

# Innommable

Horreur métaphysique

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

Incarnation 004 du 4 juin 2009

<http://www.silentdrift.net/azathoth/>  
christoph\_boeckle@yahoo.com

### **Remerciements**

Julien Rebetez, Jérôme Champion, Cyril  
Aubry, Bastien Milani, Lionel Jeannerat,  
Aurore Rérat, Jonas Milani, Fabien Tosoni,  
Michael Boeckle, Sami Veillard, Nicolas  
Miéville, Daniel Oberson, Axel Fourdrinier et  
Frédéric Sintès

Polices

Handserif de Gerhard Grossmann  
Thryromanes de Herman Miller  
[www.dafont.com](http://www.dafont.com)

*« À mon sens, la plus grande faveur que le ciel nous ait accordée, c'est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation tout ce qu'il renferme. Nous vivons sur un îlot de placide ignorance au sein des noirs océans de l'infini, et nous n'avons pas été destinés à de longs voyages. Les sciences, dont chacune tend dans une direction particulière, ne nous ont pas fait trop de mal jusqu'à présent: mais un jour viendra où la synthèse de ces connaissances dissociées nous ouvrira des perspectives terrifiantes sur la réalité et sur la place effroyable que nous y occupons: alors cette révélation nous rendra fous, à moins que nous ne fuyions cette clarté funeste pour nous réfugier dans la paix d'un nouvel âge de ténèbres. »*

H.P. Lovecraft, in « *L'Appel de Cthulhu* »

*Table des matières*

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Un jeu.....                | 5  |
| Horreur métaphysique.....  | 6  |
| Situation mystérieuse..... | 7  |
| Conseils.....              | 8  |
| Protagonistes.....         | 9  |
| Ancrage.....               | 9  |
| Aliénation.....            | 10 |
| Progression.....           | 11 |
| Confrontations.....        | 11 |
| La liste du sort.....      | 12 |
| Embûches.....              | 12 |
| Révélation.....            | 13 |
| Déni.....                  | 13 |
| Monologues.....            | 14 |
| Types de Monologues.....   | 15 |
| La Question.....           | 16 |
| Fin d'un protagoniste..... | 17 |
| Mort.....                  | 17 |
| Folie.....                 | 17 |
| Fuite.....                 | 18 |
| Fin de la partie.....      | 18 |

## *Un jeu*

*Innommable* est un jeu pour trois à cinq personnes qui vous invite à créer des histoires d'horreur métaphysique, 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 dieux indicibles scellent notre destin sans même s'en rendre compte.

Pour jouer, il faut que parmi les personnes présentes au moins une connaisse ces règles et qu'exactement une d'entre elles prenne le rôle de gardien du mystère. Les autres joueurs incarneront les protagonistes de l'histoire. Quand le texte parle de joueurs, cela exclut le gardien du mystère, 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:

- sept dés à vingt faces (d20)
- cinq dés à douze faces (d12)
- trois dés à huit faces (d8)
- deux dés à quatre faces (d4)

Vous trouverez ces dés dans toutes les boutiques de jeu spécialisées, ainsi que sur de nombreuses boutiques en ligne. En début de partie, mettez les d20 dans un bol, le gardien prend tous les autres dés.

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

environ.

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

### ***Horreur métaphysique***

Ce jeu propose la création spontanée et orale d'un récit d'horreur métaphysique. Qu'est-ce que j'entends par ce qualificatif? Dans un tel récit, l'épouvante provient non des gens et de leurs actes terrifiants, mais de la nature elle-même, présumée intrinsèquement horrible par les implications qu'elle a sur la manière dont l'être humain peut se comprendre. La question centrale de ce jeu est au sujet de la réaction que peut avoir un protagoniste face à des révélations anéantissant toutes ses croyances religieuses, philosophiques ou scientifiques. La réponse appartient à ceux qui jouent.

## ***Situation mystérieuse***

Je m'adresse maintenant à la personne qui a décidé d'endosser le rôle de gardien du mystère. 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 de l'histoire
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. Rares sont ceux qui se rendent compte qu'ils courent à leur perte.
4. Décrivez ensuite quelques événements affreux ayant eu lieu et qui découlent des actions de ces profiteurs: traumatisé par la réalité, on n'a plus la même considération pour ses semblables.
5. Imaginez ce qui 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 monstre hideux, un groupe de sectateurs fanatiques, un rituel à la gloire d'un dieu infâme ou encore les ruines d'un temple oublié), vous associez un certain

## 8

nombre de dés. Dans le cas le plus simple où vous avez trois étapes clés, associez tous les d12 à la première, les d8 à la seconde et les d4 à la dernière. Autrement, décidez d'une répartition quelque peu distribuée entre l'ensemble des étapes. Souvent, ces dés sont associés aux points 2-5 (pas forcément tous, parfois plusieurs par point). Vous gardez ces dés auprès de vous: ils ne sont pas à mettre dans le bol pour l'instant.

Voilà, vous êtes désormais prêt à commencer la partie!

### *Conseils*

Gardez bien à l'esprit que c'est le gardien du mystère qui, comme son nom l'indique, a l'autorité exclusive sur les agissements surnaturels. C'est lui qui fixe ce que contient la situation mystérieuse. 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. Ne prévoyez pas de chronologie d'événements trop bien réglée. Ce sont les joueurs qui donnent le rythme dans la fiction et qui vous donnent le signal de révéler une nouvelle étape par leur progression dans la situation mystérieuse.

Soyez prêts à intégrer les rêves, hallucinations et tomes occultes que décriront les joueurs au fur et à mesure de la partie. N'insistez donc pas sur les détails dans votre préparation, surtout pas ceux concernant l'aspect et les noms des entités surnaturelles.

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 l'horreur métaphysique 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. Vous devez être prêt à accepter cela.



## ***Protagonistes***

Cette section vous explique, joueurs, comment préparer le protagoniste avec lequel vous jouerez. Le gardien du mystère 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 tels, les personnages ne sont pas encore définitivement en possession du tome, etc.

A partir de là, chaque joueur doit inventer son protagoniste. 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.

## ***Ancrage***

Vient ensuite l'**ancrage**, un élément qui représente, plus ou moins métaphoriquement, la relation que le personnage entretient avec la réalité, qu'il en soit conscient ou non. Cet élément est une touche d'humanité, sans quoi la folie de votre personnage serait insignifiante.

Un personnage peut avoir comme ancrage un conjoint, un enfant, mais aussi une passion pour la peinture ou autre forme d'art, un bibelot à grande valeur sentimentale, une croyance particulière, etc.

### ***Aliénation***

Plus votre protagoniste entre en contact avec la réalité dénudée de toutes les illusions dont notre cerveau l'entoure, plus il s'éloignera de son état initial d'être humain ordinaire. Ce phénomène est appelé l'aliénation. On la représente en accumulant des dés de tailles différentes sur la feuille du protagoniste.

En début de partie, aucun joueur ne dispose de dés, mais ceux-ci seront accumulés au fur et à mesure. A tout moment, 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.

A certaines occasions, il s'agira de lancer des dés, d'interpréter le résultat et d'en tirer des conclusions pour continuer à jouer. Tout ceci sera expliqué dans les chapitres qui suivent. Pour l'instant, il s'agit de retenir une chose: plus vous lancez de dés, plus votre personnage est efficace. En effet, libéré des entraves que lui impose le paradigme ordinaire de perception du monde, le protagoniste est capable de changer le monde. En revanche, le phénomène est comparable à la traction sur un câble... tout à coup, il pète.

## ***Progression***

La partie à proprement parler consiste en un échange verbal entre les gens à la table. Le gardien du mystère peut ainsi commencer à décrire sa vision de la situation et des 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 exige de la part du gardien du mystère qu'il révèle une étape-clé de la situation mystérieuse. Dès qu'un tel acte est identifié, le gardien en décrit les conséquences, ajoute les dés correspondants dans le bol, ajoute la mention « Révélation » à la liste du sort ainsi que tous les noms des protagonistes présents dans la scène.

Le gardien est encouragé à donner un premier dé du lot quand un protagoniste s'approche de l'étape-clé, afin de donner un signal clair aux joueurs.

Par exemple, si une fouille a lieu sur le site archéologique, alors il se pourrait qu'un marque-page métallique arborant le nom d'une personne soit retrouvé (peut-être celui qui étudiait le tome de sorcellerie!), ce qui pourrait pousser les protagonistes à faire des recherches historiques sur ce nom dans un deuxième temps.

## ***Confrontations***

A tout moment, si le protagoniste se retrouve en confrontation évidente avec un adversaire, le joueur peut se saisir de l'intégralité de ses dés et les lancer. Il s'agit de compter les résultats pairs ainsi obtenus.

En début de partie, il suffit d'obtenir un résultat pair pour parvenir à ses fins. En revanche, à

## 12

chaque fois qu'un nouveau type de dé est ajouté au bol, le nombre de réussites nécessaires augmente définitivement de 1.

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.

### *La liste du sort*

Le gardien du mystère tient à jour une liste où viendront s'ajouter les noms de certains protagonistes ainsi que la mention « Révélation », selon les règles expliquées dans les chapitres précédents. Dès le début de la partie, cette liste comporte le nom de tous les personnages une fois, ainsi que la mention « Révélation ».

### *Embûches*

Le gardien peut tracer une occurrence d'un nom pour débiter une scène où ce protagoniste se retrouve dans une mauvaise posture: peut-être s'est-il égaré dans les rues d'une grande ville, peut-être lui a-t-on volé du matériel ou encore un événement l'a-t-il momentanément séparé de ses camarades.

En biffant deux occurrences du nom d'un protagoniste, le gardien du mystère peut décrire un événement fâcheux: quelqu'un lui tire dans la jambe et le blesse, quelqu'un le kidnappe, etc. Là encore, il s'agit de garder à l'esprit une cohérence des actes, au moins du point de vue du gardien du mystère.

En traçant trois occurrences du nom d'un personnage, le gardien du mystère est en droit de forcer une confrontation mortelle. Dans ce cas seul un lancer de d% avec résultat inférieur à l'aliénation lui permettra de survivre!

### ***Révélation***

En traçant une mention « Révélation » de la liste, le gardien a le droit de révéler un aspect déroutant découlant de la situation mystérieuse! 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 d'aliénation.

Ceci se fait en lançant l'ensemble des dés accumulés. Si le résultat indique un succès au sens décrit dans le chapitre sur les confrontations, alors le joueur du personnage doit se décider pour un Monologue (voir prochain chapitre) et l'insérer soit dans cette scène, soit la suivante.

### ***Déni***

Un personnage peut tenter de nier l'évidence lorsqu'il est confronté à une révélation, qu'elle soit liée à la révélation automatique lors de la progression dans la situation mystérieuse ou au fait que le gardien ait tracé une mention « Révélation ».

Dans ce cas, il s'agit de décrire pourquoi le protagoniste se refuse d'accepter l'évidence, en se basant de près ou de loin sur son ancrage. Le joueur effectue alors un lancer de dé. S'il n'obtient pas assez de résultats pairs par rapport à la difficulté en vigueur (voir chapitre « Confrontations ») alors le joueur peut remettre un dé au choix dans le bol: le protagoniste s'est convaincu que rien n'a changé. Sinon, il est obligé de procéder avec un Monologue de son choix. Notez que si le déni est tenté après une révélation depuis la liste du sort et qu'il est échoué, il faut faire le test d'aliénation, ce qui peut mener à l'obligation d'un deuxième Monologue. Dans ce cas, le joueur peut décider de fusionner la narration en un seul tout.

## *Monologues*

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 (d20)*
- *Hallucination (d12)*
- *Connaissance occulte (d18)*
- *Invocation (d4)*

Cette prise de dés représente un accroissement de l'aliénation du protagoniste! A utiliser avec parcimonie donc. Vous pouvez décider de prendre un dé à n'importe quel moment et même le lancer immédiatement, ce qui peut vous permettre dans certains cas de transformer un échec aux dés en réussite! Dans ce cas, Monologuez soit pendant l'action, soit juste après.

Toute la description se fait à la première personne. Laissez comprendre aux autres joueurs 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.

Tout Monologue doit obligatoirement comprendre au moins la mention de l'ancrage du protagoniste en question, sous quelque forme que ce soit.

Bien que le joueur ait une liberté totale sur ce qu'il compte décrire, les joueurs ou le gardien peuvent proposer de reconsidérer une narration qu'ils jugent inadéquate.

Dans tous les cas, il est recommandé de retenir une trace écrite du Monologue, 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 de l'histoire.

Il est possible d'interpréter un dé comme un dé à nombre de faces supérieur. Ce faisant, vous pouvez obliger d'autres joueurs à intégrer leurs personnages dans les événements décrits dans votre Monologue, chacun y allant de son propre Monologue complémentaire. En revanche, aucun de ces joueurs n'acquiert véritablement de dé.

### ***Types de Monologues***

***Rêve.*** Le joueur décrit un rêve que fait son personnage ou un songe qu'il se remémore.

Parfait pour les idées survenues d'on ne sait où et qui trottent dans la tête sans relâche.

***Hallucinations.*** Le joueur décrit une hallucination dont est victime son protagoniste, en plein éveil! Seul lui est affecté. Peut être utilisé pour toute forme de perception sans assurance quant à l'existence de l'objet perçu.

***Connaissance occulte.*** Le joueur décrit comment son protagoniste trouve un livre ou autre objet (inerte) en lien avec les forces occultes. Le moment rêvé pour faire des découvertes à l'étrange bibliothèque de l'université d'une non moins étrange ville perdue. 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 un gain d'aliénation identique.

***Invocation.*** Si un protagoniste détient une Connaissance 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. L'être en question peut se contenter d'octroyer des pouvoirs au personnage, sans intervenir lui-même.

***La Question***

Les dés accumulés vous permettront à terme d'imposer des scènes de Monologue à d'autres protagonistes! Pour cela, vous devez soustraire un certain nombre de dés de votre réserve.

Ainsi, pour imposer un Monologue d'une certaine sévérité, il faut employer deux dés d'un degré de sévérité inférieure, trois dés de deux degrés de sévérité inférieure, ou un dé de même degré plus un autre dé quelconque.

Il s'agit pour vous de formuler une question quant à un événement présumé qui serait survenu au protagoniste visé. Son joueur doit alors improviser un Monologue qui répond à la question, empochant le dé d'aliénation correspondant (les autres dés sont mis dans le bol). La seule manière d'éviter la question est de choisir une mort ou une fuite pour son personnage, mais non une crise de folie finale (voir prochain chapitre pour plus de détails).

Exemples de questions: « Racontez-moi, cher George, le rêve que vous fîtes hier soir. »,  
« Quel est cet objet que vous cachez dans votre armoire? », « Je vous ai vu lire ces écrits impies, utilisez-donc vos nouvelles connaissances, ou nous périrons! »



### ***Fin d'un protagoniste***

Un protagoniste peut quitter l'histoire de plusieurs manières, sans que l'histoire soit terminée elle-même. Dans ce cas, le joueur peut continuer à faire des Monologues pour son propre personnage, sous une forme qui soit en accord avec son état: une lettre écrite avant le décès, un court regain de lucidité pour un fou, etc.

### ***Mort***

Quand le protagoniste d'un joueur meurt via une des manières déjà évoquées, c'est le joueur qui raconte les derniers instants de son personnage. Il conserve tous les dés obtenus.

Dès lors, le joueur peut continuer à prendre des dés d'aliénation dans le bol, si ce n'est qu'il impose les Monologues à un des protagonistes survivants, qui ne pourra utiliser le dé correspondant qu'une seule fois avant de le donner au joueur qui l'a pris du bol.

Le joueur imposant le Monologue peut décider que celui-ce se fait sur un ton d'espoir! En revanche, il ne peut poser de Question aux protagonistes. Quand le joueur a pris son cinquième dé, il ne peut plus en prendre d'avantage.

### ***Folie***

Dès que vous disposez d'au moins cinq dés, vous devrez être très vigilant à tout lancer effectué. En effet, si au moins un de ces dés obtient le résultat « 1 », alors votre protagoniste 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 mystère 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.