'il n'y ait pas de policier embusqué dans la rue. Vous courez vers la Dodge de Leone et vous quittez les lieux au plus vite. Vous gagnez rapidement la campagne de Bloomfield et vous vous cachez au milieu d'un bosquet de frênes. Vous comptez les billets en vrac dans le sac : vous arrivez à la somme fabuleuse de 100.000 \$! Il vous aurait fallu une vie pour amasser autant d'argent. Une idée vous traverse l'esprit : mettre cet argent en lieu sûr et le donner à vos parents afin qu'ils regagnent le sud de l'Italie. Votre père n'aurait plus à se tuer au travail et votre mère pourrait enfin goûter aux bonheurs d'avoir 100 \$ devant elle pour acheter de belles robes.

Il vous faut faire un choix important :

Si vous décidez de cacher l'argent et de poursuivre votre carrière au sein des Scalabrese, **rendez-vous au 301.**

Si vous décidez de quitter Bloomfield et les Scalabrese avec 100.000 \$ en poche, **rendez-vous au 78.**

383

Vous faites vrombir le moteur de la Ford jusqu'à apercevoir les hautes portes vitrées des Halles de Bloomfield. Ce marché couvert abrite quelques maraîchers locaux et propose de la viande et du poisson à des prix défiant toute concurrence.

Les Bologna ont senti que le commerce de la viande pouvait être plus que juteux. Les éleveurs vendent 15 bœufs et n'en déclarent que 10. Les bouchers en reçoivent 15 et n'en déclarent que 8. Les Bologna se chargent d'arroser les organismes de contrôle et ils peuvent ainsi récupérer des bénéfices monstrueux sur les ventes en boucherie. Simple comme bonjour ! Vous devez suivre Ulrich Steiger, membre des Bologna pour vous assurer qu'il ne fait pression sur aucun de vos commerces présent dans les halles. Quelques marchands passent de l'alcool et des cigarettes en douce pour votre famille, il ne faudrait pas que les Bologna aient envie de vous doubler sur cette filière...

Vous déambulez au milieu des pâtisseries, des poissonniers et des fromagers. Toutes ces odeurs qui changent tous les trois mètres vous donnent d'autant plus d'appétit que vous n'avez rien avalé depuis ce matin cinq heures. Les forains crient à tue-tête pour vanter leurs produits, le vendeur de sucreries émerveille les enfants et charme leurs mamans, quant au fleuriste, il garantit qu'en achetant ses roses, l'amour sera connu au bout de la rue !

Soudain vous apercevez un homme en costume gris, portant une écharpe bleu marine et un chapeau mou de la même couleur en train de se disputer avec un marchand. Trois hommes en costumes sont autour de la scène et rient.

Vous vous mêlez aux badauds et observez ce que vous pouvez :

— Je t'avais prévenu, crétin de boucher ! Je t'ai dit, t'essaie pas de me mentir, JAMAIS !

Un direct du droit part dans la joue du boucher qui s'affale au sol.

L'homme se relève et répond :

— Mr Steiger, je vous jure que c'est vrai, un homme est venu prélever «l'assurance» que je vous donne toutes les semaines, il m'a dit : Je remplace Steiger !

— C'était un gars des Luciano, crétin !

— Comment je pouvais savoir, moi, Mr Steiger ? Je vous en prie, croyez-moi !...

Ulrich Steiger pousse violemment le boucher en arrière en maugréant quelque chose que vous n'entendez pas. Puis il se retourne vers la foule et hurle :

— Et vous tirez vous d'ici, c'est pas le cirque là ! J'ai une tête de clown ou quoi ?

Tous les passants se dispersent à vitesse grand V et vous vous mêlez à eux. Vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire en voyant le manque de professionnalisme dont font preuve les Bologna : régler ses comptes en public, parler ouvertement de ses combines sans craindre un mauvais retour... Des amateurs, pensez-vous !

Steiger et ses trois porte-flingues laissent le boucher à son triste sort et s'enfoncent dans les allées.

Ils croisent votre route et l'un des porte-flingues vous accroche l'épaule. Il se retourne et vous lance :

— T'excuse pas surtout !

Si vous voulez jouer le jeu et vous excuser, **rendez-vous au 154.**

Si vous pensez que c'est à lui de s'excuser, **rendez-vous au 103.**

384

Le deuxième et dernier homme encore vivant de Pomodori s'engouffre dans la voiture des Luciano juste avant que le chauffeur ne se lance à votre poursuite. Vous évitez de justesse un camion de marchandises qui joue du klaxon comme un forcené, vous heurtez par deux fois les jolies jardinières qui embellissent les devantures des magasins et vous faites voler en éclats un chariot rempli de «Bloomfield News». Les Luciano se rapprochent vite malgré les efforts que vous faites pour les semer, vous recevez deux balles

dans la lunette arrière qui n'explose pas mais s'étoile en deux endroits. Le véhicule ennemi est de plus en plus près et vous devez à tout prix tenter une manœuvre pour les laisser sur le carreau.

Testez votre conduite, si c'est un succès, **rendez-vous au 117**.

Si c'est un échec, **rendez-vous au 338**.

385

Vous attrapez soudainement la tête de Penhall et vous lui décochez une droite majestueuse. Sans laisser un temps mort, vous serrez le col de chemise de Penhall entre vos deux mains et vous lui demandez d'une voix autoritaire :

— Dis-moi ce que tu sais sur Franky Dozzo et sur ses relations «privé-giées» avec le bureau !

L'homme ne répond pas et se contente d'essuyer, d'un revers de manche, le sang qui coule de son arcade sourcilière.

Vous serrez un peu plus fort votre étreinte et reposez la question :

— Dis-moi ce que tu sais sur ce putain de Dozzo et ce qu'il magouille avec vous !

L'homme prend une profonde inspiration et vous fixe droit dans les yeux.

Faites un test de force, si c'est un succès, **rendez-vous au 14**, si c'est un échec, **rendez-vous au 201**.

386

Vous suivez le couloir sur votre droite jusqu'à un escalier qui monte sur quelques marches vers le toit-terrasse, en courant dans le couloir vous remarquez qu'une porte est entr'ouverte. C'est la porte du bureau de Pepe Scalabrese, le Don.

Si vous souhaitez vous approcher pour voir si le Don a besoin de votre aide, **rendez-vous au 112**, sinon vous pouvez monter directement sur le toit en **vous rendant au 396**.

387

Vous ne parvenez pas à maîtriser votre véhicule et vous allez vous écraser contre le haut mur en pierre du parc de Bloomfield. Vous sombrez dans l'inconscience ce qui vous évite une mort certaine sous les tirs des Bolo-

gna. Le dernier son que vous entendez est la voix des infirmiers qui ont traversé le parc avec un brancard, depuis l'hôpital situé à quelques mètres :
— Allez p'tit ! Courage ! T'es amoché mais ça va aller !
Vous ne sentez ni n'entendez plus rien en quelques minutes. **Rendez-vous au 45.**

388

— Stop ! criez-vous. On ne va pas se battre, ça n'en vaut pas la peine. Je sais qui vous êtes et vous devez savoir qui nous sommes.

— Un fouineur de Scalabrese, je me trompe ?

En disant cela, Stefano continue de ranger ses documents comme si votre présence était sans danger. Vous ne savez pas si cette attitude vous intrigue ou vous énerve. Vous reprenez :

— Scalabrese oui, fouineur non. Par contre ce qui est sûr c'est que vous ne sortirez pas d'ici vivant si vous ne m'écoutez pas.

— Ah ouais ! *bene, bene* ! Et puis-je savoir pourquoi Monsieur ?!

— Parce que tu vas me promettre une chose, une chose que je ferais vérifier tous les jours, une promesse que tu devras tenir sous peine de mort...

— Ohh ! un Scalabrese qui me menace, j'en tremble déjà !... Quelle est donc cette promesse que je dois te faire ?

— Tu quittes Alison et tu ne la revois jamais plus.

— Ah mais oui, je me souviens de toi, l'hôpital, le bureau c'est toi qui nous as interrompus... Mais tu compte peut être sortir avec elle ? J'te ferais couper les couilles si tu t'en approches. *Capisce, figlio di puta* ?

Vous comprenez que cet homme aguerri aux joutes verbales ne se laissera pas impressionner par votre bagout. Vous décidez donc d'éloigner cet homme d'Alison par tous les moyens. Faites parler les armes !

Combat armé contre le numéro 2 de la famille Luciano (défense pour les rechargements : 6)

Bugsy Stefano

Maîtrise des armes : 9

Précision : 8

Vie : 14

Arme : un pistolet Luger cal 40., 8 coups (3PD) plus un chargeur.

Si vous tuez cette ignoble vermine, vous avez tout juste le temps de souffler que des bruits de pas résonnent dans le couloir. Qu'allez-vous faire ? Attendre immobile là où vous êtes en espérant que les pas ne s'approcheront pas du bureau, **rendez-vous au 392**, ou bien allez-vous plonger derrière le bureau de Stefano, prêt à riposter si la porte s'ouvre, **rendez-vous alors au 54**.

389

Vous ne tardez pas à rejoindre l'hippodrome de Bloomfield au sud ouest, en pleine campagne. Après avoir observé les cotes des chevaux pour les courses à venir et écouté quelques habitués parler entre eux, vous pouvez lancer les paris.

Vous pouvez miser 10 dollars par course. Pour chaque course vous tirerez un dé.

Si vous obtenez :

1 : vous perdez tout.

2 : vous perdez tout.

3 : vous gagnez 5 \$

4 : vous gagnez 20 \$

5 : vous gagnez 40 \$

6 : vous gagnez 60 \$

Vous pouvez jouer 5 fois, avant que votre soif de course hippique ne soit rassasiée, vous pouvez tout à fait rejoindre le speakeasy du Madison pour y perdre ou y gagner encore des dollars, **rendez-vous alors au 398**.

Vous pouvez attendre tranquillement et partir plus tard au dîner de ce soir, chez le Don, **rendez-vous à ce moment là au 220**.

Si vous devez passer par le rendez-vous secret de Dozzo, **rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro du quai**.

390

Vous démarrez et quittez les abords de l'hôpital au plus vite. Un coup d'œil rapide dans le rétroviseur ne vous indique pas qu'une voiture vous suit. Vous atteignez rapidement l'extérieur de la ville et prenez la direction nord. Après plusieurs croisements de route vous remarquez qu'une Pontiac Eight bleue vous suit depuis un moment. Vous prenez un chemin détourné que vous connaissez par cœur et la voiture est toujours là, vous restez prudent et engagez la conversation :

— Comme au bon vieux temps Alison...

— On va juste déjeuner Salvatore, juste déjeuner...

Vous atteignez le restaurant «Dolce Vita» et vous vous gardez sur le parking gravillonneux devant l'établissement.

La Pontiac se gare quelques mètres plus loin et vous repérez sans mal deux hommes à l'intérieur du véhicule, deux hommes vous fixant avec insistance...

Alison ne semble pas avoir remarqué la présence de la voiture suspecte. Elle voit que vous ne sortez pas immédiatement de votre véhicule et demande :

— Il y a un problème Salvatore ?

— Non, répondez-vous, juste un truc à vérifier... fume une cigarette et attends moi quelques instants, tu veux bien ?

Vous descendez lentement du véhicule avec une étrange sensation, vous regardez vers la Pontiac et vous apercevez les deux hommes en train de fumer tranquillement un cigare. Des Luciano ? Stefano aurait-il envoyé des hommes pour surveiller sa fiancée, lui aurait-elle parlé de votre rendez-vous secret ?

Vous pouvez entrer dans le restaurant avec Alison et ne plus prêter attention à ces deux hommes, **rendez-vous dans ce cas au 222**, ou vous pouvez aller vers la Pontiac essayer de savoir pourquoi ces hommes vous suivent, **rendez-vous alors au 369**.

391

Vous courez vous cacher derrière un petit muret qui pourrait vous abriter avantageusement. Votre pied glisse sur un ancien câble électrique tressé et vous partez en avant vers le bord du toit. Vous tentez de vous rattraper au

rebord mais le chauffeur des Luciano vous envoie une série de coups de feu dont un vous touche au dos, la douleur vous fait manquer le rebord et vous passez par dessus. Vous chutez de deux étages et vous vous empalez sur des grilles d'acier quelques dix mètres plus bas. Vous sentez une douce chaleur envahir votre bouche et votre vision se trouble. Votre carrière au sein des Scalabrese est terminée.

392

Les bruits de pas stoppent. Votre cœur s'emballe et se sont les battements dans votre poitrine que vous entendez désormais. Vous êtes impatient de savoir si les pas vont s'éloigner ou se rapprocher du bureau. Quelques instants de répit durant lesquels vous regardez avec dégoût le corps de Stefano. Comment cet abominable porc a pu croire qu'Alison l'aimait, comment a-t-elle fait pour se laisser toucher et embrasser par cette ordure ? Il est mort et vous affichez un petit rictus qui vous fait bien plaisir... Les pas semblent s'éloigner du bureau... une porte métallique s'ouvre, plus loin dans le couloir... c'est la porte de l'escalier de secours. Vous patientez encore quelques minutes et vous sortez prudemment dans le couloir. Le froid de l'acier vous fait sursauter : un canon est collé contre votre tempe gauche. Vous n'osez plus bouger.

— Alors Di Reggio, fais comme un rat ?! vous tournez les yeux et reconnaissez Alfredo, un des gars de la seconde équipe.

— Putain j'ai failli pisser dans mon costard !

— Deux gars du Crane viennent de partir par l'escalier de secours, on n'a pas pu les rattraper.

Il vous reste une pièce à fouiller avant de quitter l'établissement, si vous désirez y entrer, **rendez vous au 15**, sinon empruntez vous aussi l'escalier de secours pour quitter au plus vite le Crane club, **rendez-vous dans ce cas au 47**.

393

Vous longez le mur du cimetière en vous arrêtant brièvement devant l'une des trois grilles d'accès. Un rapide coup d'œil sur les allées principales ne vous permet pas de distinguer Diogusta. Vous fixez votre attention sur un homme habillé de noir, portant un long pardessus mais ce dernier se révèle

être un pauvre homme âgé, pleurant la mort de son épouse. Diogusta a quarante ans, le teint mat, une éternelle barbe de trois jours et il est chauve comme un œuf. Vous approchez de l'église de Bloomfield et vous apercevez – une vingtaine de mètres plus haut – les trois cloches de bronze qui résonnent tant et plus lors des messes dominicales. Vous cherchez à tout prix à rencontrer le curé, le seul qui puisse vous donner accès au clocher. Après plusieurs minutes d'attente assis sur les bancs usés et malodorants de la vieille église, un homme en soutane approche de vous :

— Mon fils, la messe débute à dix heures trente, il est trop tôt pour entrer, je dois nettoyer...

— Mon père, reprenez-vous, il n'est jamais trop tôt pour prier... Je voudrais vous demander une faveur. Je suis en quête de réponses et une prière un peu particulière pourrait assouvir mon besoin...

— Je vous écoute, mon fils.

— Voilà, je voudrais accéder au clocher afin d'y poser mon chevalet, contenu dans cet étui. Je suis peintre et je voudrais représenter les voix de notre seigneur pendant que sonnent les cloches. Une sorte de guide musical pour mieux entendre Dieu...

Le père jette un coup d'œil à l'étui marron que vous tenez à la main et ajoute :

— Je ne puis pas vous donner une telle autorisation mon fils. Les ordres sont clairs : aucune personne autre que le technicien José Jingalez, inscrit au registre de l'église ne peut monter près de ces cloches. Elles ne sauraient souffrir d'aucune dégradation...

Vous restez silencieux un bref instant puis insistez :

— Mon père cette œuvre est pour moi un aboutissement, un accès à la foi et la lumière du seigneur. Je vous demande à nouveau l'accès à ce clocher.

Faites un test de respect, si c'est un succès, **rendez-vous au 221**, si c'est un échec, **rendez-vous au 21**.

394

— Bonjour messieurs-dame. Voici la carte. Je vous laisse choisir, je reviens dans un moment.

Vous commandez une assiette de foie gras poêlé au vinaigre balsamique, suivie d'un filet de canard aux aînelles.

— Alors tu as réfléchi ? commencez-vous directement.

— Réfléchi ? Mmm... C'est pas si simple Salvatore. Je le quitte ? et après ? Je sortirais avec un autre *mafioso*... Les mêmes soucis, les mêmes inquiétudes...

— Oui mais moi tu me connais déjà, tu sais à quoi t'en tenir ! Et puis ce job là me prend moins de temps que livrer des putains de sodas toute la semaine...

— Et je travaillerais où ? parce que continuer à bosser à l'hôpital... c'est inévitable qu'il me fera tuer.

— À moins que je ne le refroidisse avant, murmurez-vous.

— Je vais être franche avec toi Salvatore. Je n'ai jamais cessé de penser à toi. Je ne voulais pas me résoudre à cette rupture.

— On peut donc envisager un retour en arrière ? Un nouveau départ ?? demandez-vous avec un sourire non dissimulé.

— J'aimerais mais je ne suis pas encore sûre. J'aimerais arrêter ce travail et partir loin d'ici, dans le Montana. Avoir une maison avec des animaux, des terres et des enfants à regarder grandir.

— Je pourrais t'offrir cela mais il faut que je monte les échelons de la famille. Après je serais intouchable et toi avec...

Alison regarde les arbres à l'extérieur du restaurant. Des écureuils malicieux sautent de branche en branche et se disputent des pignes.

— Il faut que je réfléchisse. Désolée.

Vous ne détournez pas vos yeux de ceux d'Alison. Vous lui souriez et n'ajoutez rien à cela.

Vous finissez tranquillement votre repas en parlant de la pluie et du beau temps, vous buvez tous les deux un café, vous réglez l'addition et vous sortez de l'établissement. L'air est vivifiant et l'odeur agréable de la forêt après la pluie emplit vos narines en quelques secondes.

Vous montez dans l'Alfa suivi d'Alison.

Le moment crucial est arrivé... Réfléchissez bien vous aussi avant de prendre une décision :

vous pouvez embrasser Alison en **vous rendant au 323**.

Vous pouvez en rester là et la raccompagner à l'hôpital, avec la ferme intention de ne plus jamais la revoir. **Rendez-vous alors au 331**.

395

Vous avancez discrètement en vous dissimulant derrière les véhicules garés le long du muret d'enceinte de la laiterie. Vous repérez la porte de service qui semble la moins fréquentée et vous vous dirigez rapidement et furtivement vers cette dernière. Vous surveillez les allées et venues des ouvriers et vous saisissez l'instant propice pour vous engouffrer dans l'entrepôt. Un rapide coup d'œil suffit pour constater l'effervescence de ce genre d'usine à gros débit : les agents courent dans tous les sens tandis que d'autres s'affairent à empiler des colis de lait sur des palettes de manutention. Bettini doit rencontrer le comptable de la société et vous devez trouver ces fichus bureaux.

Vous apercevez un escalier aux marches grillagées qui mène au premier étage, juste sur votre gauche.

Une porte à double battants souples semble conduire à un deuxième hangar sur votre droite.

Si vous voulez emprunter l'escalier vers le 1er étage, **rendez-vous au 175**.
Si vous voulez poursuivre au rez-de-chaussée et vérifier le second entrepôt, **rendez-vous au 99**.

396

Vous accédez au toit terrasse en quelques secondes. Déjà de nombreux hommes au service de Don Scalabrese sont postés et échangent des coups de feu avec des hommes en bas. Vous courez, baissé, vers le muret de la terrasse lorsqu'un homme vous crie :

— Ces putains de rats d'égout, ils sortent de partout et arrivent toujours plus nombreux. C'est pas possible, ils sont des dizaines !

Un autre vous lance :

— Ils essaient de rentrer dans la villa mais pour l'instant les gars d'en dessous s'en sortent bien, je sais pas combien de temps ils tiendront...

Vous devez absolument redoubler d'effort pour tenter d'éliminer un maximum d'ennemis avant de trouver un plan de riposte :

Combat armé depuis les toits de la villa Scalabrese (défense pour les rechargements : 6)

Benito Di caparzzo

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 12

Arme : Pistolet automatique Colt .45, 8 coups (4PD), plus un chargeur de réserve

Umberto Cozzini

Maîtrise des armes : 6

Précision : 6

Vie : 12

Arme : Un fusil à pompe cal.12, 5 coups (5PD), plus quinze balles de réserve.

Si vous tuez vos ennemis, deux choix s'offrent à vous :

Descendre dans le bureau du Don pour appeler en renfort tous les hommes de la famille qui se trouvent dans les commerces de Bloomfield, **rendez-vous pour cela au 132**,

Sauter depuis le toit vers la terrasse inférieure, pour prêter main forte à des Scalabrese en difficulté, **rendez-vous alors au 23**.

397

Vous vous jetez sur Elefanti avec la ferme intention d'en finir au plus vite ; quelques coups pleuvent (*vous perdez 2PV*) et Marco Elefanti parvient à reprendre sa garde, il sort un couteau à cran d'arrêt de sa poche et vous attaque.

Combat à mains nues dans le Rosa's Flowers.

Marco Elefanti, un gaillard tout fleuri.

Force : 8

Agilité : 8

Points de vie : 12

Arme : un cran d'arrêt, 2PD.

Notez que si vous ne possédez pas d'arme de corps à corps, vous pouvez lancer les vases qui traînent partout autour de vous et qui infligent 2PD. Par contre vous devrez soustraire un point de votre total d'agilité si vous faites usage des ces «armes».

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous sans attendre au 22.**

398

Vous rejoignez le Madison et saluez le maître d'hôtel. Vous vous présentez et il vous conduit vers un escalier qui descend au sous-sol de l'hôtel. Vous pénétrez dans une salle enfumée, où les parfums des dames se mêlent aux effluves de cigares. Plusieurs tables sont occupées par des joueurs de poker et quelques unes disposent du jeu de la roulette. C'est vers ce dernier que vous vous dirigez.

Les règles sont simples, vous pouvez parier 10 \$ par tour de roue et vous lancerez un dé, si vous obtenez :

1 : vous perdez votre mise

2 : vous perdez votre mise

3 : vous gagnez 10 \$

4 : vous gagnez 30 \$

5 : vous gagnez 60 \$

6 : vous gagnez 90 \$

Lorsque vous aurez joué cinq fois la fièvre du jeu passera et vous pourrez apprécier un café *con latte* en fumant un des magnifiques cigares cubains (il vous en coûtera 10 \$ mais vous gagnerez 1PV). Ensuite vous pouvez rentrer chez vous et attendre tranquillement l'heure du dîner chez le Don, **rendez vous au 220.**

Si vous devez passer par le rendez-vous secret de Dozzo, **rendez vous au paragraphe correspondant au numéro du quai.**

Si vous n'avez pas encore joué à l'hippodrome **vous pouvez le faire au 389.**

399

— Euh, je cherchais les toilettes, mais je crois que par là ce sont les cuisines, n'est-ce pas ?

— Oui, Monsieur. L'homme vous examine de la tête aux pieds, esquisse un sourire en coin puis reprend : les toilettes sont derrière vous, troisième porte à droite, si Monsieur veut bien m'excuser.

Le sommelier tourne les talons et disparaît sous les arcades sombres qui mènent à la cave. Vous ne tardez pas à rejoindre les cuisines pensant qu'à tout moment votre piège peut se déclencher. **Rendez-vous au 242.**

400

— Bien petit ! reprend le Don. Alors voilà comment nous allons procéder pour t'attribuer un nouveau rang parmi nous. Tu dois remplir certaines conditions pour accéder à certains postes. En fonction de ton implication dans les récentes activités de la famille, tu auras une prime plus ou moins importante et un poste plus ou moins haut...

Voici la liste des conditions à remplir pour accéder aux différents postes du clan Scalabrese :

- *Si vous avez au moins noté «Batistelli-Traître» sur votre feuille d'aventure voici votre récompense : vous êtes promu « primo soldato » et vous succédez au poste de Nicki, vous touchez également une prime de 15.000 \$,*

- *Si vous avez au moins noté «Rothstein-Traître» sur votre feuille d'aventure voici votre récompense: vous êtes promu tueur, vous endossez le rôle de Fabio Leone et le Don vous flanque le surnom de « le livreur », vous touchez également une prime de 20.000 \$*

- *Si vous avez noté «Dozzo-Traître» sur votre feuille d'aventure voici votre récompense: vous êtes promu responsable alcool, vous reprenez le poste occupé par Pietro Tazzi., vous touchez également une prime de 30.000 \$ (vous pouvez également consulter les documents de Dozzo en vous rendant au paragraphe correspondant aux chiffres présents sur lesdits documents)*

- *Si vous avez noté coffre de l'Aliotto sur votre feuille d'aventure, le Don vous offre une Pontiac deluxe rouge et blanche, cabriolet, moteur V8.*

- Si vous avez noté coffre du Crane club sur votre feuille d'aventure, le Don vous offre une Cadillac 370 noire et grise, cabriolet, moteur V12.
- enfin, si une jeune femme du nom d'Alison est planquée à l'hôtel Luna, le Don vous promet un mariage à ses frais .

Peu importe votre nouveau statut, vous pouvez être fier de votre parcours autant rapide qu'impressionnant au sein de la «*famiglia*». Le Don vous libère jusqu'au samedi et vous regagnez les rues de Bloomfield, en repensant aux paroles de Nicki « *une terre fertile qui ne demande qu'à être cultivée* »...

Vous pouvez désormais agir pleinement pour faire prospérer le commerce des Scalabrese.

Félicitations Salvatore, vous venez de terminer cette aventure avec succès. Désormais votre carrière mafieuse va prendre son véritable envol, vous allez gravir encore des échelons au sein de l'empire Scalabrese, vous forger une réputation solide inspirant crainte et respect. Dans quelques années, vous pourriez même être mesure d'étendre les activités de la famille Scalabrese bien au-delà de Bloomfield, à la tête d'une filiale de Giuseppe Scalabrese.

Vous avez découvert la fin ultime parmi 8 fins possibles, celle-ci s'appelle «un nouveau chef» : **être promu au sein de la famille Scalabrese et recevoir les primes et/ou les différents avantages en nature offerts par votre patron.**

Bonne continuation dans le métier et n'oubliez pas de transmettre ce message à tous les nouveaux qui se joindront à votre famille :

« *Ah et une dernière chose aussi, un petit conseil que j'te donne, dans ce métier il y a trois choses que tu ne dois jamais oublier :*

-*Tu n'as rien vu,*

-*Tu n'as rien entendu,*

-*Tu ne dis rien ; si tu suis ces trois règles tu feras de vieux os, sinon...»*

– Salvatore Di Reggio, fidèle de la famille Scalabrese –

– **fin** –

Combats à mains nues

Adversaire :
Agilité :
Force :
Points de vie :
Armes :

Adversaire :
Agilité :
Force :
Points de vie :
Armes :

Adversaire :
Agilité :
Force :
Points de vie :
Armes :

Adversaire :
Agilité :
Force :
Points de vie :
Armes :

Combats avec des armes à feu

Adversaire :
Maîtrise des armes :
Précision :
Points de vie :
Armes et munitions:

Adversaire :
Maîtrise des armes :
Précision :
Points de vie :
Armes et munitions:

Adversaire :
Maîtrise des armes :
Précision :
Points de vie :
Armes et munitions:

Adversaire :
Maîtrise des armes :
Précision :
Points de vie :
Armes et munitions:

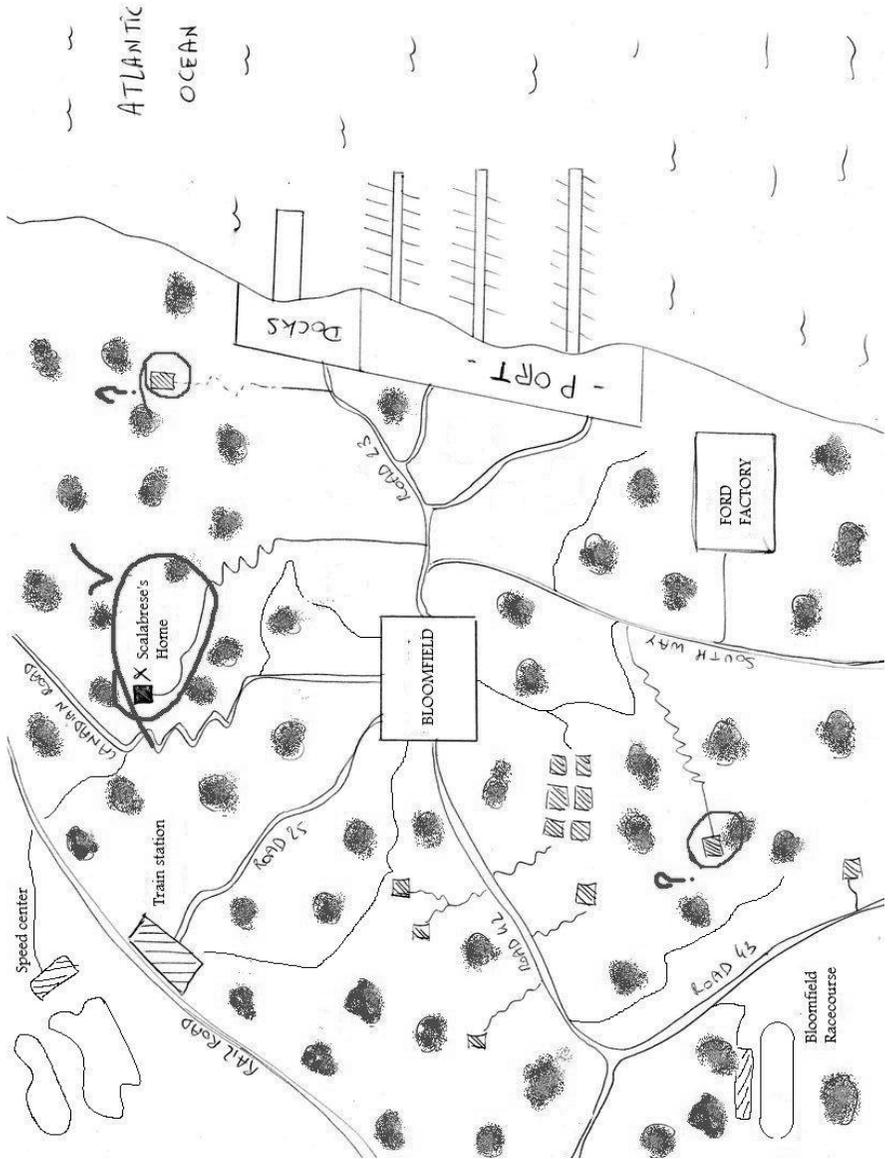
Combats Motorisés

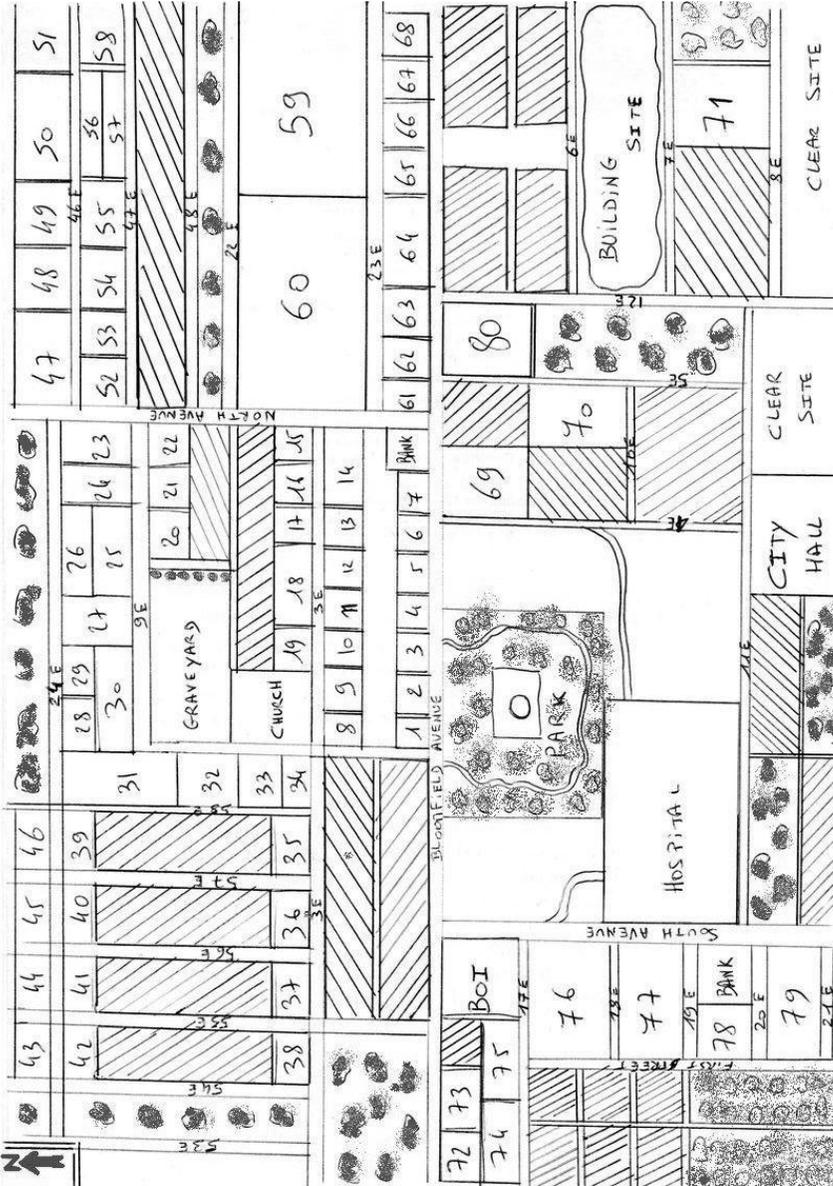
Conduite :
Véhicule :
Comportement :
Puissance de feu :
Blindage :

Conduite :
Véhicule :
Comportement :
Puissance de feu :
Blindage :

Conduite :
Véhicule :
Comportement :
Puissance de feu :
Blindage :

Conduite :
Véhicule :
Comportement :
Puissance de feu :
Blindage :





Annuaire des bâtiments de Bloomfield, année 1930 :

- 1- Montana (barbier)
- 2- Trapani's bakery **L**
- 3- Rosa's (fleuriste)
- 4- Luna bar **B**
- 5- Arezzo (poissonnerie) **B**
- 6- The Red Fox (restaurant)
- 7- Primola (épicerie)
- 8- Casey's (boucherie) **L**
- 9- Quinn's bar **L**
- 10- Docteur
- 11- Romero (pompes funèbres)
- 12- Roost clothes (vêtements)
- 13- Toledo's bar **S**
- 14- Hôtel Aliotto **B (QG)**
- 15- P.Jackson (pompes funèbres)
- 16- Emilio's (boulangerie) **L**
- 17- Avocats associés
- 18- Annexe Ford Company (véhicules)
- 19- Lilly's flowers
- 20- Garages privés (Gp)
- 21- Gp
- 22- Gp
- 23- Falconite club **S (QG)**
- 24- Boucherie des halles **B**
- 25- Milk Corporation (laiterie) **L**
- 26- North American Drink (boissons)
- 27- The Elegante (hôtel)
- 28- Gp
- 29- Gp
- 30- Gp
- 31- Gp
- 32- Caruso's bar

- 33- Chez Tyler
- 34- Best baker (boulagerie) **L**
- 35-)
- 36-)
- 37-)
- 38-) Gp
- 39-)
- 40-)
- 41-)
- 42-)
- 43- The Crane club **L (QG)**
- 44- Jack's guns (armurier)
- 45- Bob's cycle's (cycles) **B**
- 46- Avocat
- 47- Pespí cola distribution (sodas)
- 48- Showcolate (chocolaterie) **L**
- 49- Privé
- 50- Eastside hotel **L**
- 51- Tito's bar **S**
- 52- A)
- 53- B) Hôtel château Liève (3 bâtiments)
- 54- C)
- 55- Wang Yang fish (poisson) **B**
- 56- Gp
- 57- Gp
- 58- Docteur
- 59- Chevrolet industry (véhicules)
- 60- Smoke corporation (tabac) **L**
- 61- The Carnegie hotel **S**
- 62- Carmella's (bijouterie)
- 63- Luxe and beauty (vêtements)
- 64- Police station
- 65- Gino's bakery (boulangerie) **L**
- 66- Folston paradise club
- 67- City suit for men (vêtements)

- 68- Docteur
- 69- Hotel Madison **S**
- 70- The draft club **S**
- 71- Entrepôt désaffecté
- 72- Bar J. Joplin **L**
- 73- Raphaella's flowers (fleuriste)
- 74- Bar restaurant "Le first lady"
- 75- Billy's weapons (armurier)
- 76- Luna hotel
- 77- Police station
- 78- Entrepôt Verona
- 79- Entrepôt waterside **S**
- 80- U.S Taxy company.

Les lettres en gras correspondent aux familles qui possèdent les établissements.

S pour Scalabrese, L pour Luciano et B pour Bologna...

Liste des noms par familles

Famille Scalabrese

Don Guiseppe Scalabrese, dit Pepe
Alessandro Genova, underboss
Pietro Tazzi, responsable alcool
Vincenzo Natali, responsable jeu
Joe d'amato, responsable vêtements
Consigliere avocat Tommy Rothstein
Fabio Leone, dit le tueur
Luca Staropoli, dit le casseur
Alex Turilli, dit la flamme
Toto Albertino
Franky Dozzo

Nicky Santoro
Adriano Bale
+ une cinquantaine d'hommes de main

Famille Luciano

Don Simeone Luciano
Bugsy Stefano, underboss
James Bolton, resp. Maison closes
Lucio Di Fulci, resp. boulangeries
Rocco d'Orcello, resp. contrôle portuaire.
Consigliere avocat Gino Pomodori
Gianfranco Carolco, dit boom boom
Roberto di Flumeri, dit le vitriol
Gennaro Bettini, dit la batte
Enzo Smaniotto
Federico Caruso
Francesco Caruso
Marco Elefanti
Massimo Bastini
+ une cinquantaine d'hommes de main

Famille Bologna

Don Giorgio Bologna
André Delahaye, conseiller avocat
Marco Diogusta, responsable épicerie
Stefano Carmello, responsable boucheries
Armando de Alessandro
Jack P. Dalton
Ulrich Steiger
Francesco Primero

Carlo Magno
Luigi Etoni
+ hommes de mains

L'auteur tient à signaler que tous les faits relatés dans cette aventure, qui reste avant tout un jeu, ne sont pas inspirés de faits existants ou ayant existé. De même que toutes les descriptions et noms des personnages sont purement imaginaires ; si la moindre ressemblance avec la réalité existait, l'auteur tient à s'excuser auprès des familles et les informe de son départ imminent pour une destination inconnue...

Remerciements :

(car de toute façons je n'ai rien demandé à personne, donc la moindre des choses est de remercier !)

Pour les inspirations des personnages :

Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Robert de Niro, Al Pacino, Jø Pesci, Marlon Brando, Johnny Depp, Morgan Freeman, Jean Reno, Jennifer Morisson, Famke Jansen, Jack Nicholson, Clint Eastwood, Ray Liotta, Harvey Keitel, Tim Roth, Michæl Madsen, Cheech Marin, Tito Larriva, Omar Epps, Lee Van Cleef, Ricthie Blackmore Alex Holzwarth

Pour les noms, descriptions et autres désignations :

Nino Di Rotta, Fatal fury, Wikipedia, séries Tv 80's, , Michæl Mann, mes collègues de taff (pour certains noms détournés, ils se reconnaîtront...), Rockstar North, EA games,

Compagnons d'écriture : Marlboro, Four Roses Bourbon, Lipton Thé vert, Kellog's Corn Flakes, "L'héritage de Carillan" rosé, Krisprolls et webradio « swing, jazz and big band » 91.5 FM Ohio.

Les marques citées, les noms propres et les photos d'illustrations sont toutes propriétés de leurs créateurs, détenteurs ou ayants-droits.

Si une quelconque réclamation devait être faite, l'auteur tient à préciser que l'objet du litige serait immédiatement retiré de l'ouvrage.

Ce récit est une œuvre de pure fiction. Par conséquent toute ressemblance avec des situations réelles ou avec des personnes existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite.

De même, l'auteur tient à signaler que tous les propos tenus par les protagonistes du livre n'engagent qu'eux-mêmes, un peu l'auteur, et pas du tout le personnage qui lui prête son nom.

En vertu du Code de la propriété intellectuelle et des articles 121-1 et 122-4, cette œuvre est soumise à droit d'auteur. Toute reproduction à des fins commerciales ne serait pas cool pour les auteurs qui travaillent durement dans l'ombre...

© Sunkmanitu, livre débuté en Octobre 2009, achevé en Mars 2011. Révision Mars-Juin 2012.
Édité chez Lulu.com

