

Innommable

Un jeu d'horreur, pour rire. Sérieux!

v.005 « Grande Baronnie »

Pour trois à cinq personnes, une demi-heure de préparation et trois à quatre heures de jeu, pour adolescents et vieux crabes. Pinailleurs fans de Lovecraft: vous n'êtes pas en sécurité ici.

Matériel

Du papier, des crayons et des dés. Ceci est un jeu de rôle, au cas où vous vous demandiez. Et un vrai, sans dé de jeu de société! Que des dés bizarres et en plus y a un tableau pour vous expliquer combien il en faut de chaque sorte! Comme l'auteur fait des maths dans la vraie vie, il y a des formules. N représente le nombre de gens qui vont jouer un personnage.

d20	$N+3$
d12	$N+1$
d8	$\min\{N,3\}$
d4	2

Mouais... enfin, ça marche pas trop mal pour quatre joueurs, faut voir pour les autres tablées. Votre avis m'intéresse. C'est important qu'il y ait 2d4 au moins. Comme ça, les personnages peuvent s'attirer des ennuis avec le premier, et essayer de réparer avec le deuxième (c'est souvent quitte ou double!) Enfin, vous verrez ça plus en détail dans les règles qui suivent.

But du jeu

Raconter une histoire d'horreur. Un des joueurs s'occupe de jouer les méchants, les autres jouent les personnages de l'histoire qui sont exposés aux dangers.

Règles

Situation mystérieuse

Le gardien du mystère, celui qui joue les méchants, prépare une situation mystérieuse à l'avance. Voici comment il doit s'y prendre:

1. Choisir un **lieu** et une **date**. Réfléchissez en particulier aux endroits que les personnages seront amenés à visiter.
2. Choisir la **source** du mal au cœur de cette situation. Ceci ne peut être un humain. Cela peut être très abstrait, comme par exemple une découverte scientifique aux conséquences propres à ébranler toutes les convictions.
3. Définir un certain nombre de gens qui **profitent** de la source pour leurs propres intérêts, sans tout à fait comprendre ce avec quoi ils jouent.
4. Décrire un nombre de **symptômes** qui découlent des points précédents.
5. Définir quel est le **rôle** des personnages des joueurs dans ce contexte. Ces personnages forment toujours un groupe uni au départ. Pas de conspirateurs ou de traîtres à ce stade!

En pratique, les autres joueurs connaissent d'emblée les points 1 et 5, puis en jouant, ils découvriront les points restants en commençant par le 4, puis remontant jusqu'au 3 et finalement

accédant à la source décrite en 2.

Il faut compter environ une demi heure de préparation pour cette étape (vos propres peurs métaphysiques sont d'excellentes conseillères pour le point 2, Wikipedia et Google sont d'excellents outils pour étoffer le point 1 et votre imagination et votre culture se chargeront du reste).

Si ça ne tient pas sur un feuille A4 (recto-verso si vraiment vous écrivez gros), alors c'est que vous mettez trop de détails. Notez en particulier qu'il s'agit essentiellement de fournir une situation de départ et que aucune fin à l'histoire n'est à décider, puisque c'est justement pour cela que l'on joue.

Vous devrez associer des dés aux étapes 2, 3 et 4. Je vous explique plus loin comment faire, mais ça fait partie de la préparation.

Personnages principaux

Le gardien du mythe explique les points 1 et 5 aux autres joueurs, qui ont ensuite la lourde tâche de créer chacun leur anti-héros de l'histoire.

Il faut choisir un nom pour votre personnage. Il s'agit d'écrire un petit paragraphe qui explique à quoi il ressemble, d'où il vient et quel est son caractère. Juste quelques phrases rapides afin que vous soyez en mesure de présenter votre personnage (comme dans le premier chapitre d'un roman ou la première scène d'un film: on ne sait encore presque rien du personnage, mais suffisamment pour le distinguer des autres). N'oubliez pas que le gardien du mystère vous a assigné un rôle que vous devez scrupuleusement respecter.

Et puis, votre personnage doit être quelqu'un d'humain. Pas de monstres et de salopards! Pour montrer cela, votre personnage dispose d'un **ancrage**. C'est le petit détail qui montre que votre personnage est bel et bien un être humain. Ainsi, votre personnage pourrait-il avoir un conjoint ou un enfant auquel il tient plus que tout. Ou peut-être est-il mû par une conviction profonde en quelque chose. Peut-être aussi possède-t-il un objet avec une grande valeur sentimentale. Une vraie personne humaine a un tas d'ancrages, mais les personnages d'Innommable n'en ont qu'un seul, c'est déjà assez compliqué de faire du jeu de rôle comme ça.

Il est également strictement interdit de jouer un personnage qui s'y connaît en choses paranormales. Il peut y croire bien sûr, mais vous ne pouvez pas jouer un sorcier. En revanche, votre personnage pourrait en devenir un si le contexte le permet en cours de partie!

Les dés

Maintenant ça va devenir croustillant.

Le gardien du mythe met dès le début de la partie tous les d20 dans un bol au centre de la table. Je recommande à tous (y compris au gardien) de s'asseoir en cercle (ou ce qui s'en approche le plus) autour de ce bol. Les autres dés sont à conserver. Il s'agit de compter le nombre d'éléments de la situation mystérieuse qui sont à révéler au cours de la partie. Les éléments des étapes 2 et 3 comptent double. Les dés restants sont à distribuer à chaque fois qu'un élément est révélé, en fonction de son « poids » en fonction du total. En général je donne 2 dés pour la découverte de la source du mal, 2 dés pour les profiteurs (donnés en deux fois s'ils sont rencontrés indépendamment) et je m'arrange pour avoir autant de symptômes que de dés restants. Cette façon de faire est encore relativement bancale, n'hésitez pas à expérimenter un peu.

Il s'agit de donner ces dés quand un joueur déclare une action de personnage qui logiquement aboutirait à découvrir l'élément associé. En aucun cas ceci n'est à soumettre à un jet de dé! Par exemple, il s'agit de mettre un dé dans le bol dès que les joueurs rencontrent au moins un des profiteurs, même si les personnages n'ont aucune manière de savoir que ce sont des salauds à ce stade de l'histoire! Ainsi, les joueurs savent toujours quand ils sont sur la bonne voie. Ce serait con de leur cacher cela d'ailleurs, car au final, c'est un jeu d'horreur, pas un jeu d'enquête.

Les joueurs prennent les dés pour signifier qu'ils vont faire un *monologue*. Si vous voyez un joueur se saisir d'un dé, c'est le moment de se taire et d'écouter! Une fois ce monologue effectué, le joueur garde le dé pour plus tard.

Monologues

Un monologue a lieu immédiatement quand un joueur prend un dé dans le bol. Il s'agit d'une courte scène racontée à la première personne, en aparté ou devant des auditeurs. Le contenu du Monologue est contraint par le type de dé pris.

Rêve (d20): racontez un rêve ou un cauchemar dont se rappelle votre personnage. Parfois on se rappelle des rêves bien après les avoir fait.

Hallucination (d12): votre personnage subit des stimuli sensoriels inattendus! Décrivez ce qu'il perçoit!

Connaissance occulte (d8): expliquez comment votre personnage obtient des informations que nul homme n'est sensé connaître! Recherches en bibliothèque, rencontres étranges, découvertes fortuites. Deux personnages qui lisent le même livre, prennent chacun un d8 différent dans le bol.

Effet paranormal (d4): votre personnage déchaîne les forces obscures et obtient un effet surnaturel! Que ce soit un sortilège de magie noire, l'invocation d'un démon des plans inférieurs ou encore une distorsion de l'espace-temps. Mais pour cela, il faut savoir le faire. Pas de super-pouvoirs innés. Ceci implique que votre personnage ait donc au moins 1d8 en rapport avec ce qu'il tente de faire.

Chaque fois que vous faites cela, le nom de votre personnage est ajouté à une liste noire, véritable balance du destin. J'explique ce point plus loin. Sachez seulement que vous pouvez éviter cet effet en incluant de manière centrale l'ancrage de votre personnage dans le monologue. Vous êtes tout à fait libre de la manière dont cela se fait, mais réfléchissez à deux fois avant d'inclure votre petite amie vierge pour un effet paranormal. L'auteur du jeu décline toute responsabilité en cas de sacrifice d'innocents.

Remarque: il est tout à fait possible de faire un rêve sans prendre de d20. Il est fort probable que votre personnage subisse des hallucinations sans même le savoir au cours de la partie et ce n'est pas pour autant que vous pourrez réclamer un d12 après coup. Ces termes sont employés ici dans un contexte tout à fait technique.

Il reste un dernier type de monologue, un peu spécial. Chaque joueur n'a droit au dé qu'octroie ce monologue qu'une seule fois dans la partie. Ceci dit, il peut y avoir des scènes de ce type sans octroi de dé.

Ancrage (d?): racontez une scène où votre personnage interagit avec son ancrage. Ceci peut être un souvenir, un désir, ou aussi une discussion, une action, etc. Surnaturel strictement interdit dans cette scène. Vous prenez le dé avec le plus de face encore dans le bol, en ignorant ses effets habituels. Forcément, le nom de votre personnage ne peut pas atterrir sur la liste noire suite à cette scène.

Les monologues sont donc la manière exclusive d'améliorer l'efficacité de votre personnage. Ils amènent en même temps un enrichissement de l'histoire et apporteront souvent des idées pour étoffer la situation mystérieuse: au final, on ne sait jamais si un rêve n'était peut-être pas prémonitoire, si une hallucination n'était peut-être pas plutôt une révélation, ou encore si la connaissance occulte ou l'effet paranormal ne sont pas finalement nettement plus au cœur de l'histoire qu'on ne le croyait en faisant le monologue.

Les conflits

Il y a des moments où un personnage va vouloir entreprendre une action à laquelle s'oppose soit un autre personnage, soit les lois de la nature. C'est le gardien qui a le dernier mot en ce qui concerne la nécessité d'effectuer un jet de dé.

Il s'agit de bien distinguer les conflits de « l'enquête » que mènent les personnages sur la situation mystérieuse. Le simple fait que soit présent dans une scène l'élément décrit dans la préparation du gardien demande l'attribution du ou des dés associés. Ceci ne veut en revanche pas forcément dire que les personnages soient au courant de ce qui se passe véritablement! Si un personnage veut par exemple extorquer une information d'un personnage louche pour lequel le gardien vient de mettre un dé dans le bol, et que le gardien ne désire pas encore donner cette information, il y a lancer de dés. En cas de réussite, le personnage obtient gain de cause.

Un lancer s'effectue avec l'ensemble des dés acquis au cours des monologues (ces dés ne sont jamais perdus). Chaque résultat pair compte pour une **réussite**. Si vous avez fait le score maximal d'un dé, alors vous obtenez non pas une, mais deux réussites sur ce dé.

Pour atteindre son but, un personnage doit atteindre la **difficulté** en vigueur à ce moment dans la partie. Celle-ci se calcule en comptant le nombre de types de dés qui ont déjà été mis à disposition des joueurs. Au début, elle est donc de 1. Dès que le premier d12 est ajouté au bol, elle passe à 2 et ainsi de suite jusqu'à 4.

Si le nombre de réussites est suffisant, alors le joueur peut décrire **l'issue** heureuse de l'action entreprise. Sinon, le gardien ajoute le nom du personnage sur la liste noire et décrit pourquoi le but n'est pas atteint. Voir les règles sur la liste noire pour apprendre comment le gardien peut infliger des outrages aux personnages, le simple échec aux dés n'est techniquement parlant pas suffisant.

En cas d'échec, le joueur peut décider de **relancer** les dés (dans ce cas, le gardien ne fait pas sa description suite au premier échec). Ceci implique deux choses: le joueur doit décrire comment son personnage a tout à coup un comportement bizarre (qui ne lui ressemble pas) et son nom vient s'ajouter encore, en plus de la première fois due à l'échec, sur la liste noire, peu importe si la relance est réussie ou non. Une deuxième et dernière relance n'est possible que si le joueur s'engage à décrire la séparation définitive de son personnage avec son ancrage, le nom n'étant pas ajouté une troisième fois à la liste noire.

Le gardien ne lance jamais de dé.

Si deux personnages contrôlés par des joueurs s'affrontent, c'est celui qui obtient le plus de réussites qui l'emporte. Un joueur ne peut jamais obtenir l'incapacité (en termes de jouabilité: un personnage blessé pourra souvent continuer encore de nombreuses scènes, alors qu'un personnage définitivement emprisonné ne le pourra pas) d'un autre personnage sans l'accord du joueur le contrôlant.

Il y a encore un dernier détail technique à tout cela. Si un joueur se trouve en possession de six dés ou plus, ou qu'il dispose de plus de deux dés de connaissances occultes et d'effet paranormal (en une combinaison quelconque), alors, l'obtention d'un résultat « 1 » sur au moins un dé implique que le personnage soit irrémédiablement saisi de **folie**. Un tel résultat n'empêche pas une relance, mais n'est pas non plus ignoré par elle. Un personnage fou ne peut plus entreprendre de lancers de dés! Le joueur continue néanmoins à en décrire les agissements si la situation le justifie.

Avant de lancer la première fois les dés pour un conflit donné, un joueur peut décider de **rendre fou** ou de **faire mourir** son personnage pour obtenir une réussite automatique (ou même juste comme ça, gratuitement), peu importe la difficulté en vigueur. Dans ce cas, il décrit comment son personnage atteint son but, en pleine crise de folie ou dans un dernier sacrifice.

La liste noire

Les joueurs lancent des dés, le gardien tient une liste: à chacun son joujou. A chaque fois qu'une règle le demande on ajoute le nom d'un personnage sur cette liste. Le gardien du mystère peut biffer ces noms par la suite et obtenir des effets néfastes pour le personnage en question.

Occurrence biffée	Gravité de l'effet
Première et deuxième	Faible, mais déroutant
Troisième et quatrième	Modérée, physiquement ou psychologiquement
Cinquième et sixième	Sévère, danger de mort ou chamboulement de la réalité du personnage
Septième et au-delà	Atteinte à l'ancrage possible

Libre au gardien d'appliquer en plus des effets d'une gravité moindre.

Exemples de faible gravité: le personnage se perd, il perçoit un dérèglement subtil de la réalité, il est malmené par un personnage secondaire, etc.

Exemples de gravité modérée: le personnage est blessé ou capturé, assiste à un dérèglement majeur des règles de la nature, etc.

Exemple de gravité sévère: le personnage est abattu, dévoré, ou découvre que ce qu'il croyait être la réalité a toujours été faux (sa femme n'est en réalité pas sa femme, il n'a jamais habité la rue de la Paix, etc.)

A partir de la septième occurrence du nom biffée, choisissez un des effets précédents et en plus de cela, menacez l'ancrage du personnage.

Un joueur peut toujours tenter de nier ou éviter un effet sur un lancer de dé réussi (relances autorisées).

Vous pouvez biffer plusieurs occurrences en une fois, mais alors le joueur ne doit effectuer qu'un seul lancer de dé pour s'en prémunir.

Vous pouvez décider de biffer des noms immédiatement après un ajout afin, par exemple, de refléter un échec particulièrement cuisant, ou attendre plus tard. Vous ne pouvez pas interrompre une relance, un monologue, une suggestion, un suicide ou une folie volontaire avec un biffer de noms.

La suggestion

Il vous est possible de donner un dé quelconque à un autre joueur, à condition que votre personnage implique une information au propos du sien, lié au type de dé donné. Aussi, le gardien ajoute le nom de votre personnage à la liste noire.

Exemple: « Bon sang, nous sommes perdus et je sais que vous avez les moyens de nous sortir de là, je vous ai vu fouiller dans les affaires du prêtre l'autre soir! » (Le joueur donne un d8 à l'autre.)

Un joueur à qui la suggestion est faite ne peut pas la bloquer, il doit l'incorporer comme si cela avait été vrai tout le long, même s'il réinterprète un petit peu.

Exemple: « Bien, je ne voulais pas en arriver là, mais ce prêtre pourri avait sur lui une amulette créée par magie noire... »

Le don et la réception d'un dé sont limités à un par personnage et par scène. L'on peut donner un

dé pour éviter une relance (si cela suffit).

Après le personnage

Si votre personnage est devenu fou ou est mort, vous continuez à jouer, comme une sorte de gardien auxiliaire. Vous ne pouvez plus effectuer de lancer de dés, mais vous pouvez donner des dés à des joueurs dont les personnages sont encore actifs.

Vous ne pouvez donner qu'un dé par personnage par scène. Ce faisant, vous imposez l'équivalent d'un monologue au personnage concerné. Par exemple, vous racontez un rêve qu'il a fait récemment, vous décrivez une hallucination dont il est saisi, vous expliquez comment il trouve un grimoire poussiéreux ou comment il produit un effet paranormal. Vous pouvez faire cela pour aider un joueur à réussir une action autrement échouée sans avoir recours à une relance. Il peut décider d'arrêter l'action à ce stade afin de ne pas lancer le nouveau dé.

Fin de la partie

Une partie se termine dès qu'une de deux conditions est remplie:

1. Tous les personnages sont morts ou fous.
2. La situation mystérieuse a été désamorcée.

Dans le premier cas, le gardien du mystère décrit un épilogue où il révèle les conséquences désastreuses de la situation mystérieuse arrivée à son aboutissement. Dans le deuxième cas, chaque joueur peut raconter un petit épilogue pour son personnage (par exemple ses funérailles.)