



MADNESS TOWN



Madness Town

Un Scénario publié par Saurodemon pour

FIASCO



CRÉDITS

Ecrit par Aethariel

LE CADRE

UNE VILLE AU BORD DE LA FOLIE

1928, Arkham, Massachussets. Une ville où il ne fait pas bon traîner seul la nuit. A chaque coin de rue, dans les recoins sombres se cachent bien des dangers : trafics d'alcool ou de drogue, ventes d'armes illégales, et même meurtres sauvages et inexplicables. Une ville où les gens semblent continuer à vivre tranquillement malgré toute cette noirceur, qu'ils soient étudiants à la célèbre Université Miskatonic ou encore médecins à French Hill.

Toutefois, si l'on s'attache à les observer de plus près, on perçoit une curieuse étincelle dans leur regard. Le genre d'étincelle qui suffirait à faire s'embraser cette ville dans les flammes de l'enfer, voire d'une autre dimension...

FILMS

Re-Animator, Last Lovecraft : Relic of Cthulhu, In the mouth of Madness

VOUS AUREZ ÉTÉ PRÉVENUS...

L'idée est de commencer la partie sans faire directement allusion au mythe de Cthulhu et tout ce qui s'y rattache : lâchez vos personnages au beau milieu d'un trafic d'alcool, de rivalités meurtrières entre scientifiques, etc. Par la suite, faites alors intervenir quelques éléments fantastiques que vous aurez sélectionné dans les différentes tables : vos truands tombent sur une relique qui semble valoir pas mal de pognon et décident de la vendre à l'antiquaire louche du coin, un règlement de compte a lieu dans un cimetière où les morts se relèvent, ...

Il y a fort à parier que tout cela va finir dans une boucherie sanguinolente pour vos personnages ou, dans le meilleur des cas, à l'asile d'Arkham dans une camisole de force...

RELATIONS...

1 CRIMINELLES

- ◻ Contrebandiers
- ◻. Arnaqueur
- ◻. Tueurs à gages
- ◻. Prêteur sur gages et emprunteur
- ◻. Trafiquant d'art
- ◻. Baron du crime et acolytes

2 DE TRAVAIL

- ◻ Scientifiques aux théories opposées
- ◻. Artiste et amateur d'art (peintre, sculpteur, musicien)
- ◻. Etudiant/Professeur à l'Université Miskatonic
- ◻. Employé dans le milieu médical/patient
- ◻. Commerçant/propriétaire et client (Pub, librairie, antiquaire)
- ◻. Dans la presse

3 OCCULTES

- ◻ Possédé et exorciste
- ◻. Savant fou et cobaye
- ◻. Chasseurs de fantômes
- ◻. Ecrivain maudit et éditeur
- ◻. Sectateurs
- ◻. Prestidigitateur

4 FAMILIALES

- ◻ Grand-parent et petit-enfant
- ◻ Fratrie
- ◻ Cousins éloignés
- ◻ Ancêtre commun
- ◻ Amoureux
- ◻ Mariage arrangé

5 EN SOCIÉTÉ

- ◻ Membres d'un club privé
- ◻ Relations de comptoir
- ◻ Notables de la ville
- ◻ Groupe ethnique
- ◻ Croyants
- ◻ Loi (flic et repris de justice)

6 AMICALES

- ◻ Autochtone et étranger
- ◻ Rivaux de longue date
- ◻ Copains de beuverie
- ◻ Correspondants
- ◻ Clients du même dealer
- ◻ Manipulateur et victime

...MÉFIEZ-VOUS DES APPARENCES

BESOINS...

1 DÉCOUVRIR

- ... des formules magiques
- ... un réseau de contrebande secret
- ... la vérité sur votre passé
- ... quelle est la cause des mystérieuses disparitions récentes
- ... une porte vers une autre dimension
- ... qui cherche à vous nuire

2 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec un notable corrompu
- ... avec les autorités locales
- ... avec une organisation secrète
- ... avec un concurrent trop doué
- ... avec des trafiquants
- ... avec sa famille

3 DEVENIR RICHE

- ... en tuant quelqu'un de gênant
- ... en trouvant un butin
- ... en volant son patron
- ... en faisant des affaires avec des gens louches
- ... en falsifiant des papiers
- ... en braquant un commerce

4 SE FAIRE INTÉGRER

- ... dans une société secrète
- ... dans le cercle des nantis de la ville
- ... à l'Université Miskatonic
- ... dans une relation amoureuse
- ... parmi la population locale
- ... dans une entreprise illégale

5 S'ÉCHAPPER

- ... d'une histoire d'amour brisé
- ... d'un crime impuni
- ... d'une énorme dette de jeu
- ... d'une institution (asile, hopital, prison)
- ... avec un magot volé
- ... d'une organisation extrémiste

6 GAGNER LE RESPECT

- ... du mafieux local, en montrant que vous pourriez facilement être à sa place
- ... de votre famille, pour être enfin accepté
- ... de la police, en les aidant à boucler une enquête
- ... de votre patron, pour avoir cette promotion tant attendue
- ... de sommités scientifiques, en montrant qu'ils ne sont que des ignares
- ... de l'amour de votre vie, en montrant que vous êtes prêt à tout

...MÉFIEZ-VOUS DES APPARENCES

LIEUX...

1 UNIVERSITÉ MISKATONIC

- Bureau du doyen
- Le campus
- Faculté des sciences
- Bibliothèque
- Bureaux administratifs
- Faculté de droit

2 HOPITAL STE MARIE

- La morgue
- La salle d'opérations
- La réception
- Le parking
- Le labo d'analyses
- L'aile psychiatrique

3 LE CENTRE - VILLE

- La librairie de 'L'Indicible'
- La cantine de Velma
- La banque d'Arkham
- L'armurerie du Colonel Bob
- Le parc de l'Indépendance
- Le commissariat

4 ZONE INDUSTRIELLE

- Les docks
- Un hangar désaffecté
- La casse du vieux Joe
- L'imprimerie Arkham Press
- Le pub sur River Street
- L'immeuble en construction

5 RÉSIDENCES

- Un studio miteux
- Une cabane délabrée
- Une suite au Royal Hotel
- Une petite maison de banlieue
- Un penthouse sur French Hill
- Une roulotte près de la forêt

6 ENDROITS OCCULTES

- Le vieux cimetière sur la Colline du Pendu
- Le site du rituel
- La crypte sous la vieille maison
- Le laboratoire secret
- Une loge secrète
- Les bois sur la colline à l'est

...MÉFIEZ-VOUS DES APPARENCES

OBJETS...

1 DES INFORMATIONS...

- Un certificat de naissance
- Un arbre généalogique
- Un titre de propriété
- Une coupure de presse
- Un contrat
- Le plan d'un bâtiment

2 RELIQUES OCCULTES

- Le Necronomicon
- Une amulette
- Un sarcophage
- Un vieux parchemin
- Un symbole mystérieux
- Un exemplaire du Roi en Jaune

3 ARMES

- Un couteau
- Un revolver
- Une dague sacrificielle
- Un fusil à pompe
- Une épée antique
- Une bombe avec minuterie

4 MALSAINS

- Un cadavre en morceaux
- Un stock d'alcool distillé
- 1kg d'opium
- Une tête dans un bocal
- Des photos compromettantes
- Un enregistrement téléphonique

5 TRANSPORT

- Un avion B.A.T. F.K.28 Crow
- Un cargo amarré aux docks
- Le fourgon de police
- Une moto BMW R 42
- Un corbillard
- Une vieille barque

6 DE VALEUR

- Un compte en banque de plusieurs milliers de dollars
- Un titre de propriété
- Une collection d'ouvrages rares
- Des carnets d'expériences scientifiques
- Un trésor
- Un anneau en argent

...MÉFIEZ-VOUS DES APPARENCES

UN CADRE INSTANTANÉ POUR MADNESS TOWN

RELATIONS

Pour trois joueurs...

- * Occultes: Sectateurs
- * Criminelles: Contrebandiers
- * De travail: Etudiant/Professeur à l'Université Miskatonic

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * En société: Loi (flic et repris de justice)

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * De travail: Commerçant/propriétaire et client (Pub, librairie, antiquaire)

BESOINS

Pour trois joueurs...

- * Découvrir: des formules magiques

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * Régler des comptes: avec une organisation secrète

LIEUX

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * Zone industrielle: Les docks

OBJETS

Pour trois ou quatre joueurs...

- * Reliques occultes: Un vieux parchemin

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Malsains: Des photos compromettantes