

Azathoth



Kim

Un jeu de Christoph Boeckle inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft et divers jeux de rôle

Version 0.21 du 26 décembre 2008

<http://www.silentdrift.net/azathoth/>
christoph_boeckle@yahoo.com

Remerciements

Julien Rebetez, Jérôme Champion, Cyril
Aubry, Bastien Milani, Lionel Jeannerat,
Aurore Rérat

Polices

Handserif de Gerhard Grossmann
Thryromanes de Herman Miller
www.dafont.com

*Lorsque la vieillesse s'abattit sur le monde, et
que l'émerveillement disparut de l'esprit des
hommes, lorsque les cités grises élevèrent vers
les cieux enfumés de hautes tours, laides et
lugubres, à l'ombre desquelles nul ne pouvait
plus rêver au soleil ni aux prairies pleines de
fleurs du printemps, lorsque la science dépouilla
la terre de son manteau de splendeur, et que les
poètes ne chantèrent plus que pour célébrer les
fantômes dénaturés s'offrant à leurs regards
larmoyants et introspectifs, lorsque, donc, ces
choses se furent produites, et que les aspirations
enfantines eurent disparu à jamais, il y eut un
homme qui s'élança en une quête hors de la
vie, au sein des espaces où s'étaient enfuis les
rêves du monde.*

- Azathoth, H.P. Lovecraft

Table des matières

Un jeu.....	5
Situation mystérieuse.....	7
Protagonistes insouciantes.....	8
Découvertes perturbantes.....	10
Confrontations dangereuses.....	11
La liste du sort.....	12
Incursions du surnaturel.....	13
Rêve.....	14
Hallucinations.....	14
Objet occulte.....	14
Invocation.....	14
Monologue.....	14
Fin d'un protagoniste.....	15
Mort.....	15
Folie.....	16
Fuite.....	16
Fin de la partie.....	16
Continuer.....	17
Astuces.....	17

Un jeu

Azathoth est un jeu pour trois à six personnes qui vous invite à créer des histoires dans l'esprit des nouvelles de H.P. Lovecraft, en soirée avec vos amis et autour d'une table.

Ce texte décrit un ensemble de règles qui soutiendront la création d'une telle histoire, que j'espère à même de satisfaire les exigences des plus grands admirateurs de Lovecraft. Vous pourrez ainsi explorer et exprimer votre vision de ce que cela veut dire d'être confronté à l'horreur lovecraftienne: la réalisation que l'humanité n'est qu'une petite goutte insignifiante dans l'univers et que des êtres indicibles décident de notre destin sans même s'en rendre compte.

Pour jouer, il faut qu'au moins une personne connaisse ces règles et qu'une d'entre elles prenne le rôle de gardien du mythe. Les autres joueurs incarneront les protagonistes de l'histoire. Quand le texte parle de joueurs, cela exclut le gardien du mythe, sauf contre-indication explicite.

Pour jouer, il vous faut le matériel suivant: des feuilles de papier et des crayons, ainsi qu'un certain nombre de dés aux formes non-euclidiennes:

- autant de dés à 100 faces (d $_{100}$, c'est-à-dire deux dés à dix faces, l'un désignant les dizaines, l'autre les unités) que de joueurs
- de trois à cinq dé à vingt faces (d $_{20}$)
- un dé à 12 faces (d $_{12}$) par joueur
- deux dés à 8 faces (d $_{8}$) par joueur
- deux dés à 4 faces (d $_{4}$) par joueur

Vous trouverez ces dés dans toutes les boutiques de jeu spécialisées, ainsi que sur de nombreuses boutiques en ligne. En début de partie, réunissez tous les dés autres que les dés à

6

dix et vingt faces dans un bol que vous prendrez le soin de mettre à portée de tous les joueurs. Chaque joueur prend un d% et le gardien les d20.

Il s'agira ensuite de préparer la situation mystérieuse et les protagonistes. Ensuite, vous serez prêts à vous plonger dans le mythe de Lovecraft pour une durée de trois à quatre heures environs.

Je vous souhaite frissons d'épouvante et hurlements terrorisés lors de vos explorations des horreurs innommables qui tapissent les espaces hors de nos sens!

Situation mystérieuse

Je m'adresse maintenant à la personne qui a décidé d'endosser le rôle de gardien du mythe. Ce poste s'appelle ainsi car c'est à lui qu'il incombe de préparer la situation mystérieuse qui sous-tend toute l'horreur que découvriront les protagonistes. Pour cela, comptez quelques dizaines de minutes de préparation. Vous pouvez tout à fait faire les préparatifs avant la partie si vous désirez gagner un peu de temps.

Sur une feuille, notez les choses suivantes:

1. Le lieu et la date: il s'agit de situer le début de l'action dans le temps et l'espace
2. L'origine du mal: une chose inhumaine (temple ancien, objet maudit, etc.) est la source de toute l'horreur
3. Ceux qui voudraient profiter de la situation: ce sont des gens qui connaissent l'origine du mal et tentent de s'en rendre maître pour leur propres desseins abominables. Ils agissent en secret: soit cachés, soit sous une façade tout à fait respectable.
4. Décrivez ensuite quelques événements affreux ayant eu lieu et qui découlent des actions de ces profiteurs: quand on se frotte à l'origine du mal, il y a forcément des victimes innocentes.
5. Imaginez ce qu'il pourrait se passer si ces gens parviennent à leurs buts: il faut que ce soit très grave pour l'humanité!

Une fois ces quelques points étoffés, choisissez entre trois et cinq « étapes clés », c'est-à-dire des choses que vous estimez importer pour la compréhension du mystère. A chacun de ces éléments (par exemple un shoggoth, un groupe de sectateurs, un rituel à la gloire de Yog-Sothoth ou encore les ruines d'un temple oublié), vous associez un d20. Souvent, ces dés

8

sont associés aux points 2-5 (pas forcément tous, parfois plusieurs par point). Vous gardez ces dés auprès de vous: il ne sont pas à mettre dans le bol pour l'instant.

Voilà, vous êtes désormais prêt pour commencer la partie! Gardez bien à l'esprit que c'est le gardien du mythe qui, comme son nom l'indique, a l'autorité exclusive sur les agissements surnaturels. C'est lui qui décide ce que contient la situation mystérieuse et joue tous les éléments y relatifs. C'est lui qui décide des propriétés des êtres monstrueux qui peuplent les recoins de l'espace-temps où la lumière ne parvient jamais.

Une petite mise en garde pour la préparation. Même si vous estimez que des cultistes tentent d'appeler un être maléfique, décidez soit que l'appel est déjà effectué quand arrivent les protagonistes interprétés par les autres joueurs, soit laissez le moment de l'appel vague, de sorte à ce que vous puissiez adapter la chronologie des événements aux actions des protagonistes. Ce sont les joueurs qui donnent le rythme dans la fiction, décrivez les événements en fonction de celui-ci, pas de ce que vous auriez aimé être le rythme.

Soyez prêts à intégrer les rêves, hallucinations et objets occultes que décriront les joueurs au fur et à mesure de la partie. N'insistez donc pas sur les détails dans votre préparation.

Ce jeu n'est pas non plus un jeu d'enquête dans la tradition d'Agatha Christie. Le seul intérêt de la situation mystérieuse est de donner un cadre pour explorer la folie lovecraftienne via les divers personnages. Souvent, les protagonistes ne sauront pas le fin mot de l'histoire, car ils seront morts ou devenus fous en découvrant les premiers pans du mystère, à moins qu'ils ne se soient enfuis à temps. Ceci est normal et tout à fait dans le ton des nouvelles de Lovecraft.

Protagonistes insouciantes

Cette section vous explique, joueurs, comment préparer le protagoniste avec lequel vous jouerez. Le gardien du mythe doit d'abord vous expliquer où et quand va se dérouler l'histoire.

Il dévoile aussi l'accroche, c'est-à-dire ce qui constitue la raison de la présence des

protagonistes. Souvent ce seront des rumeurs sur les événements affreux décrits dans la situation mystérieuse ou une découverte indirectement liée à l'origine du mal. Ainsi, si l'origine du mal est un vieux tome de sorcellerie poussiéreux, alors l'accroche pourrait être le site archéologique du haut Moyen-Âge dans lequel on l'a retrouvé. Pour l'heure, le reste est bien sûr secret: les gens qui profitent de la situation ne sont pas encore identifiés en tant que tel, l'origine du mal est encore insoupçonnée, etc.

A partir de là, chaque joueur doit inventer son protagoniste, une personne normale qui n'a jamais été véritablement confrontée au surnaturel. Il s'agit de décrire sur une feuille et en quelques courts paragraphes:

- L'apparence physique du personnage
- Son métier et son origine, aussi bien sociale que géographique
- Quelques aspects plus personnels du personnage, révélateurs de son caractère

De plus, il est important que chaque protagoniste soit directement intéressé par l'accroche. Ainsi, si l'on revient à l'exemple des vestiges médiévaux, les personnages pourraient être spécialistes d'histoire médiévale, archéologues, chasseurs de trésor, etc.

Une fois que ceci est fait, il s'agit d'inscrire la mention suivante bien en évidence sur la feuille:

- Santé mentale: 90%

Cette valeur numérique sera utilisée pour la plupart des applications des règles et sera amenée à évoluer en cours de partie. Elle représente sommairement l'état psychologique du personnage au gré des chocs et autres révélations perturbantes qu'il sera amené à subir.

Quand ce score atteint 0%, le personnage est considéré fou à lier et donc injouable.

Cependant, avant d'atteindre ce seuil, chaque joueur est libre d'interpréter l'évolution de la mentalité de son protagoniste comme il l'entend: parfois le glissement se fera de manière progressive et subtile, parfois un personnage bascule très brusquement dans la folie, après que la dernière goutte ait fait déborder le vase.

Cet aspect du jeu sera décrit plus en détail dans la suite des règles.

Découvertes perturbantes

La partie à proprement parler consiste en un échange verbal entre les gens à la table. Le gardien du mythe peut ainsi commencer à décrire le lieu et les gens qui y évoluent, tandis que les joueurs peuvent demander des précisions, décrire les actes de leurs personnages, illustrer qui ils sont via de petites scènes les montrant au travail ou en recherche, etc.

Ce dialogue libre se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur veut décrire un acte pour son personnage qui reviendrait à révéler un aspect de la situation mystérieuse préparée par le gardien du mythe. Dès qu'un tel acte est identifié, le gardien demande au joueur de « tenter le destin ». Tenter le destin signifie que le joueur roule son d% et qu'il le compare à la valeur de santé mentale écrite sur la feuille de son protagoniste. Si son résultat est strictement supérieur à ce nombre, son personnage ne s'attire pas encore le mauvais œil, sinon... le gardien du mythe inscrit le nom du protagoniste sur la liste du sort, une liste de noms spéciale qui sera décrite plus loin dans les règles.

Dans tous les cas, le gardien enchaîne avec une révélation partielle du mythe en se basant sur les circonstances. Veillez bien à ce que le protagoniste en question soit l'auteur de la découverte: ne faites pas intervenir un investigateur de la police qui aurait trouvé un indice par hasard au moment où le protagoniste faisait ses recherches. En revanche, si le protagoniste était responsable d'un équipe de fouille, alors c'est tout à fait raisonnable qu'un des hommes fasse la découverte: cela ne remet pas en question le mérite du protagoniste à avoir monté le projet de fouille.

Si cette révélation est liée à une des étapes clés définies dans la préparation, alors notez le mot « Mythe » sur la liste du sort.

Par exemple, si une fouille a lieu sur le site archéologique, alors il se pourrait qu'un marquee-

page métallique arborant le nom d'une personne soit retrouvé (peut-être celui qui étudiait le tome de sorcellerie!), ce qui pourrait pousser le protagoniste à faire des recherches historiques sur ce nom dans un deuxième temps.

Il est possible d'améliorer ses chances de réussite en faisant une description convaincante des actes du personnage, faisant peut-être appel à la personnalité du protagoniste ou à son passé (c'est une des utilités de la description faite en début de partie).

C'est le gardien qui juge de la crédibilité de la proposition. Si la description lui semble particulièrement pertinente, il octroie un bonus de 5 points au lancer de dé pour éviter le mauvais œil.

Même si c'est le gardien qui tranche sur l'octroi de ce bonus, il est fréquent que si au moins quelqu'un autour de la table réagit positivement à la description (peut-être de manière non-verbale: un sourire, un air ravi, etc.), alors c'est sûrement une bonne idée d'octroyer le bonus.

Confrontations dangereuses

Parfois, les intérêts d'un protagoniste sont en contradiction avec celles d'un personnage joué par le gardien du mythe, sans que cela ne soit directement lié à la révélation du mystère. Ou encore, il y aura peut-être des scènes où le protagoniste est confronté aux forces de la nature, véritables personnages à part entière dans certaines œuvres, et alors, il s'agira de déterminer si le protagoniste parvient à surmonter la rudesse des éléments.

Dans ce cas, la seule différence avec la tentation du destin expliquée auparavant, c'est que le succès de l'action n'est pas automatiquement garanti. C'est au gardien d'interpréter les conséquences à long terme de telles confrontations en fonction de la situation mystérieuse. Si un protagoniste tente de tirer sur un monstre, un succès pourrait simplement signifier que le protagoniste gagne suffisamment de temps pour s'enfuir, tout comme cela peut signifier la mort du monstre.

Le gardien du mythe peut proposer qu'une telle confrontation a des conséquences mortelles pour le protagoniste si la situation tourne à son désavantage. Dans ce cas, si le joueur accepte de prendre le risque plutôt que de choisir une alternative pour son personnage et que le joueur échoue à son lancer de dé, alors le protagoniste meurt.

La liste du sort

C'est une liste de noms de protagonistes que tient le gardien du mythe. A chaque fois qu'un joueur tente un lancer de dé qu'il rate, le nom de son protagoniste doit y être inscrit. Immédiatement après le lancer du dé ou plus tard, selon son bon vouloir, le gardien du mythe peut décider de tracer le nom d'un protagoniste et décrire comment quelque chose de défavorable lui arrive. Ainsi, il est possible de détruire du matériel, de blesser, de kidnapper ou encore de perdre le personnage (si la situation s'y prête).

En traçant trois occurrences du nom d'un personnage, le gardien du mythe est en droit de forcer une confrontation avec issues mortelles en cas d'échec. Dans ce cas-ci, le joueur doit accepter ce nouveau jet de dé, au contraire du cas où le gardien fait une simple proposition de conséquences mortelles.

En traçant une mention « Mythe » de la liste, le gardien a le droit de faire intervenir une manifestation surnaturelle dans la fiction! Il décrit alors comment un certain nombre de protagonistes sont confrontés à cet événement dépassant l'entendement humain. Chaque protagoniste qui y assiste doit faire un test de santé mentale. Le gardien du mythe ajoute ensuite un de ses d20 au bol.

Un test de santé mentale s'effectue en lançant le d% et en faisant un résultat inférieur ou égal à la santé mentale inscrite sur la feuille du protagoniste. En cas de réussite, le protagoniste perd un nombre de points de santé mentale égal à la somme du lancer d'autant de d4 que de mentions « Mythe » rayées sur la liste du sort, sinon il en perd encore plus: lancez un d8 par

mention « Mythe » rayée et faites-en la somme!

Incursions du surnaturel

Revenons au bol avec les dés. N'oubliez pas de le mettre à la portée de tous! En effet, les joueurs peuvent y pêcher des dés pour les poser sur leur feuille de protagoniste et obtenir le droit de raconter une petite scène teintée de surnaturel.

- *Rêve (d4)*
- *Hallucination (d8)*
- *Objet occulte (d12)*
- *Invocation (d20)*

Cette prise de dés est associée à un coût en santé mentale: un rêve coûte 5 points, une hallucination 10, un objet occulte 15 et une invocation 25! A utiliser avec parcimonie donc. Vous pouvez décider de prendre un dé à n'importe quel moment, ce qui peut vous permettre dans certains cas de transformer un échec aux dés en réussite! Dans ce cas, décrivez l'effet soit pendant l'action, ou juste après.

Le joueur ne peut se servir lui-même du dé ainsi pioché, mais il pourra le donner à un des autres joueurs lors d'un Monologue, une règle décrite dans la section suivante.

Au moment où un joueur pioche un dé dans le bol, le gardien peut lui proposer un pacte: il réduit le coût en santé mentale à la progression 3/6/9/15, mais alors, c'est le gardien qui se charge des descriptions (sans toutefois décrire les pensées et les motivations du personnage, fief exclusif du joueur correspondant).

Dans tous les cas, il est recommandé que le joueur inscrive l'incursion du surnaturel en quelques mot-clés sur sa feuille de protagoniste, afin de faciliter le suivi des événements. Il peut être particulièrement intéressant pour le gardien de remployer des symboles ou des effets

introduits par le joueur afin de renforcer la couleur lovecraftienne de l'histoire.

Rêve

le joueur décrit un rêve que fait son personnage ou un songe qu'il se remémore. Évidemment, plus ceux-ci sont cauchemardesques ou étranges, plus on sera dans l'optique des écrits de Lovecraft.

Hallucinations

Le joueur décrit une hallucination dont est victime son protagoniste, en plein éveil! Seul lui est affecté.

Objet occulte

Le joueur décrit comment son protagoniste trouve un livre ou autre objet (inerte) en lien avec le mythe de Lovecraft. Le moment rêvé pour faire des découvertes à la bibliothèque de l'université d'Arkham. On considère dès maintenant que le protagoniste est en possession d'une connaissance ou d'une aide surnaturelle lié à cet objet. Par la suite, cet objet peut être partagé avec les autres protagonistes, avec une perte de santé mentale identique.

Invocation

Si un protagoniste détient un Objet occulte en lien avec un être qui s'est plus ou moins directement manifesté après une étape clé dans la situation mystérieuse, alors le joueur peut décrire comment son personnage invoque l'aide de cet être pour résoudre une tâche précise.

Monologue

Il y a des moments où trop c'est trop. Il y a des moments où l'angoisse et le doute l'emportent.

Il y a des moments où l'on a envie de hurler! Pour ces moments-là, demandez un Monologue pour votre personnage. Expliquez où se trouve le personnage, s'il est accompagné ou seul, par quel moyen il s'exprime, etc. Surtout, racontez les angoisses de votre protagoniste, quelles sont les peurs qui remontent des tréfonds de son âme fragilisée, comment il comprend la situation actuelle dans laquelle il se trouve et ce qu'il éprouve.

Pendant ou à la fin de cette scène, les joueurs peuvent vous donner autant de dés posés sur leur feuille de protagoniste et qu'ils ont pioché via les incursions du surnaturel, pour souligner leur appréciation du monologue. Ces dés pourront être lancés en cas de besoin pour s'ajouter ou se retirer à un résultat d'un d%, chacun une fois, suite à quoi ils sont définitivement retirés du jeu.

Il peut être très intéressant de combiner une Incursion du surnaturel et un monologue!

Fin d'un protagoniste

Un protagoniste peut quitter l'histoire de plusieurs manières, sans que l'histoire soit terminée elle-même.

Mort

Quand le protagoniste d'un joueur meurt dans la fiction via une des manières déjà évoquées, alors le joueur change de statut pour le reste de la partie. Il retourne sa feuille de personnage et y trace deux colonnes: l'une s'intitule « bonus » et l'autre « surnaturel ». Chacune comporte comme première inscription la valeur de la santé mentale qu'il restait au protagoniste au moment de trépasser. La colonne « bonus » décrit le budget de points dont dispose le joueur pour améliorer les jets de dés des joueurs dont les personnages sont encore en vie. Chaque point amélioré diminue ce budget d'autant. Si le joueur a gagné des dés pendant un monologue, il peut les dépenser au profit d'un protagoniste encore actif.

La colonne « surnaturel » permet au joueur d'acheter des « incursions du surnaturel », un point de règle qui sera décrit plus tard, et ainsi d'agir presque à l'égal du gardien du mythe.

Un joueur peut à tout moment choisir de sacrifier son protagoniste volontairement pour accéder à ces nouvelles options de jeu.

Dans tous les cas, c'est le joueur qui raconte les derniers instants de son personnage.

Folie

Lorsque un protagoniste perd son dernier point de santé mentale, il est considéré comme ayant définitivement perdu la raison! Son joueur doit décrire comment son personnage tombe en proie à une crise de folie. A partir de là, son joueur ne l'interprétera plus que quand le gardien du mythe l'implique dans une scène ou quand un protagoniste va le trouver: son comportement est celui d'un fou, car son esprit à été détruit par des connaissances qu'aucun mortel ne devrait avoir.

Fuite

Un protagoniste qui aurait été démoralisé par les événements occultes peut décider de prendre la fuite, ce qui a le même effet pour le joueur que si celui-ci était décédé.

Je parle ici d'une fuite définitive, qui peut être un acte volontaire du protagoniste (prendre refuge dans un monastère) ou involontaire (une grosse blessure l'oblige à être évacué en hélicoptère). Il se peut tout à fait qu'un protagoniste s'éloigne momentanément sous la peur, mais qu'il revienne ensuite. Ici, c'est donc au joueur de décider, même si dans la fiction il n'y a aucun moyen de deviner les intentions du protagoniste.

Fin de la partie

Une partie se termine si l'une des deux conditions suivantes est remplie:

- Tous les protagonistes ont connu une fin d'une sorte ou d'une autre.
- La situation mystérieuse à été élucidée et le mal repoussé.

Dans le premier cas, le gardien termine avec un épilogue épouvantable où tout le monde peut constater les conséquences affreuses des plans impies qui se préparaient dans la situation mystérieuse. Dans le deuxième cas, ce sont les joueurs aux protagonistes survivants qui racontent chacun un dernier Monologue s'ils le désirent.

Continuer

Parfois une histoire en appelle une autre. S'il vous semble que tel est le cas, donnez-vous rendez-vous pour une nouvelle séance!

Dès lors, vous pouvez décider s'il y a des protagonistes récurrents, qui bénéficieront d'un rétablissement de 10 points de santé mentale, jusqu'à un maximum de 90. Un personnage qui a fui peut revenir avec la santé mentale qu'il avait au moment de sa fuite, mais ne bénéficiera pas des 10 points de rétablissement.

Vous pouvez également donner le rôle de gardien du mystère à un joueur dont le personnage a disparu. Il s'agira pour lui de créer une situation mystérieuse avec une légère contrainte: son accroche doit être parlante pour les protagonistes récurrents (au besoin, vous pouvez consulter les joueurs correspondants).

Tous les joueurs dont les protagonistes sont décédés, complètement fous ou qui restent en fuite, ainsi que l'ancien gardien du mythe si ce poste tourne, recréeront de nouveaux protagonistes aussitôt que la nouvelle situation mystérieuse est connue.

Astuces

Les différentes règles sont écrites afin de laisser un grand degré de liberté quant à leur application, de sorte à ce que vous puissiez souligner par l'emploi de dés et de techniques formelles la fiction que vous désirez raconter.

- Votre protagoniste s'adonne à l'écriture automatique: il essaie d'en retirer une bribe d'information concernant les événements étranges vécus au cours des derniers jours.
En fait, ceci est la superposition d'une « découverte déroutante » et d'un « objet occulte »: en effet, l'écriture produite est de source occulte si on désire représenter une communication d'un autre être (la santé mentale perdue représente les traces d'un tel acte) et cette information doit amener à une progression dans la situation mystérieuse. Il est probablement préférable que ce soit le gardien du mythe qui prenne en main la description. N'oubliez pas la « tentation du destin » liée à la découverte! L'entité contactée voudra peut-être un paiement par la suite...
- Votre protagoniste doit franchir un col dans l'Antarctique par un blizzard effroyable. Le gardien annonce qu'en cas d'échec, c'est la mort! Pourquoi ne pas vous lancer dans un Monologue pour décrire la peur du personnage, afin d'obtenir quelques dés de soutien de la part des autres joueurs? Le franchissement du col en sera rendu d'autant plus mémorable que l'on aura vu le protagoniste souffrir.
- Pour gagner du temps lors de la préparation de la situation mystérieuse, permettez-vous un certain niveau d'abstraction. Ainsi, au lieu de spécifier « culte à Dagon », spécifiez « culte à une entité liée aux profondeurs ». Au fur et à mesure que la partie progresse et que vous ferez des descriptions évocatrices, mais néanmoins indicibles, les joueurs voudront incorporer des détails via les Incursions du surnaturel. Gardez l'œil ouvert pour récupérer certaines pistes sous-entendues dans leurs descriptions et les relier à votre situation mystérieuse encore abstraite.