

# 1930

Un livre interactif de gangsters écrit par Sunkmanitu

Relecture, mise en page & corrections par Mikaël Louys & Lucie Scieux

Illustrations intérieures par Lucie Scieux

Couverture par Lise Rafalli

Cette édition collector est publiée en septembre 2019  
par Brocéliande Éditions en partenariat avec Megara Entertainment

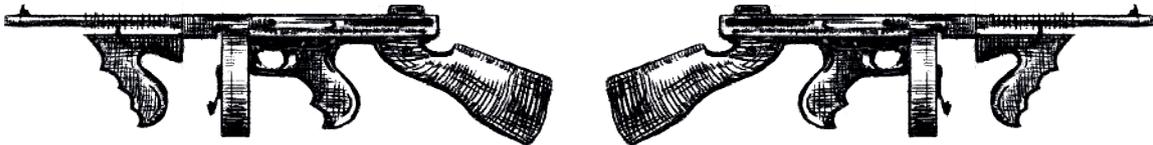
© 2019 Brocéliande Éditions [www.broceliande-editions.fr](http://www.broceliande-editions.fr)

© 2019 Megara Entertainment

Première impression

Texte copyright © 2019 Sunkmanitu. Tous droits réservés.

ISBN 979-10-93943-56-5



*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 jolies dames et de 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.

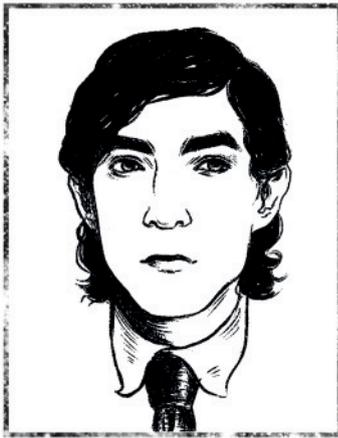
Ce livre n'est pas un livre comme les autres en ce sens que vous ne suivez pas une histoire contée ; vous la vivez et la créez au fil de la lecture.

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 sont 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 comme votre état de santé, votre argent, vos munitions et les informations que vous pourrez collecter.

	Personnage Equilibré	Personnage Expérimenté	Personnage Physique
<u>Aptitudes</u>			
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



**Nom** : Salvatore Di Reggio

**Âge** : 30 ans

**Taille** : 1m75

**Poids** : 80 kg

**Agilité (PA)**.....

**Conduite (PC)**.....

**Force (PF)**.....

**Respect (PR)**.....

**Maîtrise des Armes (PMA)**.....

**Points de vie (PV)**.....

**Précision (PPR)**.....

**ÉQUIPEMENT** (6 objets max)

**POCHE GAUCHE** (\$)

**POCHE DROITE**  
(20 munitions max, tout calibre)

**ARMES**

**BONUS**

**MALUS**

**DÉGATS**

**CAPACITÉ**

*Corps à Corps :*

/

*Arme de poing :*

/

*2<sup>e</sup> arme de poing :*

/

*Arme Principale :*

/

*Explosifs (dans le coffre du véhicule utilisé) :*

/

## 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 vie PV). 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 Coigneur :** 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 des PV.

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.**

Tom 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 :

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

Tom 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 **passer à l'étape 3.**

Si votre lancer est inférieur ou égal à votre Total de Conduite, vous êtes suffisamment rapide pour approcher votre adversaire, **passer 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 veniez 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<sup>e</sup> rue, poursuite avec une caisse des Luciano.**

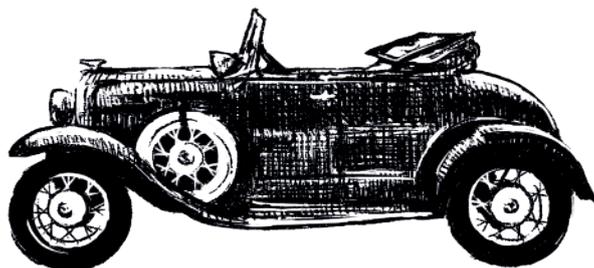
Véhicule : Chevrolet indépendance

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...



« Bloomfield, en 1930. Cette ville située sur les bords de l'océan Atlantique est parfaite pour faire prospérer nos petites affaires. Notre famille, les Scalabrese, se partage le territoire avec nos rivaux, de la famille Luciano. On règne sur la contrebande d'alcool, le jeu clandestin et 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 cet abruti de Pete Falks, un des «associés» des Luciano qui a cru bon de nous voler un camion de whisky pour revendre le chargement et s'en mettre plein les poches !

Quel con ! On l'a attrapé un soir au Caruso's, un bar à puttes de la 58e rue, où 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, 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, de batte, il pissait le sang. On lui demandé où était tout le fric qu'il avait encaissé sur notre dos, et 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 tête et on l'a jeté comme une merde dans le fossé ! Ah mon Dieu quelle nuit ça a été !

Quelques jours plus tard, cet enfoiré de James Bolton, le numéro trois des Luciano, le type qui gère les maisons closes, nous a rendu une visite très diplomatique. Un soir, voilà que Bolton débarque 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 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 chacun s'occuper de nos secteurs et en rester 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 venant 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 épicerie. Jusqu'ici pas de soucis, ni nous, ni les Luciano on s'occupait de ce secteur. Mais je me méfie de ces fouineurs... 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, 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 Pepsi 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, 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 17e 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.**

— Salvatore ! annoncez-vous fièrement.

— Un rituel ! 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 3e 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.

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

— 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 expopine 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.

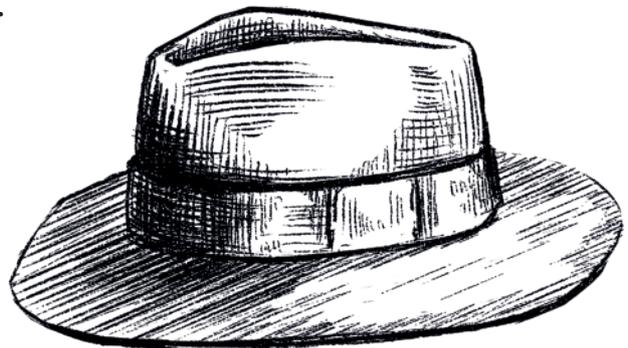
Nicki hurle :

— 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,

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.

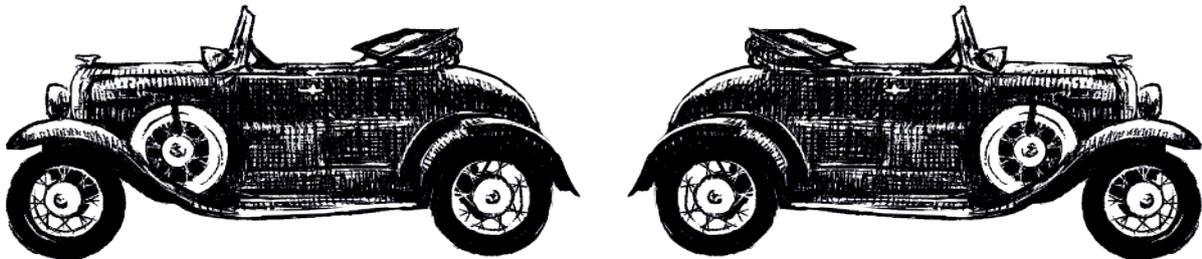
Si votre deuxième partie du contrat est toujours en instance – la mort de Diogusta – il serait judicieux de rejoindre le cimetière au plus vite en **vous rendant au 252.**

Si le responsable «épicier» 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 !

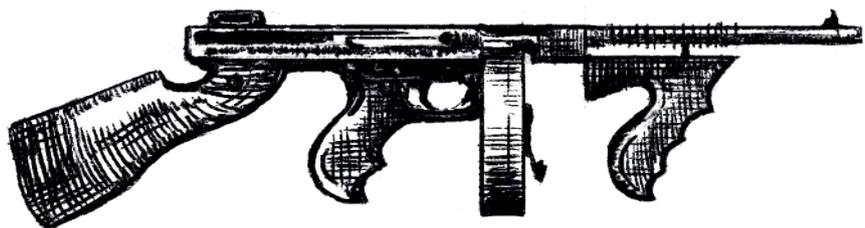
Si vous voulez prendre la défense de Nicki en expliquant une deuxième fois aux policiers, les circonstances de «l'accident», **rendez-vous au 243.**

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 empressez 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.**

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**.

— 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**.



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**.

— 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 dit 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**.*

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**.

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**.

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**.

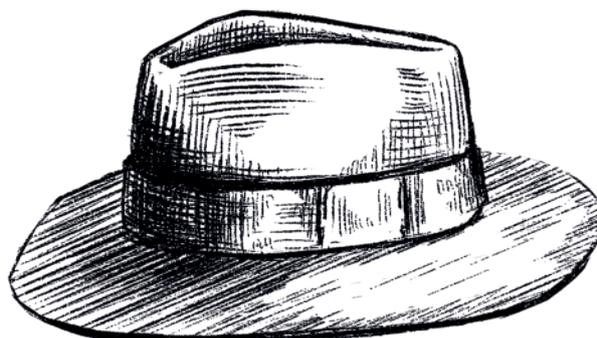
Vous descendez les escaliers de la banque en tirant vers les voitures de police. Les vitres explosent les unes après les autres et aucun des quatre hommes n'ouvre le feu durant votre course vers la Dodge de Leone. Arrivé à quelques mètres du véhicule une détonation résonne, suivie d'une douleur violente 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.



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<sup>e</sup> 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**.

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 5e 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.**

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'énervier, 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

\* PA, PF, sont les abréviations de Points de : Agilité et Force. \* Les bonus et malus sont à prendre en compte uniquement durant un combat.

ARMES	DÉGATS	BONUS	MALUS	PRIX
<b>Poing américain</b>	<b>2PD</b>	<b>+1PA</b>	-	<b>50 \$</b>
<b>Couteau</b>	<b>2PD</b>	-	-	<b>50 \$</b>
<b>Batte cloutée</b>	<b>3PD</b>	<b>+1PF</b>	-	<b>100 \$</b>
<b>Machette coloniale</b>	<b>3PD</b>	<b>+ 1PA</b>	-	<b>200 \$</b>
<b>Hache</b>	<b>3PD</b>	<b>+2PF</b>	-	<b>200 \$</b>
<b>Sabre japonais</b>	<b>4PD</b>	<b>+ 2PA</b>	-	<b>500 \$</b>
<b>(Tronçonneuse)</b>	<b>5PD+ 1 Dé</b>	<b>+3PF</b>	<b>- 1PA</b>	<b>Non dispo au départ</b>



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.



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

\* 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 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.**

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'avalier 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.

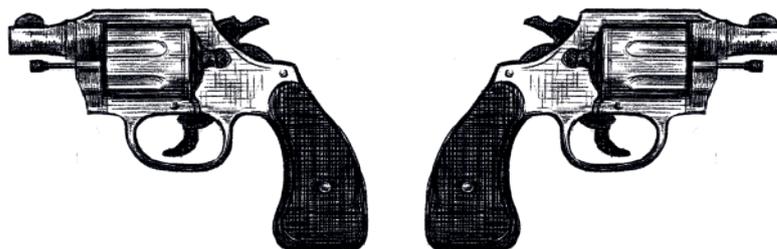
Quelques minutes plus tard vous êtes dans Bloomfield avec la banque et Gino Pomodori dans l'esprit. Vous gardez votre véhicule non loin du bâtiment massif qu'est la banque centrale. Vous examinez le système de fusil à pompe dont est équipée la voiture et Leone ne s'est pas moqué de vous : le fusil à 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 17<sup>e</sup> 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 17<sup>e</sup> 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 9<sup>e</sup> 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 mignable... 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	COÛT
<b>Pilules fortifiantes</b>	<b>+2 PV</b>	<b>50 \$</b>
<b>Ampoules antalgiques</b>	<b>+4 PV</b>	<b>100 \$</b>
<b>Comprimés médiaze-pam</b>	<b>+ 8 PV</b>	<b>150 \$</b>
<b>Injection morphix</b>	<b>+ 10 PV</b>	<b>200 \$</b>
<b>Injection « cocktail Cena »</b>	<b>+ 14 PV</b>	<b>250 \$</b>

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 emprunter 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.**

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 étau 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'étau 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.**

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.**



Bloomfield est une ville vraiment sans histoire en apparence ; en apparence seulement... Vous vous êtes toujours douté des activités mafieuses qui gangrènaient 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 ?

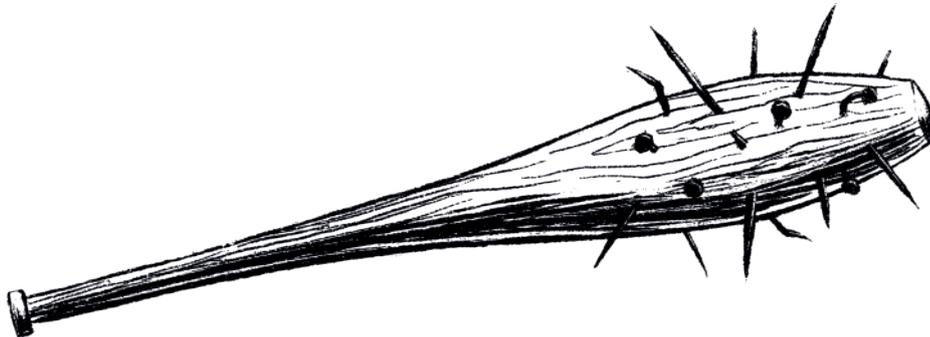
— Ben les villes sont grandes et convoitées ; Bloomfield ne demande qu'à être exploitée, donc c'est moins risqué pour eux...

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.**

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**.



— 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...



*Le Don*

— 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

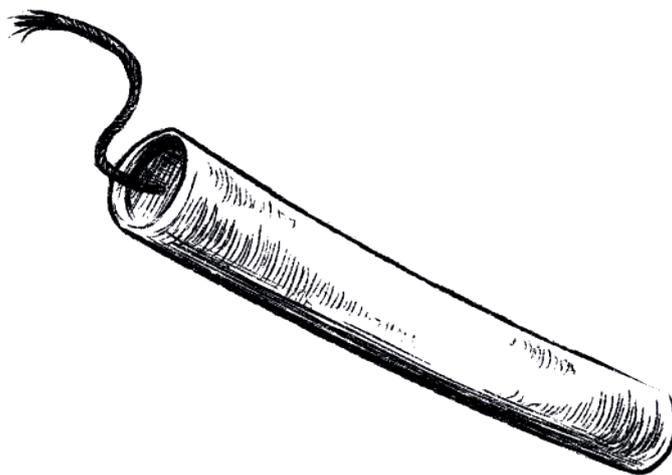
Vous arrivez tard dans la soirée au domaine Scalabrese. L'équipe de la veille, celle de l'hôtel Aliotto est déjà en joie et en fête, ils lèvent tous un verre en votre honneur lorsqu'ils vous voient. Genova et Don Scalabrese viennent vous accueillir et vous féliciter :

— 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.*

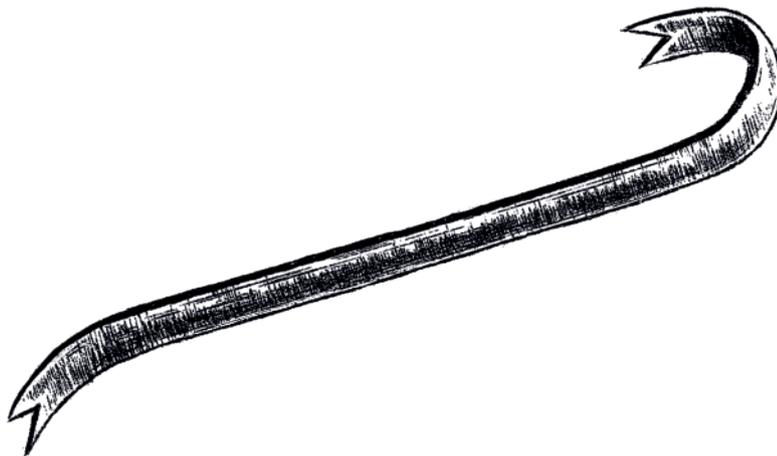
#### 48

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 gardez 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 !

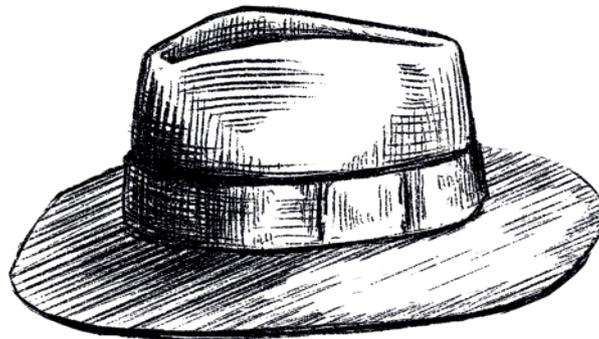
Nicki se retourne vers vous et vous envoie :



— 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...

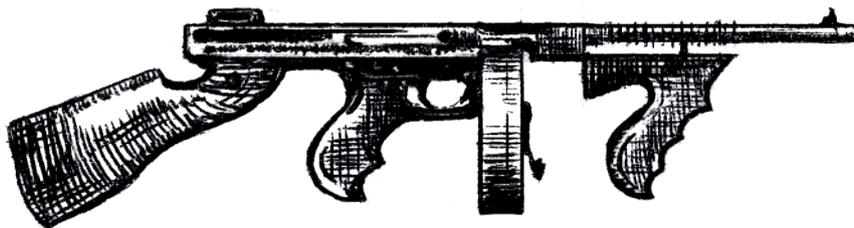
**Rendez-vous au 64.**

## 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+1 dé).

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 empressez 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 5<sup>e</sup> 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'Independence.

— 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 !

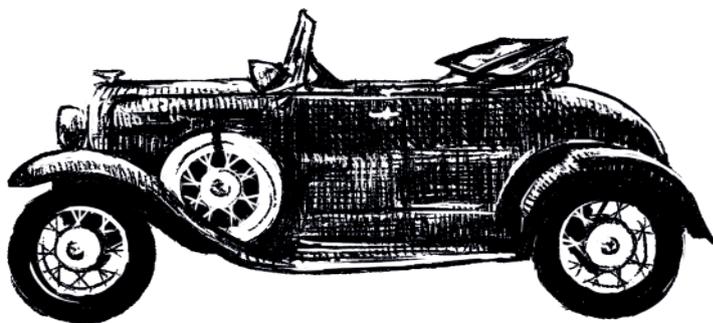
Si vous voulez prendre la défense de Nicki en expliquant une deuxième fois aux policiers, les circonstances de l'accident, **rendez-vous au 243.**

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, enfiler un costume et au besoin faire un détour par la ruelle de la 23<sup>e</sup> – 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 3<sup>e</sup> avenue sur laquelle est situé l'hôtel. Vous gardez 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.

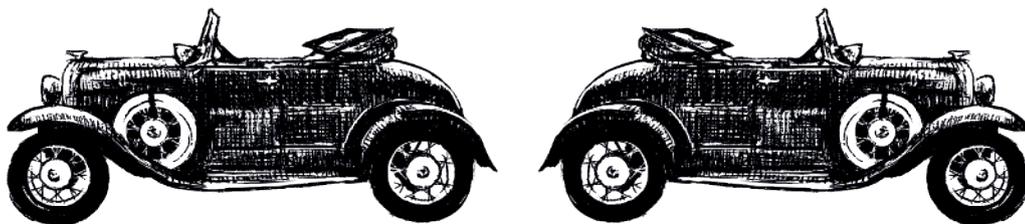
Si vous avez noté le numéro de la plaque d'immatriculation de la Ford de Battistelli, **rendez-vous immédiatement au paragraphe correspondant à ce numéro.**

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 11<sup>e</sup> 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 9<sup>e</sup> 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 :

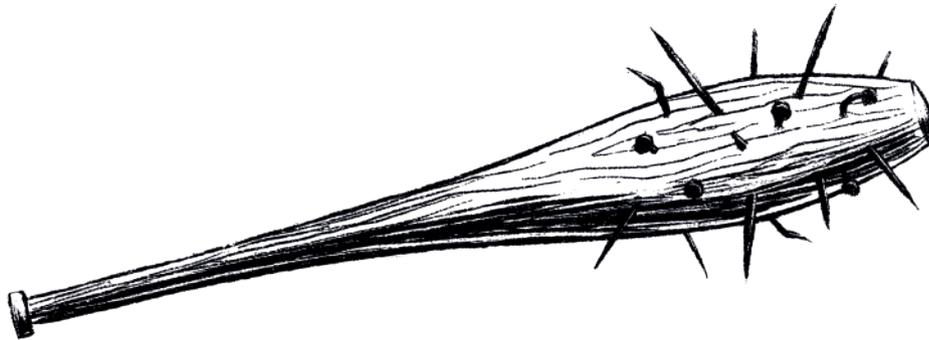
Doug Hanson et Tom Penhall. Deux agents susceptibles d'être en «contact» officieux avec un gars de la famille. La fouine donne deux photos à Nicki que vous vous empressez d'examiner.

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 sulfatés 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 24e, 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 souhaitez 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



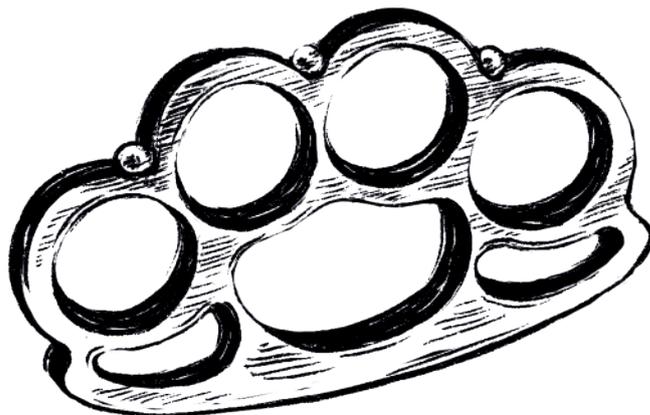
durant le combat, cela signifiera que vous avez projeté l'autre vers une chute mortelle.

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.

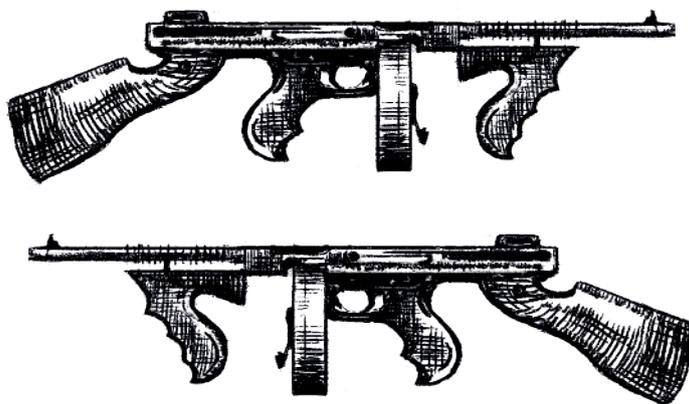
— Alors, messieurs, on va faire simple ! Vous envoyez le pognon et on vous fera pas de bobo ! ajoute le second.

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.

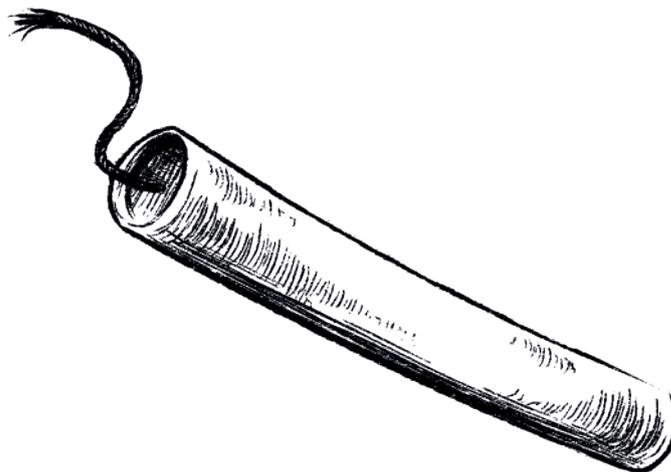
Si le colosse demande au patron s'il avait un rendez-vous, vous êtes fait comme un rat. Vous devez donc choisir ce que vous comptez faire et rapidement :

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 livrerez 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 reposez votre question.

— Salvatore, lorsque je t'ai quittée, je ne savais plus où j'en étais ; mon travail de nuit, toi qui travaillait 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 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 «P'tite Frappe» : *quitter Boomfield, seul, avec 90.000\$ en poche*. À vous de trouver la fin ultime...

## 79

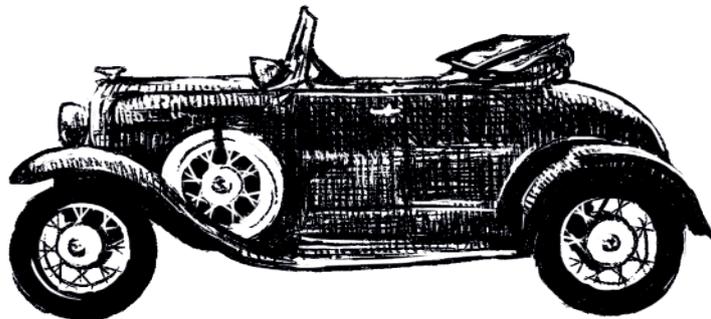
Vous arrivez en haut de l'escalier et vous ne voyez pas âme qui vive, les otages sont sûrement encore aux toilettes et doivent attendre impatiemment que quelqu'un se rende compte de quelque chose. Vous avancez doucement dans le hall de la banque, aucun bruit à l'intérieur, aucune sirène à l'extérieur, 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 étagères 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 mallettes 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

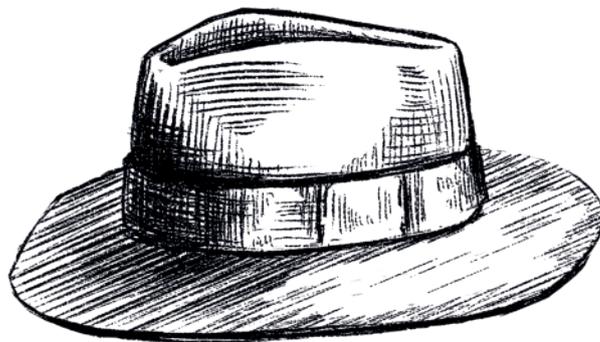
Vous longez la 47<sup>e</sup> rue, bordée de platanes immenses et vous ne tardez pas à apercevoir la devanture de la poissonnerie Wang yang. Les étalages brillent de mille écailles et de nombreux clients se massent autour de la boutique. Vous gardez la Chevrolet derrière Wang Yang fish, dans une petite 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 poiscaille, 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 ?

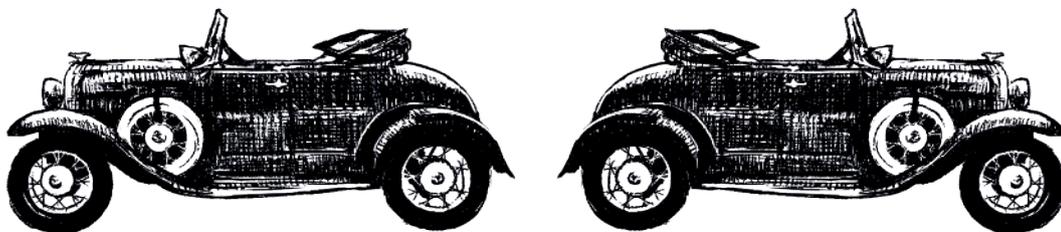
— Je suis l'homme qui va t'envoyer rejoindre tes défunts parents... ne me remercie pas, c'est un plaisir...

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

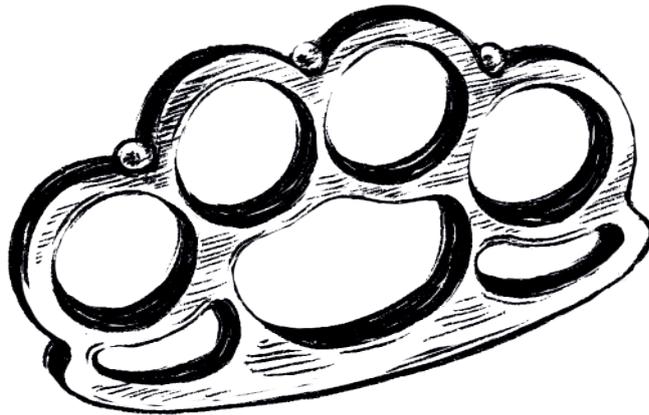
Vous saisissez les cordes des cloches et vous protégez vos mains avec les manches de votre veste (*vous abandonnez de ce fait votre fusil Springfield*). Vous inspirez un grand coup et vous commencez à glissez le long des cordes : la sensation d'échauffement était prévisible mais vous ne pensiez pas qu'elle 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<sup>e</sup> 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 souhaitez 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 rappiquent, 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.

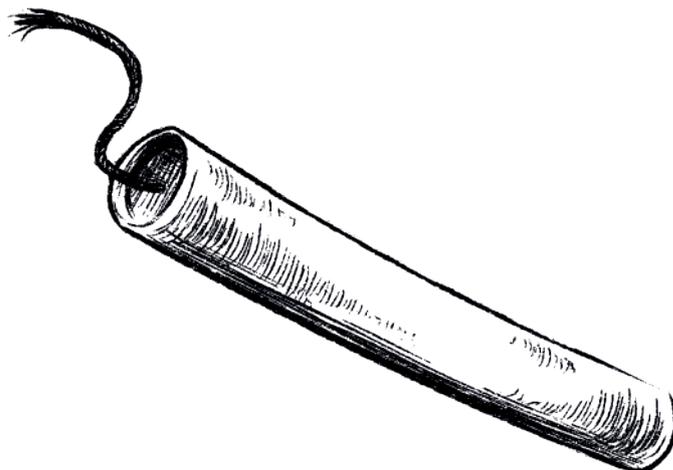
Votre carrière mafieuse à Bloomfield est terminée, votre nouvelle vie vous attend ; à vous de monter votre affaire  
– légale ou pas –, à vous de faire fructifier votre argent et de vous construire un empire. Félicitations vous venez de découvrir l'une des 8 fins de l'aventure, celle-ci s'appelle «Traître» : *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 côté 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 veillerais 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 renseignerais 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 avez 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

