



Terreur dans les étages

Un huis-clos atroce pour l'Appel de Cthulhu

Le scénario de la Nuit Poulpique IV / Octobre 2008

Illustration
d' *Eel*
pour Toc

Une Toc Production
www.tentacules.net





Le scénario en 5... 50 mots:

Dimanche 14 avril 1935, fête à la Tribune Tower de Chicago (siège du journal le Chicago Tribune) pour les 10 ans de la fin de sa construction.

Un concurrent du concours organisé 1922 pour l'architecture du bâtiment, un peu barré, est venu "en serveur" pour se venger de façon sanglante de sa défaite.

Une pierre chargée Mythiquement, aimant à Polypes Volants, a été placée, inactive, au cœur du bâtiment sans le savoir.

Au premier meurtre, du sang est répandu dessus et l'active en attirant des Polypes Volants. Pour eux c'est une tour Ythienne, à cause du Sceau Ythien partiellement activé.

Même cette pierre détruite, c'est trop tard, la tour est Ythienne pour eux. Les Polypes ont la rancune tenace. Donc non seulement ils vont fouiller le bâtiment en quête de Ythien à tracter, et jouer avec les singes rigolos au passage, mais ils vont carrément raser l'immeuble si les PJ laissent faire.

Au même moment, une Dust Bowl (tempête de poussière énorme) se dirige vers Chicago.

Contexte époque

A la fois pour situer historiquement le scénario, ces points peuvent aussi devenir des sujets de discussions pendant la fête avant les drames qui vont s'y dérouler.

Les 30'

- la prohibition c'est fini depuis 1933
- le président c'est F.D. Roosevelt depuis 1933 (aussi).
- le précédent maire s'est fait assassiner en 1933 (quelle année !), Capone pourrit à Alcatraz
- Chicago compte plus de 3 millions d'âmes (3376438 pour être précis)
- la grande dépression économique engendre un véritable exode (plus de 500 000 américains sans foyer)
- les tempêtes : engendrées par une agriculture intensive, le sol nué en poussière, les vents charrient de véritables tempêtes de sables ravageant une partie des états-unis de 1930 à 1936.
- la flippe du fascisme : le 14 avril 1935 a lieu la conférence de Stresa

Elle y réunit P.Laval (Ministre des Affaires Étrangères français), R.MacDonald (Premier Ministre britannique) et B.Mussolini (chef italien fasciste). La conférence fait suite au rétablissement de la conscription annoncée par le Troisième Reich en mars. Un accord ambiguë y est signé dont l'objectif vise à empêcher toutes futures tentatives allemandes de modifier le Traité de Versailles et à isoler Hitler.

Le Concours d'architecture pour le bâtiment

En 1922, le célèbre journal Chicago Tribune lance un concours d'architecture international pour construire son siège social. Le concours reçu de nombreuses participations incluant tout les styles (temple grec, obélisque égyptienne, gothique...). La tour fut achevée en 1925 et contient de nombreuses pierres de tous les pays et de nombreuses époques dans son hall. Plus tard, on réalisera que les gagnants avaient plus ou moins des liens avec le jury

Il y aura 300 propositions. Mac Cormick et les membres du Comité de ne les connaissent pas ! Sauf les 3 premiers, vu qu'ils ont été pistonnés.

1er John Mead Howells & Raymond Hood

Point gruge concours: la femme de Howells avait des actions dans l'entreprise du Tribune.

bonus historico-poulpique: y a 2 gargouilles rien que pour eux : 1 hurlante (Howells -> Howls donc hurlement) & 1 robin des bois (Robin Hood of cuuurse).

2ème Eliel Saarinen en association avec Wallace & Bertel (eux on s'en fout).

Point gruge concours: Saarinen, McCormick a pu voir ses constructions durant la 1ère guerre en Europe et il aimait son style).

3ème Holabird & Roche

Point gruge concours: ce sont eux qui ont construit l'usine initiale du Tribune avant son intégration au nouveau bâtiment.

Les prix attribués: Tu as aussi combien ils ont gagné dans le bouquin, mais je sais pu où c'est exactement. De mémoire je crois que c'était 50 000\$ pour la première place, 20 000 \$ pour la seconde, 10 000 \$ pour la troisième. Et le reste filé à une vingtaine d'architecte de renom qui étaient invités officiellement au concours (donc potentiellement encore plus de tunes pour les 3 premiers).

Ce que peuvent savoir PJs

PJ architecte : point gruge 3ème place. Ce PJ a obtenu la 4ème place

PJ comité (journalaux radio) : aucun des points gruge, s'est aussi douté qu'il y avait anguille car il était le seul à vouloir mettre place n°2 en 1er, a dû se résoudre face à la majorité.

Ce que sait Matters

Tous les points gruges (appris par la journaliste)

Le casting: les non-joueurs



Colonel Mac Cormick

55 ans

- ★ éditeur en chef (co-éditeur de 1910 à 1920)
- ★ grand, yeux noirs perçants, tite moustache, costume en tweed, un Higgins en puissance
- ★ psycho:
 - caractériel républicain
 - réformateur raide
 - la réputation du Tribune avant toute chose
- ★ background:
 - reporter de guerre, puis soldat
 - se met à collectionner toute sorte d'objets sur le front, dont de nombreux bouts d'architectures
 - très affecté par la destruction des villes
 - tourné en dérision par le Chicago Daily News: Mac Cosmic
 - n'a pas invité le maire (Edward Joseph Kelly) car il est démocrate, DH Green
- ★ objectif
 - c'est lui le chef du Tribune
 - c'est un militaire qui se servira de son charisme et de ses méthodes pour ramener l'ordre
- ★ emploi du temps:
 - fait son discours
 - tape la causette
- ★ réactions: meurtres
- ★ réactions: tempête



Dwight H. Green

42 ans

- ★ procureur, futur candidat à la mairie
- ★ la quarantaine, sourire ultrabrite ou carnassier, rasé de près, regard calculateur
- ★ psycho:
 - sang-froid, souriant
 - prêt à vous pousser dans l'escalier si sa survie en dépend
- ★ background
 - serre des paluches, tape dans les dos, sourit version Ultra-Brite, distribue des cartes de visite...
- ★ emploi du temps
 - suit le mouvement, mais s'il peut jouer les sauveurs pour marquer les esprits sans trop de risques...
- ★ réactions: meurtres
 - donne des contre-ordres au flic, fait des caprices, va chercher à se tirer par tous les moyens
- ★ réactions: tempête



Lieutenant Jerry O'Sullivan

26 ans

★ lieutenant de police "*appelé pour le meurtre*"

★ mince, tites lunettes rondes, frange indéboulonable, cravate ultra serrée

★ psycho:

- ambitieux, rationnel

- théoricien tarabiscoté sur les mobiles de crime

★ background:

- lieutenant depuis peu au CPD: c'est sa première investigation sur le terrain

- famille de flics, aime enquêter et recueillir des indices et témoignages

- intercepte l'appel radio concernant le premier meurtre sans en parler à sa hiérarchie

★ objectif

Résoudre cette enquête, avant qu'elle ne remonte à sa hiérarchie.

★ emploi du temps

- après un peu de panique et de bazar, cherche à s'organiser en mettant son quartier général dans un bureau

- interroger les gens ... tant qu'il "garde" le contrôle

★ réactions: meurtres

Tous les meurtres sont l'œuvre d'un ou plusieurs hommes.

Comprendre que certains sont d'une autre nature ébranlerait de façon irrémédiable son caractère bonhomme ("et si d'autres enquêtes étaient concernées ?")

★ réactions: tempête

Elle n'est qu'un fâcheux contretemps l'empêchant d'appeler des renforts, il en perçoit bien le danger.



Ginger Leaver

23 ans

★ Miss America 1934

★ blonde, yeux bleus, visage de poupée, mignonne pour les ppp (persos pervers pépères)

★ psycho:

- croqueuse d'homme, arriviste

★ background:

- originaire de Boston (Massachusetts)

- élue en ayant évincée ses concurrentes (empoisonné la bouffe, chantages, ...)

- la prochaine Miss ne sera élue qu'en août 35

★ objectif

- cherche un homme riche

★ emploi du temps

- papillonne

- (discours) cherche d'abord un pigeon PNJ : Balfour.

- (après meurtre) cherche un sauveur pigeon PNJ, et quand elle l'a trouvé, ne le lâche plus

★ réactions:

- crier

- attendrir les PJs, en concurrence avec les persos féminins

- se trouver aux mauvais endroits aux mauvais moments

★ réactions: meurtres

★ réactions: tempête

★ Ajout emploi du temps:

Miss America a golé la mallette pleine de pognons de Blake (celle qu'il devait filer au mafiosi), la cache durant une bonne partie du scénario dans des bureaux déserts (pour ça qu'elle erre ou disparaît temporairement), pour tenter de se tirer avec vers la fin (avec un des PJ / PNJ suivant les alliances).

Intérêt : attirer le mafiosi où vous voulez :)



Zoë Akins

30 ans

★ écrivain, prix Pulitzer 1935

★ description:

- classique et discrète, une pointe de charme qui disparaît quand on constate son admiration pour les émotions humaines, surtout les tristes

★ psycho:

- snob

- détachée, semble se repaître des émotions des autres lors d'une situation dramatique

★ background:

- Pulitzer pour la pièce de théâtre *The Old Maid*

★ objectif:

- n'en n'a pas vraiment jusqu'aux premiers incidents qui la passionnent d'une façon un peu étrange

★ emploi du temps

- suit le mouvement en prenant des notes

★ réactions: meurtres

- s'intéresse plus aux motivations qu'aux faits

★ réactions: tempête

- s'extasie devant le côté apocalyptique de la situation

The Old Maid:

Basée sur une nouvelle de Edith Wharton

Quand Charlotte Lovell a une fille illégitime, sa cousine mariée, Delia Ralston, accepte de l'élever. Delia empêche aussi Charlotte de se marier avec son beau-frère.

Des années plus tard, Charlotte a emménagé avec sa cousine; et l'enfant, Tina, est devenue une jeune femme attirante qui aime sa supposée mère et sombre, pincée et célibataire de tante.

Au mariage de Tina avec le riche Lanning Halsey, Charlotte décide de dévoiler l'histoire mais n'en trouve pas le courage. Comprenant son tourment, Delia dit calmement à Tina d'embrasser une dernière fois sa tante Charlotte.



Ruth Copeland

32 ans

★ aviatrice

★ description:

- sèche, un peu garçon manqué

★ psycho

- aventurière

- déterminée, téméraire

★ background:

- première femme à : traverser l'océan Atlantique en 1928, idem en solitaire (1932), faire un vol transcontinental sans s'arrêter, traverser en solitaire l'océan Pacifique de Honolulu à la Californie (le 11 janvier 1935)

★ objectif:

- trouver des fonds auprès d'un mécène pour sa prochaine expédition en Afrique, autour du Kilimanjaro

★ emploi du temps

★ réactions

- aider les PJ

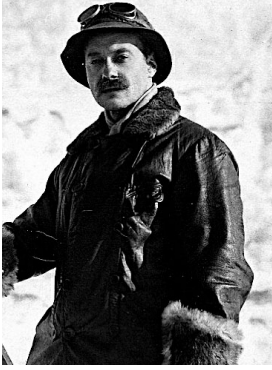
> course-poursuite

> maîtriser un PNJ

> **enquête : piste Australienne**

★ réactions: meurtres

★ réactions: tempête



Pierre Balfour

54 ans

★ architecte

★ description:

- embonpoint, yeux fuyants, teint blanchâtre
- tenue farfelue (en tenue arctique, soit disant sur le départ pour l'alaska)

★ psycho:

- architecte illuminé et un peu frappé
- hémato-phobe à haut degré (le sang déclenche des compulsions: rite conjuratoire, pensées magiques - se livre à des calculs mentaux, prédictions -
- en sait **peu sur le Mythe**, mais les quelques écrits qu'il a pu obtenir l'on profondément bouleversé -> **sensible au Mythe**

★ background:

- compagnon d'arme du Colonel pendant la Grande
- lointain descendant de François-Honoré Balfour, comte d'Erlette
- **a participé au concours** de 1922 en proposant une tour de basalte noire sans fenêtre

★ objectif:

- induit les PJ en erreur (**peut proposer un sacrifice**, par ex : une vierge - miss america ? - pour apaiser les polypes)

★ emploi du temps

★ réactions

- pour Balfour les 2 sont forcément liés. Sa sensibilité au Mythe lui brouille le jugement
- s'il est branché sur son travail : inépuisable sur son maître spirituel, Constant-Désiré Despradelle, professeur d'architecture du 19ème siècle (dont il a pris le plan de la tour)



Harvey Matters

31 ans

★ un des serveurs / tueur

★ description

- regard bas, assez passe partout, ses yeux pourrait le trahir... mais il ne vous fixe jamais

★ psycho:

- maniaque, paranoïaque, renfermé

★ background:

- architecte raté ayant tenté sa chance avec le concours de 1922
- a foiré sa vie à cause de cet échec; il en veut à tout le comité
- a appris que le concours été truqué via une indiscretion d'une journaliste présente Miss Melnitz
- raté le concours car maniaque, notamment de la sécurité
- a mis au point un système hydro/pneumatique d'ouverture instantanée de toutes les fenêtres du bâtiment (même les - apparemment - condamnées) pour les urgences incendie -> beaucoup trop cher
- ne voulait faire aucune concession !!!
- il ne le sait pas au départ, mais son système a été installé sans son aval !!!

★ objectif:

- veut se venger du comité
- veut tuer le journaliste qui "savait et n'a rien dit"
- tuer !

★ emploi du temps

Si Harvey a eu toutes ses cibles, peut "punir" n'importe qui (SAN 0).

★ réaction face à un membre du Comité du concours:

- tente d'abord de comprendre pourquoi son oeuvre n'a pas été retenue
- puis s'obstine à vouloir faire admettre à la personne qu'il aurait dû gagner
- pour enfin la tuer (même si celle-ci admet qu'il avait raison, il ne la croit plus).

★ réactions: tempête

- une fois bien barré en sucette, et sachant que le système d'ouverture est présent: va se précipiter vers la machine pour tout ouvrir et offrir le bâtiment aux polypes

★ Mode opératoire

- isole sa victime (toujours un membre du comité ou très lié au comité)
- expose sa raison
- étrangle sauvagement la victime
- met en scène son exécution.

Les Polypes Volants

Qui qui sont ?

- horrible race ancienne d'entités tout à fait extraterrestres, à demi polypes qui, venant à travers l'espace d'univers infiniment lointains, avait soumis la terre et trois autres planètes du système solaire voici environ 600 millions d'années
- matérielles qu'en partie, suivant notre conception de la matière
- leur type de conscience ainsi que leurs moyens de perception sont radicalement différents de ceux des organismes terrestres
- pas de vue, leur monde mental se composant d'un étrange réseau d'impressions non visuelles
- certaines formes d'énergie électrique peuvent les détruire entièrement
- se déplacent dans l'air, malgré l'absence d'ailes ou de quelque autre organe visible de lévitation

Quoi qui font ?

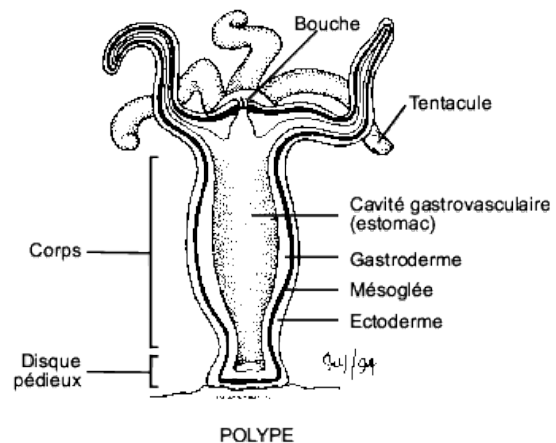
- suffisamment matérielles pour utiliser des instruments de matière normale dans les régions cosmiques
- ancien logement, encore qu'il fût d'un genre très particulier (d'immenses tours de basalte noires sans fenêtre)
- peut-être ont finalement préféré les abîmes de la terre à sa surface changeante, ravagée par les tempêtes, puisque la lumière ne comptait pas pour elles

A quoi ça ressemble ?

- stupéfiante plasticité et faculté de se rendre passagèrement invisibles
- contrôle de vents violents à des fins militaires
- sifflements bizarres et colossales traces de pas comportant les empreintes circulaires de cinq orteils.

Descriptions utiles :

- > ces empreintes aux cinq marques circulaires
- > un sifflement, un son strident, qui ne ressemblait à aucun autre et défiait toute description.
- > aux vents extraordinaires et aux sifflements qui s'y associaient.
- > Un vent soufflait aussi - non pas simplement un courant d'air froid et humide, mais une violente rafale, opiniâtre, que vomissait, sauvage et glaciale, l'abominable gouffre d'où venait l'indécent sifflet.
- > ce torrent de vent et de stridences qui grandissait de minute en minute et semblait délibérément s'enrouler et serpenter autour de moi, en assauts malfaisants lancés par derrière et d'en bas. Bien qu'il soufflât dans mon dos, ce vent avait bizarrement pour effet de retarder mon avance au lieu de m'aider - comme aurait pu le faire un nœud coulant ou un lasso lancé pour m'entraver.
- > je pris conscience de nouvelles rafales et d'autres sifflements, devant moi cette fois - monstrueuse marée déferlant à travers la crevasse elle-même depuis des profondeurs inconnues et inconnaissables.
- > des doigts glacés de vapeur humide s'accrochaient à moi et me harcelaient, tandis que cette maudite stridence se déchaînait diaboliquement



★ Criminalistique

- peau autour de la blessure entourée de pustules irrégulières
- écorchures sans schéma discernable
- mort due soit à une asphyxie, soit aux contusions
- toute la surface du corps a légèrement rougi, et on trouve des traces de matière inconnue sur la peau et dans les cheveux, certaines profondément enfoncées
- chair un peu desséchée, comme si elle avait été trop exposée au soleil ou cuite
- tympanes éclatés

★ emploi du temps

- sous terre très profond à faire dodo
- lorsque le sang coule sur la pierre, ouvrent un bulbe tentaculaire et commence à remonter
- étudie la construction une fois sorties en se cachant dans les bourrasques et/ou en devenant invisibles temporairement
- détruisent le générateur de courant, car cela représente un danger pour eux
- tentent de rendre folles ces choses qui bougent dans la tour (le hommes) pour leur offrir la tour
- énervée ou contre-carrées: tentent de tout détruire



Mr. Blake, chef du syndicat du journal & département enquêtes entreprises (syndicate & business survey)

membre comité, victime ascenseur, en lien avec la mafia



Miss Nora Melnitz

Journaliste chez Herald Examiner de Chicago
Elle a découvert le trucage du concours de 1922, en fouinant ça et là et comptait en faire un bon article. En interviewant, elle en a un peu trop dit. Sans se douter de l'impact de sa révélation sur ce raté, Mrs Melnitz a par contre vite compris la portée d'un tel article sur la réputation du Tribune.
Nora a rencontré Mc Cormick la semaine dernière.

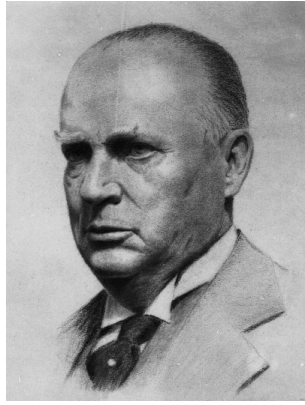
Miss Melnitz a rencontré Matters récemment (puisque'elle lui a appris le trucage). Elle connaît donc forcément son visage.

★ la solution

Les joueurs ne la rencontre pas au début. Elle n'est pas présente à la réception.

Quand les Pj vont demander aux gens du 3eme étage (à l'édition du dimanche) de descendre à la réception car "il se passe des choses bizarres", ils la voit parmi d'autres. Elle va demander aux joueurs ce qui se passe (si ils ne répondent pas un PNJ dira que quelqu'un a tué M. Blake (et M Raymond selon l'heure). Comprenant ce qui se passe, elle s'esquive au moment de monter dans l'ascenseur. Elle a en tête de "sauver ses preuves" cachées dans son bureau au 7ème étage (Info nationales)

Elle est retrouvée morte plus tard comme dit dans le scénario quelque part entre le 3eme et 7eme (comme ça vous arrange) avec son précieux agenda



Mr. Raymond, chef du département publicité & cinéma (avertising)

victime ventilo, corpulent, en lien avec le cinoche



M. Thorn
chef de la sécurité

★ il a à sa disposition la **liste** des personnes présentes: invités et membres du personnel.

Personnel

★ Service

Serveur 1: Matters :)
Serveur 2: Austin Jarrell
Serveuse 1: Lea Peredo
Serveuse 2: Roslyn Perryman

★ Sécurité

Chef: Norbert Thorn
Gardien 1: Arlo Housand
Gardien 2: Ollie Vega
Gardien 3: Alvie Hardin
Gardien 4: Steven Gaal

★ Personnel 24/7

4 personnes à la Presse au sous-sol
2 manutentionnaires au 3ème sous-sol aux pompes et machineries

★ Photographes du Tribune

2 photographes

Des noms:

Alejandro Bowie
Nickolas Overfelt
Morton Schaffer
Gilberto Messer
Leeroy Mccarthy
Melton Stecher
Nelson Hathaway
Roman Tirado
Dudley Boggs
Guy Stokes

Le casting: les joueurs pré-tirés



Ernest Stolz
membre du comité
45 ans



Neville Sinclair
pseudo célébrité du cinéma
38 ans

Descendant d'une vieille famille d'immigrés polonais, tu as gravis les échelons du journal le Chicago Tribune avec l'explosion de la radio. D'abord simple assistant technique, puis animateur pro, tu es devenu une figure incontournable du journal, un membre du haut comité. Ta participation la plus amère ? Le concours d'architecture de 1922, un vrai gâchis. Il était organisé pour construire de nouveaux locaux, 100 000\$ à la clef ! Le comité se portait garant, mais toi, tu sais que certains participants ont été "favorisés". Écœuré, tu as refusé de mettre les pieds dans cette tour. Tu as quitté le Tribune en 1925 pour son concurrent le Daily News. Malheureusement le Daily ne croit pas en la radio et peine à suivre face au « Chicago Tribune » et à « l'Herald Examiner », tu fut peu à peu mis au placard...

Mais ça c'est le passé, 10 ans se sont écoulés, et on t'invite à la commémoration de la construction de l'immeuble. C'est une période de vache maigre, le Tribune croit toujours au développement de la radio, voilà une occasion rêvée de renaître de tes cendres et tant pis pour les scrupules cette fois-ci. Un bon verre de whisky tassera ta conscience après tout, tu en as pris l'habitude depuis quelques années. Avec tout ce temps, l'éditeur en chef du Tribune, le sévère Mr McCormick, dit « le Colonel », t'a peut-être pardonné ta désertion ? Tu te souviens des réunions assommantes du comité et sais qu'il faudra te méfier de l'omniprésent Mr Blake (chef du syndicat du journal et responsables des enquêtes entreprises, un vrai vautour) et de l'infect Mr Raymond (chef du département publicité, toujours à comploter avec Blake) qui ne t'ont jamais apprécié. Il y a peut-être un poste de directeur de la radio à gratter, qui sait ?

Tu es une star, une légende vivante du cinéma muet : « le Voleur de Bagdad », « Le capitaine Fantôme », « Le cimetière des Éléphants », « La revanche du capitaine », « La Croisière du Navigator », « Le Chasseur de Fauves », sont tes plus grands succès. Tes déboires théâtraux à Los Angeles ne comptent pas, oubliée cette petite vie misérable de fils de bibliothécaires ! De toute façon les vieux bouquins ne t'ont jamais attiré face au monde merveilleux de l'image et de la comédie muette. Certes, le genre est tombé quelque peu en désuétude, depuis l'arrivée du parlant. Tu tentes de percer dans ce nouveau cinéma; ce qu'il te faudrait c'est un film où tu puisses exprimer pleinement ton talent d'intrépide « aventurier ». Et alors les producteurs, réalisateurs et petites minettes te courront après comme autrefois. Heureusement que ton agent, ce bon vieux Bill Vansen, croit encore en toi. Il a semble-t-il trouvé un coup de piston potentiel, un certain Mr Raymond. Ce type est le directeur de la publicité au Chicago Tribune et possède ses entrées à Hollywood. Bill t'a assuré que si tu faisais bonne impression audit Raymond, ce ponton te dégotterait un rôle dans le dernier film d'aventures de Michael Curtiz, "Captain Blood", en plein tournage. Tu pourrais alors en remonter à ce freluquet d'Eroll Flynn, peut-être le reléguer en second rôle même ! Bill a donc payé ton ticket de train, s'est arrangé pour te placer dans la liste de VIP d'une fête du Chicago Tribune. Au pire t'a-t-il assuré, ça te fera une bonne publicité. Te voilà dans l'immeuble du journal : le Tribune Tower. Une commémoration de sa construction y est fêtée, ambiance idéale pour taper la causette entre 2 coupes de champagne...



Vito Roselli
mafieux

35 ans

La prohibition, c'était l'bon temps pour les Sacco ! Chicago était un immense terrain de jeu pour l'Outfit (le syndicat du crime comme disent les poulets) et puisque tout le monde fermait les yeux, c'est que chacun y trouvait son compte non ? Tout était plus simple, surtout avec un oncle comme Filippo Sacco pour t'apprendre la vie. Même lorsqu'en 1925, face à ces fouineurs de fédéraux, il suffisait de graisser la patte de gratte-papiers pour changer de nom. Ton oncle devint « John Roselli » et te fit modifier « Vitto Sacco » en « Vitto Roselli ». OK, cela ne suffit pas à Al Capone. Par sécurité, il envoya l'oncle Johnny se refaire du côté de Los Angeles. C'est à ce moment là que tu as pu voler de tes propres ailes, sous la protection de Scarface. D'abord en tant que « courrier » pour des dépôts à la Havane, tu as pris plus d'importance dans le milieu. Utilisant ton physique pour approcher l'élite sociale de Chicago, tu es devenu l'arme fatale de l'organisation pour tout ce qui se rapportait à la « collecte » des fonds. Un sourire en coin ou quelques menaces bien placées suffisaient la plupart du temps à faire plier ces comptes en banques ambulants. Mais depuis '32, l'incarcération du boss vers une prison féd' a changé la donne : les amis devenant ennemis, les douillars devenant mauvais payeurs. Justement, tu dois rencontrer aujourd'hui Mr Blake, l'honorable chef du département enquêtes entreprise du Chicago Tribune. Ce prétentieux gère aussi les fonds du syndicat du journal et arrose l'Outfit avec pour « faire pression » sur les boîtes chez qui il enquête. Si le patron du journal, McCormick, savait ça, il péterait une durite ! Quoi de mieux qu'une petite fête de commémoration des 10 ans de leur immeuble pour percevoir son impôt discretos ?



John Akeley
architecte éconduit lors du concours

36 ans

Architecte, c'est ce que dit de toi le profane. Bien sûr que peut-on attendre du néophyte qui arpente benoîtement le pavé et les couloirs des monuments pensés par des artistes, des génies tels que toi. Depuis ta plus tendre enfance Bostonienne où tu amoncelais des cubes dans le salon de Père, tu savais que ton destin serait de faire construire des structures cyclopéennes dignes de tes idéaux. Père comprit ton engouement, même s'il tenta de t'initier à sa matière enseignée à l'université de Boston : l'anthropologie. L'aspect religion & occulte auraient pu presque te séduire, mais, non rien de comparable à ton art. Après avoir fait tes preuves dans un cabinet d'architecture, tu débutas tes réalisations (le Massachusetts Mental Health Center en 1912, le Huntington theater en 1919). Te revendiquant résolument de l'Art déco, mouvement artistique mélangeant les exigences urbanistiques locales et les sources d'inspiration précolombiennes, tu exècras l'art nouveau (comment la forme peut-elle être strictement dictée par sa fonction tout en combinant une décoration opulente ?). En 1922, tu participes évidemment au concours organisé par le Chicago Tribune dont le but est de se doter d'un nouveau centre névralgique. Malheureusement, c'était sans compter sur l'effet de mode du néo-gothisme (peut-on vraiment travailler dans un immeuble ressemblant à un tombeau !), tu n'obtiens que la 4ème place. Les années suivantes sont plus dures, alors que ta carrière avait si bien commencé ! 13 ans plus tard, le Tribune te supplie de venir à la commémoration de ce tas de boue. L'occasion idéale pour soumettre des plans d'un bâtiment radio que ton esprit supérieur a imaginé, n'est-ce pas ?



Vicky Roselli
mafieuse

35 ans



Joan Akeley
architecte éconduite lors du concours

36 ans

Jack Dempsey athlète

27 ans

Écrasés, laminés, détruits, voilà ce qu'on dit de tes adversaires après tes rencontres. Ouais, t'es un boxer américain, un vrai et pas n'importe lequel : tu as été champion du monde des poids-lourds en 1919. Métis indien-irlandais, t'es originaire de Manassa (Colorado), d'où ton surnom « le tueur de Manassa ». Et c'est justifié avec plus de 80 victoires dont plus de 50 par KO. La boxe est un art. T'as inventé le "Dempsey Roll", cette technique commence par une série de mouvements d'esquives, déplacement de la tête genre en huit horizontal. Accélération du mouvement, avance et une fois proche de l'adversaire, pousser avec ses jambes et utiliser l'élan pour envoyer des crochets puissants et précis. Malheureusement, ton "Dempsey Roll" finit par être un peu prévisible et tu perds ton titre en 1926 devant 120 000 spectateurs face à Gene Tunney. Bon t'avais prévu l'coup, pas si bête le Jack. Tu as profité de ta popularité pour tourner quelques films dans les années 20, du genre « K.O. for Cupid », « Bring Him In »... et d'autres que tu as oublié. Tiens d'ailleurs c'est ce que t'as dit à ta femme en perdant ton titre de champion : « chéri, j'ai seulement oublié d'esquiver ».

Maintenant tu t'es retiré, participes à des œuvres de charité, t'as ouvert un restau' à New York et... divorcé aussi. T'es pas resté dans les cordes loin de là, t'as déjà dégotté une 'tite chanteuse de Broadway Hannah Williams. Tout irait très bien si tu n'avais pas donné cette interview stupide à ce journaliste du Chicago Tribune : un article te faisant dire des âneries sur un combat hypothétique contre un robot. Tu es venu exprès à Chicago en t'invitant à la fête de la commémoration de l'immeuble pour empêcher la sortie de ce torchon.



Où sont les aides ?

Les (p)ages sont celles du PDF des aides de jeu

> FILER au PJ architecte (suite réussite jet architecture sur Beacon of Progress)
p.8

> FILER au PJ architecte (suite réussite jet architecture sur Beacon of Progress)
p.10

> bureau: n'importe lequel, en fonction de l'avancement
p.1

> Bureau du colonel
p.3-4-5

> morgue (ni 4-5)
p.9

> bibliothèque
p.6

> presse (ni -2)
p.7

> corps de Raymond
p.2 H

> corps de Blake
p.2 B

John Howells l'architecte de la Tribune Tower, n'est pas venu, il est à New-York.
C'est du néo-gothique. 435 N. Michigan Avenue. La rivière est la rivière Michigan.

capacité d'accueil : 3000 personnes !
36 étages - 140m de haut
6 ascenseurs ensuite

air conditionné depuis 1934
9 ascenseurs jusqu'à l'étage des syndicats
1 escalier - escaliers dans les bureaux des dirigeants pour monter

Mythe à tous les étages

Voici une liste des étages d'intérêt avec un petit descriptif.

Comme le précise le plan typique d'un des étages, l'organisation d'un étage-type se fait autour d'un hall-couloir central entourant les cages d'ascenseur. Ensuite, les bureaux sont disposés au-delà de ce hall et peuvent avoir souvent des portes communicantes les uns entre les autres. Dans les halls: plantes vertes et autres décors anti-poursuite et pro planque :)

La morgue d'un journal est l'endroit où l'on stocke les anciens numéros.

| | |
|--------------------|---|
| Etage -6 | - stockage de rouleaux de papiers (gros rouleaux :)) - tunnel avec rails - pompes et machinerie à vapeur |
| Etage -5 | - stockage de rouleaux de papiers (gros rouleaux :)) - machinerie du système de fermeture spéciale |
| Etage -4/-3 | - stockage de rouleaux de papiers (gros rouleaux :)) |
| Etage -2 | - salle de presse: machinerie et rotatives |
| Etage -1 | - unités d'impression, en lien dans le sol avec l'étage du dessous - unités de vérification |
| Rdc | - grand hall d'entrée sur 2 étages - salle du courrier: grandes étagères |
| Etage 1 | - service des abonnements |
| Etage 2 | - ateliers de composition et mise en page |
| Etage 3 | - département local (presse locale), édition du dimanche |
| Etage 19-20 | - en travaux - gros bordel: câbles électriques, cloisons en vracs, que des armes improvisées (perceuses,...) |
| Etage 24 | - bureaux des dirigeants (dont le colonel et les membres du comité) - bibliothèque |
| Etage 25 | étage "Promenade", lieu du discours |
| Etage 36 | Panoramique & émetteurs radio ☹ interférences, effets électro-magnétiques |

Intéressant

★ machinerie de l'Ouverture de toutes les fenêtres: en haut ou au sous-sol

★ ascenseur "Spécial Promenade": deux arrêts 3è - 25ème

- en extérieur sur des crémaillères

- pas relié au service électrique global (en cas de panne générale, marchera encore)

Pourquoi qu'à partir du 3ème:

- problème de sécurité: étant en extérieur, les gens sur la place, ne doivent pas y avoir accès directement.

Les armes

★ haches à incendie + **lampe de poche** -> **2x étage**

★ fleuret de collection (mais utilisable) dans le bureau du Colonel

★ armes de l'équipe de sécurité: seul le chef à un pistolet, les autres une matraque.

★ des armes personnelles dans les bureaux des dirigeants mais ce sera peut-être et sans doute eux les premiers à les récupérer... :)



Lancement

Nous sommes le dimanche 14 avril 1935, il est 16h10.

Tout commence dans l'ascenseur. Les investigos sont tous dans le même... la porte vient de se fermer.

Si besoin est de faire durer: petit incident avec voix de maintenance dans un petit haut-parleur grillé de cuivre.

★ but: présentations et description

il y a environ une cinquantaine d'invités

Le discours de la promenade (25è)

●●● le discours ●●●

★ décor

gothique et tarabiscoté, terrasse entourant le reste du bâtiment qui monte au-dessus

haute balustrade (1m50), beaucoup de bacs avec des plantes, grandes arches (x8)

seul accès à l'intérieur du bâtiment se fait par les deux portes arrières donnant sur les escaliers vers le 25è

- réception très huppée: éclats de voix, du monde, des serveurs (x2)/serveuses (x2) avec des boissons, pas de bouffe

- quand tout le monde est là: discours du Colonel

★ indices

- M. Blake jette des coups d'œil au personnage mafieux et au personnage du Comité.

[[PISTES DISCOURS]]

historicopoulpique

Sujets de croisades McCormick : gangster, le racket, Wall Street, la prohibition & les prohibitionnistes, les politiciens locaux, d'états & nationaux, l'impérialisme Britannique & le communisme, les Démocrates & les Républicains libéraux.

Il a voulu faire réformer la langue Anglaise (c'est pour ça que le Daily c'est foutu de lui avec McCosmic)

Il était isolationiste, opposant à Roosevelt

Il était innovateur dans le monde de la radio, fondant une chaîne de stations : la WGN (World Greatest Newspaper !).

Il était sacrément réac : en 1935, lorsque le piti état de Rhodes Island est passé sous juridiction démocrate, il a placé un drapeau américain sur le tribune avec une étoile en moins (celle représentant Rhodes Island) jusqu'à ce qu'on lui conseille de l'enlever, l'atteinte au drapeau étant un délit.

Il est un "aristocrate", selon ses amis, dans le meilleur sens du terme : méprise les riches et n'évite "les parasites, les dilettes ou les courtisans", il évite leurs clubs et distractions.

A la fin du discours, le Colonel invite tout le monde à descendre au 2è pour la réception proprement dite. Il propose tout haut aux PJs (groupés de préférence, attendre qu'ils se regroupent) de prendre le Spécial Promenade, l'ascenseur révolutionnaire et dit aux autres de l'attendre à l'arrivée.

Tout le monde descend sauf les serveurs (x4), le Colonel, Ms Copeland, Balfour et H. Green. Attention, c'est important pour le meurtre suivant.



Le Spécial Promenade (1er meurtre Matters)

- c'est une cage en cuivre ouvragée à l'air libre, avec une grille en-dessous et une grille au-dessus.

- 2 boutons (Promenade - 2ème) et un haut-parleur avec bouton pour causer

- prend un peu de temps à se mettre en route avec un son de machinerie (les crémaillères)

- quelques rafales de vent durant la descente

Arrivés au 10ème étage: - SCHBOUM - choc violent au-dessus de la cage.

Un visage aux yeux exorbités observe les PJ. Du sang coule de son corps partiellement éclaté,

Autour de l'étage 8, le sang commence à couler sur les PJs... en prévision de leur arrivée :)

A l'arrivée au 2è, les invités, coupe à la main, sont médusés et horrifiés (cris)

[mythe] Du sang s'est répandu sur la pierre, sous la cage, là où elle se pose. Si on la regarde attentivement, on peut entrevoir un peu de sang être "aspiré" par la pierre.

Le corps ne peut être récupéré qu'en faisant remonter un peu la cage pour l'atteindre d'un bureau du 4ème étage. Faire remonter un peu demande d'utiliser la machinerie manuelle, au sous-sol.

Aussitôt un des membres de la sécurité part avertir. Il revient et a reçu comme consigne que personne ne sorte ((il a utilisé la radio car le téléphone extérieur ne fonctionne déjà plus). Le vent se lève et un peu de poussière s'envole dans les rues.

Le lieutenant Jerry O'Sullivan arrive 5mn après l'appel (qu'il a en réalité intercepté sur sa radio), rapide ! :)

Il va tenter de calmer le jeu et de faire un point sur la situation.

Tout le monde est descendu maintenant (Colonel et autres arrivés) au 2ème.

★ qui est mort

M. Blake membre du Comité, celui qui devait du pognon à la Mafia (background PJ) et qui était en concurrence avec le PJ Architecte (background PJ)

★ ce qui s'est passé

voyant Blake descendre, le tueur l'a suivi. Une discussion s'engage, le ton montant, pour éviter l'esclandre, Blake propose de continuer la conversation dans le bureau de Patterson. Matters s'énerve, l'étrangle, ouvre la fenêtre et le balance.

★ légiste

étranglé (ça ne se voit pas tout de suite, vu l'état du corps. Traces bleues autour du coup apparaissant une heure après) puis balancé de l'étage 24 (offices des directeurs)

★ indices & soupçons

Papiers retrouvés dans les poches de Blake:

- sur le corps de Blake, menace de la mafia

●●● menace de la Mafia manuscrite ●●●

- témoignage de M. **Raymond** au lieutenant pendant les interrogatoires: il indique que M. Blake était en concurrence sur des décisions du comité avec le PJ membre.

- questionné, **un des serveurs** dira que M. Blake se dirigeait vers les WC. Il est donc parti vers les escaliers menant au 24ème.



Le vent se lève, chasse à l'homme

Cela se passe pendant les interrogatoires menés par le lieutenant, dont ceux des PJs, notamment les "louches" :) et puis ce sont les premiers témoins.

Autre option: le lieutenant veut utiliser une Nouvelle Méthode → interrogatoires en public.

Le lieutenant s'est installé dans un **bureau** adjacent à la salle de réception (ça permet de voir le temps se détraquer par les baies vitrées avec terrasse).

★ causette de monsieur **Raymond** avec le lieutenant (tout le monde proche peut entendre) accusant le PJ ancien membre du comité avant le début des interrogatoires.

Le **Colonel** est furax car cela s'organise sans lui, le chef ! Pour reprendre la main, c'est lui qui **envoie** l'équipe de sécurité (x4 tous sauf le chef) dans les étages.

Ils communiqueront par le téléphone interne avec leur chef resté en bas.

Le vent se lève vraiment, plus de poussière, on ferme portes et fenêtres, ça s'assombrit.

Les portes principales sont verrouillées par l'équipe de sécurité.

Le passant ou fuyard (meurtre Polype)

Pour bien montrer qu'on ne peut pas sortir, lors d'une bourrasque, éclater un passant/fuyard contre une vitre bien visible !

Effet de style: le corps s'envole... puis semble s'arrêter une fraction de seconde en plein air... pour repartir comme une poussée.



Mini tremblement et Grosse coupure

Scène «à vous la main »

(pas de timing précis, à vous de la placer quand bon vous semble après la scène précédente)

[mythe] Les polypes remontent d'où...

Petit tremblement de terre, moment de panique puis quand ça s'arrête, toutes les lumières vacillent puis s'éteignent. Et re-grosse panique. Le lieutenant perd un peu le contrôle et demande de l'aide aux PJs.

Les lampes de poche sont dans les petites armoires à incendie avec les haches :).

Si on tente d'entrer en contact avec les étages, plus de réponses de l'équipe de sécurité partie vers les sommets.



Caprices de la haute

Scène «à vous la main »

Une foule n'est jamais facile à gérer, surtout lorsqu'une crise empire et que tous se retrouvent dans une seule pièce, aussi grande soit-elle.

★ partir !

Tôt ou tard, le **Proc'** exigera de partir, plus c'est tôt plus d'autres invités tenteront de le suivre, la tempête étant moins menaçante au départ. Il invoquera que c'est lui la loi dans cette ville par exemple. Les PJ peuvent tenter d'argumenter en soutenant le **Lieutenant**, appuyant sur le danger de la tempête.

> ceci vous laisse le choix de réguler le nombre de PNJ à gérer.

★ pression

si les PJ décomptent les personnes réunies, des gens manquent au fur et à mesure. C'est plus flagrant si le groupe est réuni dans une seule pièce.

★ bâtiment souillé

Balfour s'exclame qu'avec le premier meurtre, ce sang a souillé cet édifice !!!

★ innocence

trouvez un PJ sensible au charme de **Miss America**. Elle va d'abord le ferrer en s'évanouissant dans ses bras salvateurs. Dès qu'une opportunité de lui causer se présentera, elle va le supplier de l'escorter hors de cette horrible tour. S'il lui promet une telle chose, elle le suivra pour le reste de l'aventure façon pot d'glue.

★ mous du genoux

si les PJ sont trop paniqués, le **Colonel Mc Cormick** peut prendre l'initiative de par son autorité. Il formera des groupes pour retrouver des personnes, tenter de prendre contact avec l'extérieur (radio, téléphone, signaux aux fenêtres, fuite par le tunnel).



Grimpette dans les étages

Scène «à vous la main »

A un moment ou un autre, les PJs vont vouloir monter dans les étages. Pour le moment les ascenseurs centraux fonctionnent encore.

Attention, ils peuvent être, ou non, **accompagnés** de PNJs:

- > Miss America enamourée
- > Ms Copeland en quête d'aventure
- > ...

Les **polypes** se rapprochent et "sentent" le bâtiment:

- > coups de vent qui se lèvent "comme ça". Portes qui claquent.
- > traces de râclure sur des angles de mur.
- > lumière d'une pièce qui se met à vaciller (les polypes aiment les ondes).
- > radio/téléphone qui se met à fonctionner tout seul (les polypes aiment les ondes).

La **Dust Bowl** est sur le Tribune:

Le vent se lève franchement, c'est la tempête:



Ça ne ventile plus ! (2ème meurtre Matters)

Scène «à vous la main »

Un petit bruit de moteur tournant à vide provient de la porte entrebâillée du bureau, un corps est suspendu aux pales du ventilateur du plafond. Sa langue violacée semble tirée à l'extrême. Le bureau est sans dessus-dessous, des papiers sont étalés partout et une lampe est brisée.

★ qui est mort

Mr Raymond, membre du Comité: celui qui a eu des problèmes avec le Colonel (dispute sur le Concours: dans background du PJ Architecte) et avait promis au PJ Cinéma une place dans le prochain Eroll Flynn: Captain Blood (19 décembre: sortie) (dans son background)

!!! L'Illuminé doit être absent pendant la découverte du meurtre.

★ quand

au moment d'un comptage des invités, il manque ce type: quelqu'un l'a entendu que cette histoire l'énervait et qu'il remontait dans son bureau: "de toute façon, moi, je n'ai rien à me reprocher, j'ai respecté le règlement du concours"

★ comment

pendu à un ventilo, dans le salon, à l'étage des appartements

★ réactions

on s'attaque aux membres du Comité !!!

★ soupçons & indices

- quelqu'un qui a perdu ? -> Balfour ? Le PJ architecte ? Un autre ???

- dans son bureau, au 24è, il reste un morceau de liste par terre un peu caché listant Balfour et le PJ.

●●● morceau de liste des participants au Concours ●●●

- l'homme doit avoir une certaine force



La piste du Concours

Scène «à vous la main »

On s'attaque au Comité donc: qui a participé et surtout qui a raté ?

Les documents originaux sont stockés chez le Colonel mais "c'est HORS de question", va falloir jouer les ninjas. Et à se rappeler: ces documents peuvent incriminer le PJ architecte et Balfour.

Si jamais les PJs ne s'y **intéressent pas**:

- ils peuvent surprendre Ms Melnitz fouillant dans le bureau
- la piste de la pierre pour avoir les plans
- le **5ème** meurtre les mènera au Colonel

Et l'Illuminé leur cause:

- les autres tours

●●● autres propositions ●●●

- son mentor Etienne Boulay: scène de partage en couille et de mysticisme (limite Mythe)

- il "savait" que les vents viendraient ! (il est habillé en grands froids)

- il rappelle que le bâtiment est souillé. Si on lui en parle, il se lance dans un speech sur le fait qu'un bâtiment tient sur des nœuds d'énergie (un de ces nœuds est la pierre souillée).

Ce qui amène à...



La piste de la Pierre

> discours de l'Illuminé

> pierre absorbante (un PJ l'a certainement vu)

> exposition sur la construction de la Tour aux 4ème étage (Local room): photos, première pioche, première brique, casques d'ouvriers morts dans la construction, et photo de la pose de LA pierre avec le Colonel qui sourit.

★ Chez le Colonel

Déjà fouillé:

> il manque: la liste des participants (retrouvée au second meurtre)

> il reste la lettre de Mc Kenzie où il dit qu'il a envoyé un bloc de pierre bizarre et il y a aussi une note indiquant les modifications à la construction pour l'inclure.

●●● lettre de Mc Kenzie avec les photos ●●●

> il y a aussi des plans un peu dissimulés et notamment ceux du super système de sécurité (voir la course à la manette)

★ Dans la bibliothèque

!! le PJ du Comité la connaît !!

> bouquins divers & avariés (je m'en lasse pas :)) dont certains jouxtant le Mythe. Il faut étudier cela tranquillement, pas entre deux poursuites: séparation des PJs ? Qui reste dans les PNJs avec eux... ??? niak niak :)

> cela doit pouvoir mener à la piste des polypes sans les nommer: vents, traces sur les corps,...

> et aussi mettre sur la piste de leur réactivité aux ondes électriques.

Miss Copeland peut en profiter pour glisser là ses expéditions en Australie.



Le pigiste aplati (meurtre Polype) & LA coupure

Tout à coup plus de lumière! Seul la cage de l'ascenseur extérieur reste allumée (circuit indépendant)

Disjoncteur au sous-sol...

Meurtre du technicien de presse

★ comment

corps aplati dans la presse (press room)

★ indices

- pas étranglé, voir **criminalistique des Polypes**

- il travaillait sur deux pages Sport parlant du PJ boxer

★ soupçon

le PJ Athlète voulait empêcher la sortie de l'article

Il y a un drôle de courant d'air qui disparaît quand la lumière est remise en route: machinerie, étincelles,...

[mythe] Les polypes craignent l'électricité (piste de la bibliothèque ou de Balfour si vous les souhaitez).

Note pour Matters: ces meurtres (celui-ci et les suivants) qui ne sont pas de son fait vont lui faire encore plus perdre les pédales. Des alliés ??? (on se dirige vers la piste de la Course à la manette)



Mais que font les gardiens ? (meurtre Polype)

Scène «à vous la main »

Les 4 gardiens partis dans les étages fouiller et traquer le/les meurtrier/s ne sont plus revenus...

Cela peut vous permettre de poster de bonnes scènes gores en ouvrant un bureau ou autre.

On peut laisser alors des traces de passage des polypes. Et un léger vent sort de la pièce à l'ouverture de la porte.

> toujours lieu dans un endroit ayant une fenêtre ou une aération.

★ légiste

pas étranglés. Corps comme des jouets brisés comme projetés avec une infinie violence.



Typewriter touch (3ème meurtre de Matters)

Scène «à vous la main »

★ qui

Miss Melnitz, La journaliste ayant fait parler un Membre du Comité: M. Blake

★ légiste

étranglée, crâne fracassé avec sa machine à écrire

★ où

dans un endroit proche du gros des invités. Elle s'était isolée ou partie se repoudrer le nez

★ réaction

sauvagerie, première femme victime, pas de lien avec le comité: les invités paniquent -> personne n'est à l'abri.

★ indices

un agenda stipulant qu'elle avait fait parler Membre du Comité (celui du meurtre 1: Blake), liste des membres du comité manquante ? ou témoignage PNJ : "J'ai entendu dispute, vous saviez et vous n'avez rien fait !"

Le lieutenant ne gère plus rien. Sous la pression et si on le pousse: il avouera que personne ne viendra vu qu'il a intercepté l'appel. Il se perd en conjectures.

★ Meurtre en direct

Miss Melnitz se fait toper dans un bureau par Matters mais à eu le temps d'appeler au téléphone (qu'elle a laissé décroché, pendant sous le bureau lors de l'irruption de Matters). Elle donc pu appeler soit le standard sécurité, soit le bureau de "crise" que les PJ pourraient choisir, soit la salle de réception. Bref les PJ vont tout entendre, de façon déformée (au niveau de la voix de Matters méconnaissable par l'éloignement et l'excitation), sans rien pouvoir faire !!!

Au mieux ils sont loins, si McCormick est avec eux : il sait où se trouve le bureau de Melnitz. Si Thorn est avec eux : il peut identifier la provenance (d'abord l'étage, puis le couloir, puis le bureau).

Enfin, option pour les chenapans qui aiment la proximité du danger : ils sont dans une pièce à côté ou dans le couloir et entendent tout derrière la porte (son aussi déformé). A vous alors de jouer avec les plans pour pratiquer une sortie convenable à Matters, sachant que les Polypes peuvent ralentir fortuitement les PJ, les obligeant à passer par d'autres couloirs.

Qui a dit course-poursuite ? :)



Deux options: la Manette ou "Je me ferais bien un investigateur"

Ces deux options étant assez radicales, vous pouvez les faire toutes les deux ou n'en choisir qu'une en fonction des réactions et de l'investissement de votre équipe:

>>> Course à la Manette

Qu'est-ce que c'est ?

Matters, comme précisé dans son historique, a participé au concours. A perdu. Ne s'en est pas remis :)

Son projet était moche, rigide, sur-sécuritaire et il ne voulait faire aucune concession.

Un des points de son projet: un mécanisme central d'ouverture automatique des fenêtres, toutes les fenêtres du bâtiment.

Il ne le sait pas au départ (jusqu'à la découverte des plans) mais ce projet **a été mis en œuvre** dans le Tribune !

Quand il le sait et après les premiers meurtres des polypes, il peut partir en sucette totale et voir (dans la clairvoyance du fou) là un moyen de faire entrer ses alliés !!! pour l'aider à tuer. Mais la manette n'est pas là où il l'a pensé donc peut s'engager entre les PJs (s'ils ont compris, c'est le déclencheur :)) et Matters pour **retrouver la manette**. Elle est préférablement au sous-sol près des machineries.

Alors comment l'insérer, y a plein de moyens pour ça, faut distinguer les phases :

★ **Prise de connaissance des PJ :**

- quand ils redescendent dans l'ascenseur du début

ils peuvent voir que toutes les fenêtres sont en train de se fermer tautomatiquement avec des vérins de partout

- après le 1er meurtre, Thorn le chef de la sécurité peut en parler devant au Flic devant eux

"- y a t il des issues ? - nous avons actionné le système de fermeture"

★ Introduction au drame :

- l'illuminé peut évoquer les vents, la nécessité d'ouvrir les fenêtres, les PJ le voit causer à Thorn activement, celui-ci roulant des yeux.
- le proc' peut aussi écouter d'un air presque "soulagé" (lui compte ouvrir pour s'enfuir)
- les annotations (dites oralement) sur la tour de Matters.

★ La course :

Avec Matters : possibilité de se la jouer course poursuite avec Matters (lorsqu'il vient de tenter de tuer le PJ comité ou Melnitz) ou bien coup double : Matters choppe le PJ comité dans la salle à la manette (là il a décidé de tuer... tout le monde !)

Avec tout PNJ qui craque : ne faite pas forcément une course poursuite !

L'illuminé peut convaincre les joueurs ou profiter d'un moment d'inattention.

Le proc peut faire ça en douce, les PJ s'en rendent compte en voyant les fenêtres. Le proc a t il emmené d'autres PNJ dans sa folie ?

Miss America peut commencer à s'évanouir et se retenir... sur la manette.

... improvisez en fonction des backgrounds !

Avec un PJ : c'est possible aussi, n'oubliez pas qu'ils peuvent devenir dingues eux aussi. Pis on peut toujours faire confiance aux PJ pour faire une ânerie.

Enfin, c'est pas à sens unique : j'ouvre/je ferme, j'ouvre/je ferme la manette finira pas se casser... A vous de décider sur quoi elle s'arrête. Quel que soit votre choix peut être que des PNJ/PJ seront entrain de passer à une fenêtre pendant cette scène :D

>>> Confession d'un tueur (4ème meurtre Matters) ou Je me ferais bien...

- ★ qui
le PJ, membre du Comité
 - ★ quand
tôt ou tard, le tueur tentera de se retrouver seul face au PJ Membre du Comité : « je crois avoir trouvé une piste, suivez-moi... ». Autre prétexte possible pour l'isoler : le PJ est convoqué par le Colonel
 - ★ légiste
étranglement, utilisez le décors
 - ★ réactions
panique totale, si Mc Cormick vit toujours il s'arme & s'enferme dans son bureau.
 - ★ indices
ce qu'aura fait le PJ ("Matters m'a tué")
 - ★ spécial
cette scène peut échouer, si le PJ a le dessus, Matters tente de s'enfuir pour s'en prendre au Colonel.
- ▢ **Astuce Meurtrière** : il peut être intéressant d'éliminer le Colonel avant le PJ comité, suivant l'avancement des joueurs dans cette mini-enquête.



L'ultime revanche (5ème meurtre Matters)

- ★ qui
Colonel McCormick
- ★ quand
- ★ comment
étranglé, des morceaux de pierre enfoncé dans tout le corps
- ★ réactions
mélange panique totale / "joie" malsaine, si le PJ comité vit encore, les gens voudront le lyncher si l'enquête est venue à leurs oreilles. Ils voteront à majorité pour le "livrer" (attaché et mis dans le hall).
- ★ soupçons
N/A (à ce stade : paranoïa générale)



Comment s'en sortir ???

★ Comment percer à jour Matters

- les membres du comités sont tués -> quelqu'un leur en veut !
- liste des participants retrouvée (2nd meurtre) -> il se peut que ça soit un participant au concours
- comment avoir une identité -> le chef de la sécurité a la liste des gens présents
- qui est toujours absent lors des meurtres
- quel membre du personnel semble moins paniqué et moins de connivence avec ses semblables
- **gros déboîles**: il a un pansement assez tôt qu'il n'avait pas à la réception

- lors du meurtre du PJ architecte: il révèle tout :)

★ Comment vaincre les **polypes**

- fuir par le sous-sol -> unique chance de fuite
- leur préparer un piège dans un étage en réfection -> bouches à incendie (eau) + câble -> pschitt le polype
- trouver un rituel dans un des bouquins (+ caisse cachée dans un des bureaux avec reliques d'expédition)
genre un rituel indien sur le dieu du vent Yoalli Ehecatl

●●● rituel indien ●●●

- ils sont attirés par le sang ?

★ Pourquoi courir après la manette **Manette**

- il manque une partie des plans: la fameuse page décrivant le système d'ouverture
- en tuant le PJ du Comité: Matters parle de cette option et que si on l'arrête, on arrêtera pas ses alliés angéliques (avé les tites zailles)

★ Comment mettre à jour le **Mythe**

- questionner Balfour
- faire des recherches dans la bibliothèque

●●● note sur Despradelle ●●●

Et aussi:

Le Catastrophisme dans les Mythes et croyances polythéistes

par Hubert Philippe Artamour Professeur en Anthropologie de l'École nationale des Chartes (Paris France)

Et puis pour la légende australienne pour ceux qui n'ont pas Terror Australis, j'ai fait un petit résumé (légèrement modifié pour coller au scénar... et reparler de la foudre). Perso, Ruth Copeland en parlera si je vois que les joueurs ne captent pas la subtile référence à la foudre dans l'AdJ écrite ;-)

Miss Copeland parle d'une légende qu'un aborigène lui a raconté : Pour les aborigènes, l'eau a été donné au hommes par le serpent arc-en-ciel. Avant lui l'homme n'avait que le sable pour boire. Mais une chose mauvaise qu'ils nomment Nylatep et qui ressemble à une immense chauve souris décida que l'homme devait souffrir. Il envoya alors son peuple à travers le monde et ses monstres soulevèrent le sable et bouchèrent les sources. Alors la terre redevint stérile. Le Serpent Arc-en-Ciel rusa et promit à Nylatep une terre plus vaste et plus aride encore à condition qu'il ne reviennent plus sur la terre des hommes. Cette terre c'était la lune qui brille sans chaleur. Le Serpent Arc-en-Ciel pu couler à nouveau sur la terre et irriguer les sols... et la nuit dans le désert le peuple de la lune souffle sa haine d'avoir hérité d'un monde sans humain pour le craindre. Et lorsque la foudre s'abat c'est que le serpent arc-en-ciel se montre pour faire respecter le pacte. Et après l'orage il apparait aux hommes pour leur signaler que tout va bien.

★ Comment vaincre les **Éléments en furie**

- appeler la météo et attendre
- le rituel indien contre les polypes ?

★ Comment se taper **Miss America**

Avoir du charisme et des \$... surtout des \$... charismatiques !



J'ai glissé chef...

- toutes les fenêtres ouvertes: c'est la fête au polypes
- le Tribune, t'en sors, t'es mort (la tempête)
- le PJ du comité: quelqu'un semble lui vouloir du mal
- faut pas trop jouer avec l'électricité
- 26 étages, pour une chute, ça fait haut



Un peu de stress

- ★ la climatisation déconne :)
- ★ téléphone ne marche pas
- ★ émetteur radio: les Polypes parlent aux Polypes -> grésillements
- ★ explosions de verrières / ouverture massive
- ★ ascenseur en chute
- ★ ils veulent réparer la radio: le matos est au sous-sol :)