

# *dead sex*

*dead boys never say no*



 Hollywood

Film : Dead sex

Production : Jerry Ford avec le soutien de la Fondation Marsella.

Date : 1948

Genre : film noir

## Director's script

La succube Ysabella Ormon organise des orgies pour de riches clients nécrophiles. Sa filière d'approvisionnement en cadavres : la morgue du Despair Hospital où elle a subjugué et corrompu Bill, le médecin légiste en chef. Ysabella a ses petits accords avec les Grachetti qui lui « cèdent » les cadavres pas trop amochés des beaux gosses qu'ils exécutent de temps à autre. Le parrain adore l'idée qu'on puisse abuser les enfoirés qu'il zigouille...même après leur mort.

Il y a quelques jours, Ange Grachetti a mis sur pied un faux braquage pour se débarrasser de lieutenants qu'il pense être des traîtres. Les flics les cueillent mais un des gars, Tony, en réchappe et menace de dénoncer la trahison du parrain. Ce dernier le coince et le fait exécuter proprement. Car Tony est plutôt mignon. Sa dépouille sera donc expédiée chez Ysabella, via la morgue du Despair Hospital.

Mais patatra, un gros grain de sable s'immisce dans leur petit trafic huilé !

Yeshael, un puissant démon serviteur de Snake, vient tout juste de s'enfuir du dédale. A bout de force, exténué, il choisit le cadavre le mieux conservé dans le coin pour s'abriter. Et bien sûr, c'est Tony ! Il se met en sommeil, dans la quiétude de la chambre froide du Despair.

Pendant ce temps, le macchabé est livré à Ysabella pour une soirée spéciale. La succube organise une orgie pour un ponte maffieux : Mad Marvin, qui n'est autre que le meilleur faussaire de la famille de Chicago. Mad Marvin, venu traiter avec les Marsella, adore voyager sur la côte ouest pour satisfaire ses déviances, loin de ses petits camarades de l'Illinois. Le démon, brutalement tiré de sa torpeur, déchire la gorge de son violeur avant de massacrer les participants de cette partie fine. Il s'évanouit dans la nuit.

Le chauffeur de Mad Marvin, resté dans la voiture, alerte les Marsella. Rico (le capo des PJ) découvre avec horreur le meurtre de son invité de marque. Pas bon pour les affaires : les gars de Chicago vont réclamer sa tête si il ne leur livre pas rapidement l'assassin de Marvin. Et devinez qui va s'y coller ?

Nos *tough guys* débarquent au beau milieu du carnage. Les pistes sont maigres mais leur fouille les conduit dans les méandres du réseau d'Ysabella et ses liens avec la morgue du *Despair Hospital*. Le cadavre manquant, Tony, est un capo des Grachetti et la succube roulait pour Ashes. Voilà nos héros pris entre l'enclume et le marteau. Et comme si ça ne suffisait pas, Bill le légiste, fait l'objet d'une enquête discrète du HHPD qui s'interroge sur la disparition régulière de cadavres entre la morgue et la fosse commune.

Nos *guys* vont devoir jouer serré pour échapper aux flics et aux gominés de la famille adverse. Mais c'est pour mieux tomber entre les griffes d'Ashes qui leur a concocté une soirée très spéciale... Les gars de Chicago débarquent plus tôt que prévu. Ca va swinguer. Comptez vos dents, les emmerdes vont être joyeuses,

Ce scénario vous propose deux fins. Une version courte dans laquelle les héros tombent sur « Tony » avant qu'il ne saute dans un nouveau cadavre. Et une version longue où l'on retrouve la trace de l'ami Snake.

PARENTAL  
ADVISORY  
EXPLICIT CONTENT

Ce scénario contient des scènes de nécrophilie et de violence, susceptibles de heurter la sensibilité des plus jeunes. Ne convient pas à un rôliste de moins de 36 mois.

*Dead Sex* s'adresse à des *tough guys* plutôt expérimentés, et qui en ont dans le pantalon. La présence d'un invocateur n'est pas requise, même si ça peut toujours aider. Des relations dans les réseaux de prostitution ou du côté des succubes offrent un atout, sans être indispensables.

Hommage à la Voix Off du CJDRU de Chambéry, ce scénario part du principe que vos *guys* roulent depuis un bout de temps pour la famille Marsella, sous les ordres de Rico, un des hommes de confiance du parrain. Il peut facilement s'adapter à une agence de privés mais ce sera un poil pubien plus délicat pour l'adapter à une brigade du HHPD. Rien d'impossible cependant (voir p10).

Pour finir, ce scénario met en scène des PNJ que vos *tough guys* ont pu croiser s'ils ont joué « *Play it again Sam* » et « *le serpent de jade* », respectivement dans le livre de base et l'écran d'Hollywood. « *Dead Sex* » peut s'insérer comme un nouvel opus d'une mini-campagne. Sans jeu de mots scabreux...

Hollywood est un jeu publié par John Doe.  
Les illustrations utilisées sont issues du site Deviant art, et demeurent propriétés de leurs auteurs, dans la limite d'un usage privé et non lucratif. Photos Ilumpruj  
Maquette et textes de tonton Xérud + conseils de Chris de Savoie.



**Le témoignage de Jason, le chauffeur :** Rico le fait tabasser si vos gars se montrent trop tendres. Jason livre sa énième version des faits : Monsieur Marvin ne se confiait pas à lui, mais pas mal de gens savent qu'il avait des goûts tordus. Tous les prétextes étaient bons pour descendre à Heaven Harbor, car la proprio de cette villa, pouvait lui procurer des plaisirs qu'aucune fille de Chicago ne propose. Du genre faire des trucs dans des cercueils. Jason n'en sait pas plus. Il se contentait d'attendre son chef dans la voiture. C'était la troisième fois qu'il le conduisait chez cette succube et y a jamais eu de problèmes. Au début tout semblait rouler : ils sont arrivés vers minuit, après avoir dîné avec Rico. « *Marvin a sonné et la fille lui a ouvert. Il y avait déjà d'autres personnes à l'intérieur, mais on était les derniers alors je les ai pas vus. Sur le coup des 1h du mat y a eu des cris horribles suivis de coups de feu. Comme j'ai vu personne se rapprocher, je croyais que ça faisait parti de leur petite sauterie. Alors j'ai pas bougé (jet de Méninges à 20+, c'est clair qu'il ment et qu'il était rongé de trouille). Au bout d'une dizaine de minutes comme plus rien ne bougeait derrière les stores, j' suis venu voir et j'ai découvert ce massacre. J'ai tout de suite appelé m'sieur Rico. J'vous jure que j'sais rien d'autre !* ». Il vient de resservir la même version et le capo croit se faire mener en bateau. Rico donne l'ordre de l'exécuter et l'empiler avec les cadavres si les PJ n'interviennent pas. Pas de place pour les lâches de ce côté-ci de la côte...

Jason, chauffeur pétochard de la famille de Chicago : +/- 90/60/50/ 5

**Fouiller les lieux :** le salon est la seule pièce sans dessus dessous. Le reste de la maison n'a pas été visité, exception faite de longues traînées de sang jusqu'à la salle de bain au rdc. La petite pharmacie a été ouverte. Médocs et comprimés jonchent le sol, au milieu de bouts de bandes et de cotons ensanglantés. La baignoire est maculée d'eau et de sang mêlés. On peut même retrouver une dent en fouillant bien (*un nouveau jet de tripe ?*). L'armoire de toilette contient une pile de serviettes brodées « Despair Hospital ». Bizarre. Le reste de la maison est intact. Habitation cossue, décorée avec un goût certain pour le morbide : rideaux cramoisis, lumières tamisées, tableaux torturés et bronzes d'humains squelettiques. La penderie de la plus grande chambre contient une impressionnante collection de sous-vêtements, de tenues de cuirs et toilettes aussi bien féminines que masculines. Les photos sur la table de nuit exposent le joli minois de la propriétaire des lieux, une succube androgyne portant deux petites cornes sur le front. Son identité, Ysabella Ormon est facile à trouver dans le courrier sur le bar de la cuisine ou dans les papiers de son sac à main.

Un flash-back, des connaissances ou des contacts dans le milieu de la prostitution donnent droit à un jet (*méninges avec un talent d'arpenteur, caves dans la table ci-dessous*).

Cave de 10	c'était une célébrité du milieu, connue sous le pseudo de « maîtresse noire ». Elle réservait ses services à des clients très exigeants, payant rubis sur l'ongle.
Cave de 20	Son truc c'était la nécrophilie, un vice rare, même à Heaven Harbor. D'où sa réputation sulfureuse. Elle aurait les faveurs des Grchetti
Cave de 30	Ysabella était une des succubes favorites de Ashes, même si elle avait ses arrangements avec les Grchetti

Tuyaux sur Ysabella Ormon

**La cave :** une porte dissimulée dans le garage ouvre sur l'ancre secret de la maîtresse noire. Cette petite pièce carrelée, exhalant l'éther et le formol est digne d'une chambre froide d'embaumeur, avec sa collection d'aiguilles, de scalpels, de maquillages et de cire mortuaire mais surtout... de grosses bombonnes de formol et autres produits médicaux estampillés « Despair Hospital ». Pas du genre à s'acheter en pharmacie...

**La scène de crime** (jet d'enquêteur ou infos à lâcher en fonction des questions des PJ).

La pièce a été traversée par une tornade de violence. Trois cercueils semblaient occuper le centre, entre la cheminée, le grand canapé de velours lui faisant face et trois croix de bois en X, alignées le long du troisième mur. Ces croix surgies du moyen-âge sont munies de chaînes et de menottes mais un briseur de coffres verra que ces liens en fer blanc, peinturluré acier, tiennent plus de l'accessoire de théâtre que de véritables entraves. Deux croix sont occupées par des cadavres de jeunes hommes, en slip. Les menottes de la 3<sup>ème</sup> pendent dans le vide, arrachées. On trouve un impact de balle dans le mur derrière, mais six douilles dans le verre et le sang coagulé au pied de cette croix. (Balistique : douilles de même calibre, sans doute un Remington, mais aucune trace de l'arme). Le reste de la pièce se résume à un décor macabre de bougies noires et de tentures brodées de signes ésotériques de pacotilles qui ne duperont pas un invocateur. Les corps se divisent en deux groupes : ceux attachés aux croix et ceux au sol.

**-les corps attachés aux croix sont de jeunes hommes.**

Le premier, un beau gosse de type latin, porte une trace violacée autour du cou (un suicide par pendaison). Le second, un blanc moins charmant, a des traces d'aiguilles sur ses bras (overdose) mais semble un peu plus frais. Jet de médecin à 10+ permet de conclure qu'ils sont trépassés depuis un certain temps. Leurs visages s'émacient et leur odeur n'est plus vraiment discrète...

**-les trois autres cadavres sont ensanglantés : Marvin,** le regard pétrifié de terreur, git dans une marre sombre. Sa gorge ressemble à un ignoble steak mâché (jet de médecine 20+ : l'agresseur était puissant, avec une bouche garnie de crocs semblables aux chiens). Il a titubé en reculant vers le divan (on peut le suivre aux douilles). Visiblement c'est lui qui a tapissé la pièce de sang, arrachant une tenture et renversant des chandeliers.

**- Ysabella Ormon** est sanglée dans une tenue de cuir SM, encore menottée dans son cercueil. C'est la seule femme de la maison. On lui a copieusement défoncé le crâne avec un grand chandelier en fonte, qui git un peu plus loin, couvert de cervelle. Il ne reste plus que ses petites cornes pour faire le rapprochement avec les photos de la chambre.

**-Un inconnu** ne portant qu'une cagoule intégrale en cuir, s'est fait transpercer la poitrine avec le tisonnier de la cheminée toujours en place. Lui aussi est ligoté. On peut trouver ses papiers dans les vêtements pliés du vestibule, avec ses clés de voiture. Il se nomme Ernest Hansen, notaire et bon père de famille, avec alliance et photo des enfants dans son portefeuille. Vous pouvez improviser de fausses pistes, mais une enquête sur lui ne donnera rien sinon qu'il n'était qu'un pauvre PNJ sacrifié pour les impératifs du scénario...

**Quand vous estimerez que vos PJ ont assez barboté dans le sang coagulé, faites entrer un des gorilles du parking à l'improviste. Des lueurs bleues remontent l'avenue de la Marina : il est temps de mettre les voiles.**

### Stranger in the night...

La voix off peut placer cette interruption dès qu'il le souhaite, histoire de rythmer la fouille. Les héros sont en train de passer la baraque au peigne fin lorsque le téléphone du salon se met à sonner. Le silence tendu n'en n'est que plus assourdissant. Rico et ses hommes de main semblent paralysés. Aux PJ de répondre : pas de voix au bout du fil, sinon un souffle rauque qui finit par raccrocher. Tony, le tueur, voulait juste s'assurer qu'il n'y ait personne sur les lieux du crime.

Pas de chance Tony !

Le cadavre ambulant pense qu'il s'agit des flics. Et habiter un corps percé de balles n'est pas la meilleure couverture pour échapper à une chasse à l'homme. Il va donc contacter les Grchetti pour négocier leur protection.

### Ce qui s'est passé ...

Le démon qui s'est réfugié dans le corps de Tony est resté en sommeil à la morgue du *Despair Hospital* pendant son transfert chez la succube, le temps de reprendre des forces. Le choc de son viol par Mad Marvin l'a brutalement arraché à sa douce inconscience. La créature s'est réveillée aux milieux de tentures ornées de pentacles et de fous harnachés de cuirs, psalmodiant enchaînés dans des cercueils. Sans parler de tous les souvenirs de Tony qui ont déferlé sur sa psyché comme une crue de *Sio River*. On a vu des démons péter un câble pour moins que ça ! Le possédé a sauvagement mordu son violeur, lui arrachant la trachée tout en explosant ses liens. Mais le mafieux a eu le temps de saisir son arme sur la cheminée pour lui vider son barillet dans le buffet. 5 balles à bout portant, dur comme réveil ! Qui a dit que la terre était plus sympa que l'enfer ?

Marvin mort, le nouveau Tony s'est occupé de ses deux acolytes. La succube, terrifiée, était sur le point de se débarrasser de ses chaînes. Il s'est donc défoulé avec le premier truc lui tombant sous la main. Le troisième larron ne voyant rien sous sa cagoule de cuir, le possédé a pris le temps de se calmer pour trouver un instrument plus expéditif. Il a ensuite pris le flingue vide de Marvin, son portefeuille (pour le cash) et l'agenda de la succube avant d'aller se refaire une beauté à la salle de bain et de s'échapper vite fait vers la plage, à l'opposé de la route.

## Scène 2 What's the fuck ? (1 à 2)

**Les PJ ont deux grandes ficelles à tirer pour démarrer leur enquête : la piste du Despair Hospital ou la piste de la maîtresse noire. Leur progression dépend en grande partie de leurs contacts.**

**2.1) the Despair Hospital :** ce petit hôpital de quartier ne paie pas mine mais cache en réalité une des plus grandes morgues d'Heaven Harbor. Il jouxte les Piers, et ses grands no man's land de friches industrielles si prisées des junkies et des maffieux désireux de vider leur coffre dans la rade... Autant dire que sa chambre froide est rarement vide. Les flics s'en servent de « remise à clochards » et préfèrent expédier les victimes d'affaires sérieuses vers les légistes plus qualifiés de l'hôpital central. Car Bill O'Malley a la réputation d'être un rebut, viré de pas mal d'endroits avant d'arriver au Despair.

Bill O'Malley, légiste libidineux du Despair Hospital : +/- 60 60 120/5

Entrer dans l'hôpital ne pose aucun problème mais accéder à la morgue ne se fait pas sans une bonne raison. A vos joueurs de se montrer plus imaginatifs que les Grchetti (*voir ci-après*). Bill O'Malley, grand manitou de la morgue, est un blondinet bedonnant portant de gros carreaux sur ses yeux libidineux. Bill s'ennuie beaucoup alors Bill se drogue un peu pour oublier qu'il passe 8h de sa journée entouré de macchabées. Sa drogue, c'est monsieur Grchetti qui lui fournit. Un homme gentil, et très important. Bill n'a pas de succès avec les femmes. Mais une amie de monsieur Grchetti passe de temps en temps pour le soulager de sa solitude. Bill ne lui offre pas des fleurs, mais ce qu'il a sous la main : des morts. Comme tous les amants clandestins, Bill et « sa » succube ont leur code tacite : elle ne prend que des beaux gosses, dans le rayon junkies overdosés, fugeurs suicidés et clodos anonymes. Des solitaires, pas ceux dont une famille va réclamer le corps. Bill n'a plus qu'à falsifier les registres et fermer des cercueils vides. Il livre à domicile, avec le camion-frigo de l'hôpital. Tout ça c'est pas grand-chose en échange d'une étreinte passionnée avec une pro... Parfois Bill est très très seul. Alors pour se payer un petit extra, il détourne des médocs ou de la camelote. Et la chic fille de monsieur Grchetti passe récupérer le matos. Voilà pour son CV.

Évidemment, Bill prendra des airs sérieux et suffisant quand les *tough guy* l'interrogent. C'est un honorable praticien qui travaille avec le HHPD, lui. Et il cumule sans doute plus d'années d'études que cette brochette de *guys* ! Mais un décolleté pigeonnant ou un évier et quelques châtaignes le feront vite cracher au bassin. Il faudra quand même appuyer un peu les coups avant qu'il balance le nom des Grchetti. Nos héros l'ignorent, mais cette scène va leur causer deux soucis : Bill est connu des Grchetti (*voir scène 3*) et l'inspecteur Colroy mène l'enquête depuis que le cimetière du *Harbor Lament Memorial* a découvert des cercueils vides en provenance du Despair Hospital, lors du transfert des corps « de pauvres » dans ses fosses communes (*scène 4*).

**2.2) La maîtresse noire :** une enquête de voisinage ne donnera pas grand-chose car pas mal de villas sur Carmelite's road sont délaissées de leurs riches propriétaires à cette période de l'année. Une gentille grand-mère ou un concierge, ancien marine parano et militant de la NRA, peut toujours témoigner des étranges activités de la demoiselle Ormon : un camion hospitalier (« *du Despair je crois* ») venait parfois avant les premières lueurs de l'aube. Mais rien de plus. La *maîtresse noire* était une pro discrète. Comme le sont toutes les pros dans ce genre de business.

Il faut une certaine aisance dans le milieu pour accéder à des infos sur Ysabella Ormon. Questionner des tapineuses ne suffit pas, car la *maîtresse noire* ne racolait pas sur le pavé mais à travers un carnet d'adresses chics. Il faut connaître des demoiselles comme Marilyn Mayweather (*Hollywood p211*) ou les gérants de grands bordels de la Forbidden city (*Veronica Smith, Hollywood p100*) pour remonter sa trace. Voici ce qu'on peut apprendre, à condition de savoir négocier. Les infos récoltées sont indiquées dans la table ci-après.

Cave de 10	infos basiques	Tout le monde sait, dans le milieu, qu'Ysabella roulait pour les Grachetti. Elle a même eu une liaison avec un petit sergent. Ses clients ? des pervers cherchant du crade.
Cave de 30	infos rares	Ysabella a fricotté un temps avec un petit neveu Grachetti. Le parrain, Ange, l'a aidé à aller le voir en prison, en échange d'un petit pourcentage sur ses gains. Aussi, la majorité des gens informés le sont mal et croient que la maitresse noire bossait pour la famille. Mais c'est faux. Elle bossait à son compte. Ses clients ? Des pervers à tendance nécrophile, cherchant le grand frisson en simulant des profanations et des viols mortuaires.
Cave de 40	confidentiel !	Ysabella était associée à Ange Grachetti qui lui « mettait de côté » les beaux gosses qu'il flinguait en se débrouillant qu'ils atterrisent à la morgue du Despair. Ses clients ? Rares,, mais des vrais tarés prenant leur pied dans de la viande morte. La succube avait son réseau pour s'approvisionner en viande. Faut dire, Ysabella était une des favorites de la reine succube Ashes.
Cave de 60+	Infos secrètes	Ysabella occupaient une place de choix dans le réseau d'Ashes. Comme toutes ses favorites, elle lui organisait des partouzes très spéciales, Alors pas étonnant que personne ne soit jamais venu mettre le nez dans son petit business bien crade... Ange Grachetti espérait secrètement se la mettre dans la poche pour accéder à l'Asservi. Même si cette "noble" famille jure ne pas traiter avec les enfers, comme leurs ennemis Marsella.

Tuyaux dans le milieu

### Pendant ce temps.

Notre ami « le nouveau Tony », alias le démon Yeshael, est donc un macchabée, percé de 5 balles qui a été exécuté par ses propres amis et qui, à ce jour, est sensé s'allonger sagement dans la fosse commune du *Harbor Lament Memorial*, un petit cimetière coquet derrière *Carnelly Hill*. Il n'existe plus, fait fuir les passants et doit échapper à la police dans une ville qu'il ne connaît qu'à travers les fragments de souvenirs de son hôte. Ces souvenirs, ce sont justement les munitions qu'il compte utiliser contre son ancien boss, Ange Grachetti. Voilà ce que ces souvenirs contiennent :

Tony Tozzi, petite frappe de son état, s'était mis en tête de grimper dans la hiérarchie. Lui aussi voulait sa part de rêve américain ! Alors quand monsieur Grachetti est venu lui proposer de braquer une bijouterie avec son frangin, il a dit banco ! Le pauvre petit gars était loin de se douter que son boss le suspectait d'être sous la coupe de Jimmy « crâne de béton », qui avait été aperçu au Bang, sirotant un bourbon avec Michael Marsella.

Jimmy, Tony et son frangin Luigi, plus une paire d'autre gars se sont pointés à la bijouterie en question. Mais les flics les attendaient. La fusillade fut violente : Jimmy a fini en tôle et Tony a vu son frangin se faire descendre sous ses yeux. Le morveux a quand même réussi à se tirer de là. Mais comme Tony n'est pas un prix Nobel, il s'est empressé de prévenir monsieur Grachetti comme quoi des mecs les auraient balancés. Le parrain s'est fait une joie de vite le récupérer pour l'électrocuter, non sans lui avoir expliqué en détail à quel point c'était un petit crétin. En pillant la mémoire de son hôte, Yeshael est donc le dernier témoin de cette sordide affaire, informé des moindres détails de la trahison du parrain... de la bouche même d'Ange Grachetti !

Son plan est simple, rapide et efficace : il se prend en photo avec le journal du jour et rédige ses exigences au parrain : 200 000 \$ de cash et des faux papiers d'identités, vierges. Au moindre faux pas, il balance le témoignage de Tony à la presse en le dénonçant comme la dernière des balances de cette putain de ville. Pire encore, il ne se privera pas de vendre aux Marsella, comme aux journalistes, les noms des flics corrompus impliqués dans la fusillade. Ange Grachetti est fou de rage car il n'est pas de ces hommes que l'on menace. Il envoie ses sergents interroger le légiste du Despair (scène 3) pour savoir comment le cadavre de Tony a pu s'échapper de son cercueil.

### Scène 3) Avec toutes nos condoléances... (J 1 à 2)

Non mais depuis quand les morts s'enfuient-ils des morgues pour se faire prendre en photo ? Ange ne peut pas prendre le risque de voir sa petite manœuvre d'assainissement étalée au grand jour, devant ses hommes et ses ennemis : Tony Tozzy est un témoin gênant. Il doit (re)mourir !

Le parrain aimerait bien questionner cette salope d'Ysabella, qui devait réceptionner la dépouille du morveux, mais l'affaire du carnage de Carmelite's road vient d'éclater dans la presse et la marina grouille de flics. Il dépêche donc une estafette de briseurs de pouces pour aller au plus vite. Leur mission : découvrir comment un cadavre a pu quitter la morgue et savoir où il est allé. Leur cible : le légiste Bill.

#### A la une ce matin,

La presse s'empare du carnage de Carmelite's road dès le lendemain, malgré la vigilance du HHPD. Vous pensez bien qu'un crime odieux sur fond de nécrophilie, ça vous change des éternels rebondissements de la campagne électorale et des piteux résultats de l'équipe d'Harbor en NBA (surnommée les *Nuggets*). Dois y avoir un petit patrouilleur qui s'est fait les *golden bollocks* en caftant contre une jolie enveloppe...

Bref, l'affaire est tellement spectaculaire que les tirages nationaux s'en emparent, étalant le CV et la tronche de Mad Marvin à la une, dans tous les states. Pas besoin de vous faire un dessin pour imaginer la tête du clan Vitelli. Le Boss de Chicago met ses affranchis les plus violents dans le premier vol pour Heaven Harbor, histoire de toucher deux mots à Rico, l'organisateur du séjour de Marvin sur la côte (voir les scènes optionnelles « Cold nights of California » ci-après).

La voix off est libre d'improviser la rencontre qui suit comme elle l'entend. Soit lorsque les PJ sortent de l'hôpital. Soit pendant qu'ils questionnent eux même Bill. Cela peut commencer dès l'accueil où une petite standardiste affolée appelle la morgue. Des messieurs qui disent être des cousins du défunt Tony Tozzy voudraient s'entretenir avec le légiste. « *Ils insistent beaucoup docteur...* ». Bien entendu, les gominés n'attendent pas son feu vert pour descendre au frigo. Ce n'est pas le gardien de l'hosto, engraisé aux donuts et à trois mois de la retraite, qui va s'interposer. Ils dévisagent Bill et nos *tough guys* en se palpant le revers du costard. Pas de bol, les gorilles sont deux fois plus nombreux que les PJ : la tension est à son comble. C'est l'heure de sortir vos classiques d'Enio Moriconne.

Les Grachetti ne sont pas là pour tuer. Pour peu que des personnages aient un statut ou une certaine réputation, ils reconnaîtront des affranchis des Marsella et leur boss n'a jamais parlé de déclencher une guerre. Ils exigent Bill et il n'y aura pas d'histoires... L'interpelé se précipite en chialant dans les pantalons de nos héros, même s'ils viennent de le tabasser copieusement... Le destin du légiste est entre leurs mains mais les Grachetti ne partiront pas sans lui. Parmi les compromis possibles, Bill peut conduire tout le monde au cimetière du *Harbor Lament Memorial* pour se faire ouvrir le cercueil et leur prouver que Tony y dort sagement. L'entrée d'une armée de gominés encerclant les PJ et un docteur tremblant risque d'impressionner le vieux gardien du cimetière... L'inspecteur Colroy sort alors de son trou (voir scène 4).

## Scène 4) Le mort sort du cercueil

(J1 à 3)

Les petits trafics de Bill ont éveillé les soupçons. Car la piètre intelligence criminelle du légiste a négligé la simplicité des formalités funéraires. En effet, les « pauvres » qui meurent, sans famille ou assurance pour couvrir les frais d'obsèques ne bénéficient d'un cercueil qu'entre la morgue et la chapelle du cimetière où on les stocke avant de les benner dans une fosse commune. Et à force d'ouvrir des cercueils vides en provenance de la morgue du Despair Hospital, les fossoyeurs municipaux ont alerté le HHPD. L'inspecteur Colroy et ses limiers incorruptibles sont en charge de l'affaire. Et ils sont discrets : absence totale de fuite dans la presse, qui adore faire les gorges chaudes avec ce genre d'histoire. Les poulets ont mis Bill, et d'autres salariés de l'hôpital sur écoute, épluché toute la compta de l'établissement. Une équipe en planque file le bon docteur à la trace (voir l'encadré dessous).

La police peut donc intervenir lorsque les PJ questionnent Bill, quand les gominés débarquent où lorsque tout ce petit monde se pointe au cimetière. Libre à vous d'improviser une poursuite et une petite fusillade avec la police. Histoire d'honorer les conventions sociales entre flics et malfrats. Tout ce joli monde peut finir au poste pour tremper son doigt dans l'encre et transpirer avec une lampe braquée dans les yeux. Ca peut-être marrant aussi...

**En cas d'arrestation**, Bill craque et avoue son trafic, tant par épuisement nerveux que pour se protéger des mafieux. Direction Santa Esperanza. Les flics n'ont en revanche aucune preuve à charge contre les gominés ou les *tough guys* ; sauf s'ils se sont montrés stupides ou violents bien entendu. En absence de charges, leurs parrains respectifs leur enverront leurs avocats pour payer les cautions et les libérer sans faire de vague. Et une dette envers la famille, une !

### Le rideau tombe

Nous voila à peu près au milieu du gué. Nos *tough guys* devraient avoir percé les rouages du trafic de cadavres de la maîtresse noire. Ils savent que le mort manquant s'appelle Tony Tozzy et que les Grachetti s'y intéressent de près. Mais qui est vraiment Tony ?

Bougez-pas, Ashes va venir vous expliquer !

En attendant, ils apprennent de la bouche de leur avocat, ou d'un coup de fil de Rico, selon, que les gars de Chicago sont déjà en route. Don Vitelli leur envoie son neveu Jake « Silver Bullet » et sa bande. Tout un poème...

### **POLICE ! Mains en l'air ! Personne ne bouge !**

Bill fait l'objet d'une surveillance rapprochée de tous les instants. Enfin, en tout cas sur le papier parce que les gars qui le filent ne sont pas vraiment efficaces. Pour commencer, ils mangeaient pénards dans un *dinner* quand le légiste a livré la succube, la veille de la sauterie pour Mad Marvin. Ils n'ont même pas vérifié les registres de sortie du camion.

Ces braves gars assermentés ne sont pas discrets. Leur cible n'étant ni fine, ni perceptive, ils ne prennent pas de mesures particulières pour passer inaperçu. Des *guys* un peu paranos, qui inspectent les lieux avant de s'y précipiter, verront vite leur manège sur le parking du Despair.

Tout ça pour dire à notre chère voix off que la police peut débarquer à tout moment pour mettre la pression sur le groupe lorsque nos héros vont s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls sur le dos de Bill.

### Les guys du HHPD

Au cas où vos *guys* seraient des flics, considérez Colroy comme un ponte du FBI venus faire le ménage dans la grande maison bancale du HHPD. Colroy bosse de mèche avec une brigade de la police des polices car il est clair que le service où sont rattachés nos *guys* n'a pas pris toutes les mesures qui s'imposaient pour traiter ces disparitions de corps. Colroy est persuadé que leur sergent (voir ci-dessous) et eux-mêmes sont des brebis galeuses qui auraient des accointances avec l'une ou l'autre des familles. Il a monté des dossiers sur chacun d'eux, en particulier ceux qui ont des historiques en rapport avec le crime organisé.

Remplacez Rico par un petit sergent en fin de carrière, dont tout le monde sait qu'il n'a pas pu se payer son bateau de pêche avec son salaire de fonctionnaire. Les PJ ne l'apprécient peut-être pas, mais ils sont bien obligés d'exécuter ses ordres avant que Grachetti et Marsella n'en viennent aux mains. Noël n'est pas si éloigné et les patrouilleurs du HHPD l'auraient mauvaise de faire des heures sup par la faute d'une bande de bleusailles qui aurait négligé son boulot. Pas bon pour l'avancement de carrière tout ça !

## Prolonger le scénario : cold nights of California (à partir de J3)

Vous voulez rallonger la sauce ? Pas de problème : Rico flippe à l'idée de rencontrer les gars de l'Illinois. Il charge les PJ de les réceptionner à l'aéroport. Le vol de Chicago se pose vers 23h, au soir de votre choix selon la pression que vous comptez leur mettre sur le dos. Une escouade de brutes taillées comme des distributeurs de soda débarquent, le borsalino vissé sur des gueules patibulaires, du genre qu'on oublie pas. Pas besoin d'être fin psychologue pour deviner que la négo et les causeries, c'est pas leur truc. Jake Vitelli et ses hommes sont là pour récupérer le corps de Mad Marvin. Ca c'est l'officiel. Officieusement, ils sont surtout venus pulvériser les enfoirés qui ont fait ça... ou à défaut ceux qui ont laissé faire ça. Alors autant dire que le neveu du parrain de Chicago n'apprécie pas que les Marsella envoient leurs sous-fifres au lieu d'un accueil plus officiel. Vous reprendrez bien un petit morceau d'Enio Moriconne non ?

Jake « Silver Bullet » Vitelli, nettoyeur stoïque ++/ 150 80 50/ 15

Patibulaires silencieux débarqués de Chicago +/- 100 60 40/ 5

Chère Voix Off, les sbires de Don Vitelli sont des instruments de pression que vous pourrez utiliser quand bon vous semble. Rien ne vous empêche d'aller jusqu'à improviser de mini-aventures.

**1er synopsis :** Rico reçoit « chaleureusement » les gars du nord au Bang, se confond en condoléances qui glissent sur leurs parkas comme des gouttes de pluie. Il en faut plus que la mort d'une pourriture comme Mad Marvin pour émouvoir ce grand sentimental de Jake. Emporté dans l'élan de son numéro d'acteur, Rico désigne les PJ comme leurs « guides » pendant leur séjour à Heaven Harbor. Et hop, les voilà chaperons d'une bande de tueurs dans la tournée des casinos et des bordels. Croyez-le ou pas, ils vont vite comprendre d'où vient le surnom de Jake. Ce garçon, un brin susceptible, à tendance à faire le vide quand on le contrarie. Et ses amis ne sont pas là pour le calmer. Comme ils ne connaissent rien au contexte local, ils vont marcher sur les plates bandes des boss de la Forbidden City, d'Aisbury Park ou de Natividad. Ca sent le grabuge et les Marsella vont devoir réagir en finesse pour apaiser les tensions avant que la pègre toute entière ne se ligue contre eux... Et devinez qui va arrondir les angles en se tapant la tournée des communautés ?

**Autre synopsis :** les gars de l'Illinois commencent à abattre du Grachetti dans le dos de leurs chaperons. Pas de preuves, pas de traces mais de lourds soupçons pèsent sur les Marsella. Ange Grachetti réclame une réunion des chefs sous la menace d'une guerre ouverte. La rencontre aura lieu en terrain neutre (au *Donovan's Burger*, un dîner miteux en plein Downtown) entre Nicolo Lizzani (*Hollywood p83*), son bras droit du moment et Rico, qui se fait escorter des PJ. La réunion est tendue, on en vient presque à s'insulter. Nicolo réclame la tête de Jake. A la surprise des PJ, Rico, acculé, accepte et charge les *tough guys* de lui régler son compte. Nos héros savent pertinemment que leur parrain, Michael Marsella, n'est pas au courant. S'agit-il d'une ruse de Rico ? Si oui en quoi consiste-t-elle ? Dans le cas contraire, vont-ils lui obéir aveuglément comme le veut le code du parfait petit mafieux ? Ou vont-ils en informer le grand chef, au risque de passer pour des balances ? Sans parler de la façon dont ils vont devoir s'y prendre et les conséquences que cela peut avoir...

## Scène 5) Drowned in the shit... again (J+ une semaine)

**Les PJ n'ont plus qu'à enquêter sur Tony. Leur seule et dernière piste. La voix off va devoir faire monter la pression car Chicago est là et Ashes ne va pas pleurer une favorite sans broncher !**

Si vos PJ ont enquêté dans les milieux de la prostitution, où s'ils disposent de contacts susceptibles de les dénoncer à Ashes, un ou plusieurs personnages reçoivent une étrange invitation : Marilyn Mayweather (Veronica Smith ou une autre mère maquerelle) les convie à une petite sauterie pour inaugurer la réouverture d'un club de jazz (peut-être dévasté par leur faute d'ailleurs...). Elle connaît bien le patron qui voudrait bien rencontrer des gens importants qui pourraient, éventuellement, lui faire rencontrer des Marsella etc. La Voix Off connaît la chanson. La succube va jusqu'à partager une partie des bénéfices de ses ouailles, si les PJ font trop les méfiants : une vingtaine de tapineuses succubes, ça fait vite un joli magot...

Nos héros sont libres de décliner ou d'en faire part à Rico qui les enverra sur le champ. C'est pas parce qu'on panique qu'il faut se priver d'une occasion de faire des affaires ! La soirée est très chic, selon le lieu que vous choisirez. Nos héros débarquent dans un banc de succubes, un peu comme si toutes les plus belles beautés de la terre s'étaient données rencard ici ce soir. Attention, rien de dépravé ! On rit et on boit dans une atmosphère tentatrice. Les PJ ne sont pas les seuls d'ailleurs : ils retrouvent certains gominés croisés à l'hôpital et d'autres (rares) privilégiés triés sur le volet. Si eux tiquent, leurs copains Grchetti sont déjà trop envoutés pour remarquer quoi que ce soit. Marilyn, ou leur contact, se pème à leur bras et le patron vient discuter affaire comme convenu. Certes, son discours ressemble à un texte appris par cœur (*jet de bagout avec administrateur ou diplomate*) mais tout ce passe merveilleusement bien jusqu'à ce les portes de l'établissement s'ouvrent à la volée. Un blizzard glacé balaye la salle faisant chuter la température : Ashes l'asservie (*Hollywood p110*) fait son entrée, escortée d'une bande de possédés et golems qui n'ont pas l'air commode (nombre à moduler selon puissance de feu des PJ). Les beautés s'écartent dans les ténèbres, les privilégiés sentent qu'ils ne le sont plus vraiment et se tirent en catimini. Nos *guys* et leurs copains Grchetti se retrouvent, une fois encore, plaqués au mur, la gueule en sang.

Toutous d'Ashes, possédés pas commodes +/- 100 130 70/-

Roquets d'Ashes, golems pas commodes non plus +/- 180 100 70/-

Ashes est furieuse et les accuse d'avoir tué une de ses meilleures succubes. Elle exige leur vie !!! Une pluie de coups s'abat sur eux. Un sergent Grchetti qui parvient à se relever est exécuté, la main sur son arme. Un PJ malin (*jet de méninges à 30*) ou un invocateur (*jet idem*) peut comprendre qu'ils sont les pigeons de la démonstration de force d'une reine désireuse d'apaiser la peur de ses sujets, en leur prouvant qu'elle peut les protéger. Car Ashes n'est pas coutumière de la castagne. Lorsque l'Asservie estime que ces petits salopards ont assez reçu (*cave physique divisées par 3 !*), elle ordonne à ses filles de se retirer. Après les gnons, les négociations :

- Ashes veut elle aussi la peau de l'enfoiré qui a tué Ysabella. La règle du jeu est simple : elle va massacrer une des deux bandes pour l'exemple. L'autre devra lui ramener le coupable sous peine de subir le même sort !

Les PJ sont libres de tout déballer ou de mentir car Ashes n'utilisera pas ses pouvoirs contre eux pendant les négociations. Encore faut-il réussir à mentir. Les Grchetti chargent les PJ pour sauver leur peau : ils balancent qu'ils cherchent Tony car il les a trahi. Ils racontent le braquage de la bijouterie, expliquant que leurs gars sont tombés dans un traquenard des Marsella qui les avaient prévenus. Comme par hasard, Tony s'en est sorti et personne n'a retrouvé le butin qui, selon eux, dort dans un coffre du Bang ou de la fondation Marsella. Ils marquent un point. A vos joueurs de se dépatouiller avec cette patate chaude.

**Epilogue de la scène :** l'Asservie fait exécuter les capos Grchetti si nos héros se montrent convainçants. Dans le cas contraire ils peuvent sauver leur peau en demandant d'être épargnés (= dette envers Ashes) ou en acceptant de s'allier avec leurs ennemis pour ramener la tête de Tony.

## Scène 6) Coincer Tony (jours suivants)

**Les PJ peuvent enquêter sur l'ancienne vie de Tony. Ils peuvent obtenir son adresse par les fichiers de la police, par un indic qui fraye avec les Grachetti ou encore en arrachant des aveux à leurs adversaires. Sinon, il reste toujours l'invocation miracle, les démons des autres asservis se précipiteront pour savoir pourquoi Ashes est en colère. Il y a donc moyen de marchander l'adresse de Tony à bon prix.**

Les frères Tozzi habitaient chez leur mama, la vraie mama sicilienne, dans un petit appartement de Verona Street, typique de la communauté ritale, avec ses napperons brodés, sa photo du pape et un gros crucifix que la vieille dame brandira pour se protéger des cornus. La pauvre est effondrée par la mort de ses enfants. Il est aisé de la faire craquer : elle accuse Tony d'avoir entraîné son grand frère dans toute cette histoire. « *Luigi était si gentil ! Tony est un vrai démon, il serait prêt à sortir de son cercueil pour me réclamer mes économies !* » Attention : la mama Tozzy va faire une vraie attaque cardiaque si on lui confirme que c'est bien ce qui pourrait se passer...

L'appartement n'a aucun intérêt, sauf pour un collectionneur de petites assiettes peintes. Une photo de Julio et Tony, pêchant sur les Piers est punaisée au mur. On peut trouver sous son matelas un bout de plan de la ville marquant d'une croix rouge l'intersection de la 8<sup>ème</sup> et de White Meadow street. C'est une fausse piste : il s'agissait d'un chantier que le jeune mafieux espérait cambrioler. Une laverie y a ouvert depuis.

### **Julio Benini**

En posant les bonnes questions, la mama peut les mettre sur la piste de Julio Benini, un jeune du quartier, ami d'enfance de Tony. Julio est mécano chez Aldo, le garagiste-pompiste du coin. Aucune trace de Julio lorsque les *tough guys* se pointent au garage.

### **Là c'est à vous, chère V.O de décider de l'issue de cette histoire.**

- **Cas no 1** : Il est tard, il ne vous reste plus trop de temps pour conclure. Pas de problèmes : optez pour la **version courte**.
- **Cas no 2** : vous pensez que vos gars n'ont pas assez dérouillé mitonnez leur **la « director'cut »...**

### **Ce qui va se passer...**

Le démon de Tony n'est un perdreau du dernier printemps. Cette entité malveillante dispose d'une force considérable pour sauter de corps en corps dans l'espoir de servir les noirs desseins de son maître (*voir l'encadré p3*). Yeshael n'a toutefois pas la force d'un Asservis et doit se contenter de morts. Sauf qu'à la différence des possédés, le démon n'est pas prisonnier de son enveloppe. Il peut changer de cadavres même si cela lui réclame de gros efforts. Sa carcasse actuelle, criblée de balles est un oripeau gênant. En accédant à la mémoire de Tony, Yeshael a trouvé Julio a son goût. Pourquoi Julio et pas le premier venu ? Parce que le démon veut l'attirer dans un piège pour le tuer proprement. Et un proche a plus de chance de ne pas s'enfuir pour donner l'alerte. Julio mort, il n'aura plus qu'à se suicider pour s'évader de Tony et repartir dans un cadavre encore chaud. Le nec plus ultra !

« Tony » s'est procuré un concentré de curare, dans une usine chimique mal sécurisée des Piers, que son hôte connaît bien, car les Grachetti y coupaient leur came avant que HHPD ne mette un terme à leurs petits arrangements avec le directeur des lieux. Le poison noyé dans une bouteille de whisky, il donne rendez-vous à Julio sur le ton du « *cette fois j'ai merdé, j'ai plus qu'un pote comme toi qui puisse m'aider* ». Julio, en ami fidèle, accourt au rendez-vous. Tony a l'air vraiment bizarre, surtout quand il lui colle son flingue sur la tempe pour l'obliger à boire du whisky frelaté.

- **Dans la version courte (scène 7)** : nos héros ont chopé l'info assez vite pour intercepter Julio au moment où se joue le drame. Le final dépend de leur rapidité de réaction.

- **Dans la version longue (scène 8)** : nos héros ratent Julio. Yeshael le tue puis suicide Tony. Nos héros retrouvent sa dépouille. Rico est content, il tient son coupable ! Mais Ashes ne va pas se contenter d'une carcasse vide pour se sauver la face devant sa cour. Ils doivent traquer Julio...

## Scène 7) La version courte (8-10 jours après le début du scénario)

Nos héros se pointent au garage de Julio, un bloc de brique maculé de cambouis et décoré de pompes à gasoil rebondies, quelque part sur une des rues passantes de Little Italy. Aldo, patron râblé avec son accent sicilien, se pointe dès que la voiture fait tinter sa cloche. Comme il fallait s'y attendre, son mécano n'est plus là. Devant la brochette de tronches de durs qui le questionne, il se signe discrètement en priant la vierge Marie que le p'tit n'ait pas fait des conneries. Le pompiste cherche à protéger le gosse. Il n'est pas enclin à coopérer aussi il va falloir lui servir un nouveau bobard ou lui donner quelques arguments frappants entre deux piles de pneus pour qu'il passe aux aveux. Il confesse que Julio a reçu le coup de fil d'un copain il y a moins d'une heure « *ça avait l'air tellement urgent que j'ai accepté. C'est un bon gars et il rechigne pas à la tâche. Il m'a assuré que ce serait pas long et qu'il finirait cette Buick avant demain. Il m'a dit qu'il passait à l'ancienne conserverie, à l'entrée du Piers* ».

Vos *tough guys* connaissent forcément ce charmant endroit d'Heaven Harbor. La conserverie est un de ces longs entrepôts au béton flétri, qui s'écaille sous les embruns de l'océan mettant à nue la ferraille rongée par le sel. La porte du premier bâtiment est ouverte et l'on y entend des voix lourdes de menace.

### The final countdown

Nos héros découvre un cadavre amoché, braquant un gosse de son âge qui refuse de boire au goulot d'une bouteille de Whisky. A eux de jouer : Si Yeshael reste debout, il arrose les intrus avec les flingues d'une paire de flics en patrouille qui ont tenté de l'arrêter. Soit 10 balles. S'il voit qu'il ne peut pas s'en tirer, il mettra la 11ème dans le cœur de Julio et se réservera la 12ème en retournant l'arme contre lui.

Yeshael, alias Tony Tozzy, serveur de Snake ++/ 100 60 120/ 0 (30 en tant que démon)

En termes de règles, considérez « le nouveau Tony » **comme un possédé** doté des avantages supplémentaires suivants :

- sa carcasse encaisse les balles comme un golem (gros moyen réduits de moitié)
- ses dents élimées et ses ongles tranchants lui donne un 10 de base en gros moyens au corps à corps.

Nos héros se retrouvent avec deux morts sur les bras. Dont un habité et l'autre qui ne l'est plus :

**1) S'ils laissent Julio**, celui-ci se relèvera dans une morgue, quelques heures plus tard. Yeshael s'enfuira vers de nouvelles aventures, dont la première pourrait bien consister à se venger des *tough guys*. Ils vont se faire souffler dans les bronches par Ashes s'ils lui ramènent l'enveloppe vide de Tony. La traque de Julio peut constituer une autre aventure (voir 8)

**2) S'ils livrent Tony à Rico**, ce dernier les félicite et confie la dépouille aux gars de l'Illinois. Il sauve sa tête, mais les relations entre Marsella et Vitelli resteront dégradées. Et Rico ne sera plus dans les petits papiers de son parrain Michael pendant quelque temps.

**3) S'ils livrent Julio aux Marsella**, ils le couleront dans une dalle de béton. Yeshael devra retrouver ses pouvoirs pour provoquer un accident à proximité et s'évader de son coffrage en sautant dans la victime. Ce qui va lui prendre quelques années. Pas besoin de préciser chez qui il ira sonner quand il se sera enfin échappé...

**4) S'ils livrent Julio à Ashes**, c'est que vos joueurs ont tout compris ! La reine succube va châtier Yeshael à sa façon. Nos héros n'entendront plus jamais parler du suppôt de Snake. Sauf si toute cette histoire arrivait aux oreilles de l'intéressé...

## 8) La version *director's cut*

On prend la même et on recommence. Les *guys* se pointent au garage, cuisinent un peu Aldo, mais cette fois Julio ne lui a pas dit où il allait. « *Il est peut-être passé chez lui avant, j'en sais rien moi ! Demandez à sa mère...* ».

### 8.1) La mama à Julio

La mama de Julio est aussi charmante que la mama Tozzi (*Jackie Sardou avec un accent sicilien ?*). Sauf qu'elle porte des bigoudis et que son appareil dentaire mal ajusté la fait abondamment saliver (*c'est POLYDENT !*). Non elle n'a pas vu son fils, non elle a pas vu Tony depuis belle lurette. Et tant mieux car son fils, lui, « *c'est un bon fils. Il croit en Dieu et ce n'est pas un de ses jeunes voyous qui travaillent pour monsieur Grachetti. La mafia c'est la plaie de l'Italie et ce sera bientôt la plaie de ce pays si le gouvernement ne fait rien... Au fait, vous lui voulez quoi à mon fiston ? Z'êtes de la police ?* »

Une fouille en règle de la chambre à Julio donne de maigres indices : une photo de la famille, en habit du dimanche, permet de voir à quoi il ressemble. Un jeune homme élancé, gominé comme le sont tous les jeunes d'aujourd'hui, un joli regard sous des sourcils broussailleux mais une dentition hérité de sa maman. Et derrière le cadre, la photo cachée de sa petite amie (voir ci-dessous). Le père est souvent absent. Il passe le plus clair de sa retraite d'ouvrier à pêcher sur les nouveaux enrochements, à l'entrée des Piers, pas loin de l'ancienne conserverie pour laquelle la mairie semble avoir des projets avec l'approche des élections. Oui, oui, la conserverie où Julio et Tony allait jouer quand ils étaient gosses...

### 8.2) La papa à Julio

Le père peut leur apprendre que son fils est passé le saluer pendant qu'il pêchait. Il lui a dit qu'il avait une petite course à faire avant de retourner au garage. Puis il a filé sur son vélo vers les Piers. Il ne l'a pas revu depuis.

### 8.3) L'ex petite amie

Julio a fréquenté un temps la fille de Pepino, l'épicier du quartier Celle de la photo cachée dans la chambre. La mère de Julio est prête à une longue confession sur ce qu'elle pense de cette « petite trainée ». « La trainée » en question est un brin de fille pas trop vilaine mais qui n'a rien de concret à leur apprendre. Elle aime les hommes, les durs, et Julio était trop romantique. Elle est maquée depuis avec une petite frappe des Grachetti ; un tatoué et accessoirement une nouvelle fausse piste. Questionnée sur Tony, elle sait que Julio et lui étaient proches et qu'ils allaient souvent pêcher ou se baigner du côté de l'ancienne conserverie, sur les Piers. Son mec, lui, dit que ce Tony est une balance. Elle n'en sait pas plus.

Plus les PJ interrogent l'entourage de Julio et multiplient les entretiens, plus ils auront des témoins à charge contre eux, lorsque sa disparition sera signalée (voir 8.6)

### 8.4) The Piers

Toutes les pistes convergent vers l'ancienne conserverie (voir 6.1). Mais il est bien trop tard quand nos héros débarquent : Tony git au fond d'un atelier, le crâne explosé par une balle, comme si les autres ne suffisaient pas. Bref, une vraie passoire. L'odeur de son après rasage laisse à désirer et les kilos de bestioles qui grouillent dessus dépendent de la rapidité de l'enquête. Aucune trace de Julio, ni de l'arme qui a fait ça. Ne reste que les débris d'une bouteille de mauvais whisky dont l'odeur est suspecte (*méninges et médecin à 30 ou plus pour déceler le poison*). La suite dépend des joueurs : comme dans la version courte, Rico se contentera du corps. Mais pas Ashes !

Si vos joueurs rament trop, un junkie finira par trouver le corps au bout de trois jours pour le signaler à la police. Rico va juste leur demander de conduire Jake Vitelli devant le cadavre et l'autoriser à consulter un rapport officiel attestant qu'il s'agit bien du Tony qui roulait pour les Grachetti. Aux *guys* d'improviser. Ça leur apprendra à lambiner !

### 8.5) Crise de folie chez les golems (j+ 2 semaines environ)

Ca va chauffer dans la semaine qui suit. Yeshael a retrouvé son maître pour l'aider à se tailler la part du lion dans cette cité pourrie. Il en profite pour se venger d'Ashes qu'il tient responsable de son arrivée mouvementée sur terre. Yeshael est un grand esclavagiste dans le dédale. Il recherche les golems qui le servaient autrefois, et qui se croient à l'abri de la servitude sous la bannière étoilée de la liberté. Il connaît le nom démoniaque de ses anciens esclaves et va mettre rapidement sur pied une petite force de frappe.

- Veronica Smith est attaquée par son garde du corps. Elle s'en tire de justesse.  
- Le *coven*, un bordel feutré à la vogue en centre-ville, voit des clients se faire massacrer par un videur golem, devenu fous. L'établissement protégé par les Marsella, est fermé temporairement.

-Les corps de plusieurs prostituées sont retrouvés, mutilés, entre Natividad et la Forbidden. Toutes à la solde de mères-maquereilles bossant pour Ashes. La police finit par coincer un gang de golems enragés. Ils sont avocats, commerçants, ouvriers... il y a même un honorable policier. Aucun ne se souvient de rien, sinon du désir impérieux de tuer ces malheureuses.

La presse s'empare de l'affaire avec des gros titres du genre « *Golems fous : un virus créé par les communistes ?* » ou encore « *et si c'était votre voisin golem ?* », photo choc d'une des scènes de massacre à la une. La paranoïa s'empare d'Heaven Harbor, les clubs donnent congés à leurs golems. Les entreprises licencient et les braves gens louent les services d'invokeurs ou de prêtres pour se protéger de leur voisin costaud. Quelques penseurs, comme le poète golem Vik Drake (*Hollywood, p65*), dénoncent une manœuvre des mouvements d'extrême droite et des intégristes religieux. Chaque jour s'émaille d'un nouvel incident et il faut tout le sang froid de la police pour éviter les pogroms.

### 8.6) In your face !

Parallèlement à cette vague d'hystérie, l'entourage de Julio donne l'alerte sur sa disparition. La police à d'autres chats à fouetter, sauf l'inspecteur Colroy, qui fait immédiatement le lien entre le disparu et Tony, le mort évadé. Les témoignages d'Aldo ou de la mama de Julio orientent l'enquête sur la trace des *tough guys*. Nos héros auront la joie de voir leur portrait robot dans tous les commissariats de la ville et un appel à témoin sera même placardé dans les rues de Little Italy.

Les PJ vont devoir prendre un minimum de précautions pour sortir. Surtout s'ils veulent réinterroger les proches de Julio. Dans le cas contraire, c'est l'arrestation.

Ceux qui sont fichés, ceux qui exercent une honorable activité avec pignon sur rue ou encore ceux qui ont une famille, voient les flics débarquer pour un interrogatoire. Ils gagnent une nuit sur la couchette miteuse d'une cellule de commissariat. Les flics cherchent Julio et pensent que les PJ ne sont pas étrangers à sa disparition. Le méchant inspecteur Murdock veut leur coller le crime sur le dos, mais le gentil inspecteur Colroy cherche à les aider. Le fait est que la police n'a toujours rien contre eux, même si Colroy les a coincés deux fois au mauvais endroit. Ah le hasard... Ils sont libérés le lendemain, sauf s'ils ont cogné quelqu'un. Auquel cas les Marsella enverront de nouveau leur avocat, verseront la caution et grèveront leur dette. Et pour tout dire, les boulettes de Rico et ses p'tits gars commencent sérieusement à chauffer le parrain...

En rentrant à leur domicile, les gardés à vue auront la surprise de découvrir un joli bouquet de Chrysanthèmes avec une carte en forme de cœur sur laquelle on peut lire « *bouge pas, je viens t'enterrer* ». Si vos personnages ont croisé Snake (*dans le serpent de jade, écran d'Hollywood*), la carte est signée « *de la part de Grace Alpert* ».

### 8.7) Succubus club

Ashes est clairement la cible de cette vague inexplicable de violence. Et pendant que nos héros se dépatouillent dans leurs enquêtes, ses démons lui rapportent de nouveaux éléments : les golems fous ont agi sur ordre de leur ancien maître. Son nom reste inconnu mais son emprise demeure très forte puisque certains meurtriers étaient liés à d'autres invocateurs depuis. Ce démon là est un petit malin et dispose d'un pouvoir conséquent : impossible de percer sa véritable identité, sinon qu'il occupe l'enveloppe d'un certain Julio. Un pote à Tony. Et avec tout le foin de Little Italy autours de la disparition d'un brave gosse du quartier, la reine succube fait vite le rapprochement avec les PJ.

L'Asservie les recontacte, directement ou en passant par des démons, pour leur proposer une alliance ; avec plus ou moins de fermeté. Un invocateur à l'écoute des rumeurs « du monde de l'invisible » peut apprendre qu'Ashes a imploré l'aide aux autres Asservis pour coincer le maître des golems fous. Mais ces derniers lui ont ri au nez car les golems à leur service semblent épargnés. Ils n'hésiteront pas à lui faire un croche-patte si Snake leur en offre l'opportunité. Finis les belles alliances du *serpent de jade*.

Ashes joue les gros bras pour intimider nos *guys*, mais a-t-elle vraiment autant d'assurance ? Elle aimerait bien que nos héros se chargent discrètement de l'affaire. Primo, parce que le Coven est un bordel protégé par les Marsella. Sa fermeture est une perte sèche pour la famille donc un moyen rapide de gagner du galon pour des capos intelligents. Secondo, parce que ses démons confirment que l'entité à l'origine de tout ce merdier était dans le corps de Tony et qu'elle est maintenant dans celui de son meilleur copain. Ils ont donc un ennemi commun. Tercio et pour finir, si vos joueurs ont joué « *le serpent de Jade* » : de curieux tatouages ophidiens sont apparus dans le dos des golems lorsqu'ils étaient fous et tout porte à croire que Snake se terre derrière toute cette histoire.

Les *tough guys* ont les moyens de négocier à leur avantage : Ashes peut effacer leur ardoise, faciliter leurs pactes avec ses démons servants, mettre des succubes dans leur lit ou des relations dans leur carnet d'adresse, elle peut leur offrir une rente ponctuelle sur les gains de certaines filles etc. Et s'ils refusent ? Ashes n'est pas une *femme* à qui l'on dit non.

### 8.8) A romantic « Rendez-vous »

Les PJ n'ont pas l'ombre d'une piste pour traquer Julio. Personne ne sait où il se cache et Yeshael est indécidable pour les autres démons. Les réseaux de contacts et d'informateurs ne donnent rien. Impossible de remonter jusqu'à Julio. Pas grave : c'est Julio qui vient à eux. Suffit de ne pas bouger et le vœux du message accompagnant le bouquet va s'exaucer !

Les personnages reçoivent la visite de démons (si possible familiers des invocateurs du groupe). Ils viennent délivrer un message de la part d'un certain Julio qui se dit prêt à les rencontrer, dans un endroit neutre de leur choix. Pas le Bang ou un établissement à la solde des Marsella, bien évidemment. Julio leur donnera l'heure. Il ne sera pas armé, preuve de sa bonne volonté, mais il a bien précisé que les *guys* pouvaient l'être si ça les rassuraient. Sa seule exigence, pour sa sécurité, est que ce lieu soit un bar ou un restaurant, dans un endroit passant. Julio ne se montrera pas s'il sent que d'autres démons rôdent dans les parages. Dès fois que nos petits malins conviennent Ashes à partager leur burger. Le démon ignore tout du bouquet qu'ils ont reçu et, de toute façon, n'est pas payé pour répondre à leurs questions.

Il les laisse choisir l'endroit et reviendra prendre leur réponse dans quelques heures (au choix de la Voix Off). Si vos joueurs n'ont pas d'inspiration, le *dinner* de la gare routière est un endroit tout indiqué pour ce genre de rencontre clandestine. Heaven Harbor fourmille de bars glauques et de restos embrumés aux odeurs de graisse rance. Cela dit, ils peuvent aussi opter pour un endroit branché au cadre luxueux. Qu'importe le flacon, voici comment notre final devrait se dérouler :

Le messenger démoniaque transmet les détails du rendez-vous. La rencontre aura lieu à 21h, Julio en a décidé ainsi. Les PJ peuvent surveiller l'endroit, mais Julio ne prépare aucune embuscade, du moins en apparence. Si les PJ ne lui ont pas tendu un piège flagrant, ni prévenu Ashes, Julio se pointe accompagné d'un garde du corps golem, dans un joli costard sombre rehaussant sa pâleur. Il serre les mains qu'on lui tend et demande à être fouillé avant de s'asseoir à leur table. Il congédie son golem à une table du fond. Bref, le parfait petit mafieux.

Yeshael commence par évoquer des banalités sur la pluie et le beau temps. Il leur parle de sa fascination pour la décadence de cette cité et les trésors de misère qu'elle renferme. Pendant ce temps, le bar ou le restaurant se remplit lentement de golems. Un, puis deux... Il se joue d'eux en leur faisant croire qu'il voudrait bien arriver à un accord avec Ashes ou les Marsella, mais qu'il ignore comment s'y prendre. Un troisième golem entre... Yeshael est puissant, mais comme bien des démons son arrogance le pousse à dévoiler ses plans pour signifier sa toute puissance à ses petits humains et esclaves cornus qu'il méprise tant. Il est prêt à leur raconter tout ce qu'il a vécu depuis qu'il a ouvert les yeux sur Mad Marvin. Qui il a tué, ses appels, ses doutes, le regard de Julio quand il a compris que ce n'était pas du whisky etc.

**Oula, mais il y a bien des golems dans ce troquet maintenant !** Le démon se fait menaçant si les PJ tentent de s'enfuir, restant stoïque sous la menace d'un canon « *allons, vous n'allez pas gâcher cette soirée entre gentlemen et vous enfuir sans payer l'addition... jetez un œil dehors* ». Effectivement, la rue est à présent occupée par une poignée de golems qui arrivent droit par ici. D'autres descendent du bus ou du tramway. D'autres se détachent de la masse de la foule des avenues lointaines. Après la soirée « spécial succube » c'est un peu comme si tous les golems d'Heaven Harbor s'étaient donnés rendez-vous ici ce soir.

## Noir c'est noir

Il ne doit plus y avoir d'espoir. La Voix Off a la lourde charge d'improviser cette scène avec un atmosphère suffocante. Insistez progressivement sur l'arrivée des golems. Leur présence est négligeable dans vos premières descriptions, mais elle gonfle comme un torrent de montagne au fur et à mesure que Julio s'approche de la révélation du but de ce rendez-vous. Les *guys* sont pris dans un piège qui se referme avec le pas lent des golems qui déboulent de tous les quartiers. Comme dans un bon film de zombies. Les issues sont des impasses et la violence brute est dérisoire lorsqu'on a que 6 balles dans son chargeur face à une marée de golems.

### 8.9) Walking golems

La populace décampe. Il ne reste que l'armée de blocs de pierre ambulants, une bonne trentaine, grouillant autour du lieu du rendez-vous. Les serveuses se sont carapatées derrière le bar, le barman ne tente même pas de se saisir du téléphone ou de son fusil caché sous le zinc. L'éventuel orchestre de jazz s'est enfermé dans sa loge. Panique silencieuse. Il n'a plus que Julio pour jacasser en aspirant ses macarons.

- Il leur annonce tranquillement, entre le fromage et le désert, qu'il va les pulvériser, comme il l'a promis sur leurs bouquets. D'ailleurs Grace, ou ce qu'il en reste, leur passe le bonjour.

- Il ne répondra à aucune question sur son maître mais il dévoile volontiers ses plans : forcer tous les golems à lui révéler leur nom pour devenir le maître de la Forbidden City et retrouver le semblant de pouvoir qu'il avait aux enfers. Pas moins.

**No escape !** les PJ sont condamnés s'ils s'enfuient ou s'ils engagent le combat. Et les balles sont sans effets contre le démon qui, de toute façon, est immortel. Alors comment s'en sortir ? En prenant le démon à son propre jeu !

Les *guys*, possédés ou invocateurs en tête, devraient avoir compris que Yeshael saute de corps en corps. Il est facile de le piéger en le forçant à sauter dans le cadavre le plus proche si on abat sa dépouille. Il suffit de faire un mort dans le personnel et de cramer la cervelle à Julio. Du moment que les deux conditions sont réunies, Yeshael est banni de Julio et se réfugie dans le cadavre le plus proche. Il reste en sommeil plusieurs heures. Ne reste plus qu'à le livrer à Ashes.

Golem asservi, -/ 150 80 80 /- Gros moyen 10 pts au corps à corps. Gros moyens subits divisés par 2.

Son emprise sur les golems est immédiatement brisée. La foule de costauds s'éveille des brumes d'un lointain cauchemar sans comprendre ce qu'elle fait ici. La police débarque en force pour interpeller tout le monde et tenter d'y voir plus clair dans ce somnambulisme mystérieux. Nos *guys* ont le temps de s'éclipser, même la gueule en sang.

## Epilogue

Le maire et le district attorney multiplieront les déclarations publiques pour dire que l'affaire des golems est résolue, témoignage d'invocateurs à la clé. Ce qui ne réduira en rien le racisme latent, ni n'empêchera la foule de paniquer en présence de plusieurs d'entre eux. Les Asservis, de leur côté, ignorent toujours qui est Snake et s'il dispose d'autres serveurs capables d'asservir les golems en masse...

### Points de noir

(à moduler selon la température des cervelles et les pains encaissés sans broncher)

Version courte : autours des 60 points

Version director's cut : au moins 80 points

Californian cold nights : au moins 20 points supplémentaires