

Innommable

Horreur métaphysique

*« 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* »

Tables des matières

But du jeu.....	5
But de « l'Ashcan ».....	6
Matériel & Mise en place.....	7
Règles.....	7
Situation mystérieuse.....	7
Personnages principaux.....	10
Les dés et leur flux.....	12
Monologues.....	14
Les conflits.....	17
La liste du sort.....	22
La suggestion.....	24
La fuite.....	26
Après le personnage.....	26
Fin de la partie.....	27
Conseils aux joueurs.....	28
Conseils au gardien.....	28
Shoggoth.....	30

But du jeu

Innommable permet de jouer des gens, plutôt ordinaires, vaguement sympathiques, confrontés à la soudaine réalisation du néant métaphysique de l'Homme. Hurllements, paranormal, violence, surréalisme, peur, stress et folie, mais aussi une petite lueur d'espoir. Peut-on rester humain malgré tout ? Qu'est-ce que ça veut seulement dire ?

Un des joueurs, le gardien du mystère, s'occupe de jouer la menace d'outre-monde, les deux à quatre autres jouent les protagonistes de l'histoire qui sont exposés aux dangers.

But de « l'Ashcan »

La version du jeu que vous tenez entre vos mains est certifiée jouable par son auteur. Peut-être pas tout à fait sans heurts, mais si vous suivez convenablement ce qu'il y a écrit, vous devriez avoir un jeu à 90% fonctionnel.

J'ai écrit cette version du jeu pour entrer en contact avec vous, personne qui m'est essentiellement inconnue avant notre rencontre aux Joutes du Téméraire à Nancy. En effet, j'estime que je dois faire essayer ce jeu à des gens qui n'ont jamais joué avec moi et qui ne me connaissent pas vraiment, afin d'éliminer les derniers non-dits qui accompagnent chaque partie que moi ou mes amis organisons. Je commence également à avoir le nez tellement enfoui dans le pétrin que je n'ai plus le recul pour dire : « Je dois faire sauter ça. » ou encore « Il faut affiner ça. » C'est votre approche vierge qui va m'aider.

Pour cette raison, je discute les règles en plusieurs endroits. J'ai besoin de votre aide à leur sujet. Cependant, il est probable que les vrais points à lisser m'aient échappés. Je ne les vois pas. Vous peut-être que oui.

J'espère que vous jouerez à ce jeu. J'espère que vous entrez en contact avec moi après une, deux ou plusieurs parties, afin de me faire part de votre avis sur son fonctionnement. J'espère aussi que vous prendrez du plaisir à jouer à *Innommable* et qu'il parviendra à éveiller en vous un enthousiasme certain. Merci !

Matériel & Mise en place

Un bol, du papier, des crayons et des dés. Ceci est un jeu de rôle, un vrai, au cas où vous vous demandiez. Que des dés bizarres ! Il vous faudra, selon le nombre de joueur et les choix du gardien quelques d4, un peu plus de d8, pas mal de d12 et plusieurs d20.

Il n'y a pas de feuille de personnage pour ce jeu, car en vérité vous n'en avez pas besoin. Vous pouvez tout de même prendre des notes si vraiment vous insistez.

Je recommande vivement à tout le monde, gardien du mystère inclus, de s'asseoir en cercle (ou ce qui s'y rapproche le plus) autour d'une table ou autre arrangements favorable à la concentration, de telle manière que tout le monde puisse facilement atteindre le bol.

Règles

Situation mystérieuse

Gardien du mystère, vous qui jouez les méchants, préparez donc une situation mystérieuse à l'avance. Comptez une demi-heure environ. Voici comment s'y prendre :

1. Choisir un **lieu** et une **date**. Réfléchissez en particulier aux endroits que les personnages

seront amenés à visiter. Les huis-clos et les contrées sauvages sont idéaux pour renforcer le côté désespéré des événements. Sinon, arrangez-vous pour que les personnages soient en définitive toujours seuls face aux problèmes (vous pouvez obtenir cet effet en jouant les personnages secondaires d'une certaine manière).

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. Une bonne vieille entité d'avant la Genèse fera aussi très bien l'affaire.
3. Définissez un certain nombre de gens qui **profitent** de la source pour leurs propres intérêts, sans tout à fait comprendre ce avec quoi ils jouent. Ayez une idée des **conséquences** si l'on n'empêche pas les profiteurs d'atteindre leur buts.
4. Décrire un nombre de **symptômes** qui découlent des points précédents. Ce sont les signes avants-coureurs de l'activité des profiteurs (subtils comme un vol d'oiseau effrayés ou flagrant comme une flaque de sang sous un cadavre). Aucun de ces symptômes ne doit être dirigé personnellement contre un personnage. Choisissez un symptôme particulièrement inspirant qui aura

comme rôle d'ouvrir la séance. Cinq autres devraient suffire. Choisissez-en certains qui seront uniques, d'autres qui seront récurrents. Pour finir, décidez d'un symptôme qui montre de manière flagrante qu'une étape a été franchie et que les profiteurs sont passés à la vitesse supérieure dans la poursuite de leur but.

5. Définir quel est le **rôle** des personnages des joueurs dans ce contexte. Ces personnages forment toujours un groupe uni au départ, avec un but clair, voire simpliste (survivre et revenir à leur vie normale). Pas de sorciers, conspirateurs ou 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. Pour cette raison, vous aurez peut-être envie d'organiser vos notes dans le sens suivant : 1, 5, 4, 3, 2. Ainsi, cela suivra le rythme logique de présentation en cours de partie.

Vos propres peurs métaphysiques sont d'excellentes conseillères pour le point 2, Wikipedia et autres recherches internet 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 de fournir

une situation de départ et qu'aucune fin à l'histoire n'est à décider, puisque c'est justement entre autres pour cela que l'on joue !

N'allez pas non plus décrire avec trop de précisions les événements plus tardifs de la partie, car vous voudrez vous inspirer des apports des joueurs pour les ajuster et rendre la partie plus cohérente dans son ensemble.

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.

Pour finir cette explication, voici un avertissement : *Innommable* n'est pas un jeu d'enquête. Cela peut en prendre l'apparence superficielle en cours de jeu, mais dans le fond, votre rôle est de dévoiler la situation coûte que coûte et de déchaîner l'horreur. Les personnages doivent impérativement être confrontés au contenu de votre situation, sans quoi votre partie tombera tout simplement à plat.

Personnages principaux

Le gardien du mythe vous explique où et quand l'histoire se passe et vous donne aussi un cadre général pour créer votre personnage. Vous aurez ensuite chacun la lourde tâche de créer votre antihéros de l'histoire.

Il faut choisir un nom pour votre protagoniste. Il faut avoir une idée de ce à quoi il ressemble, d'où il vient et

quel est son caractère. Juste assez 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 respecter.

Et puis, votre personnage doit être quelqu'un d'humain. Pas de monstres et de salopards ! Pour montrer cela, votre personnage dispose d'une **attache**. 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 de points d'attaches, mais les personnages de ce jeu n'en ont qu'un seul, c'est déjà assez compliqué de faire du jeu de rôle comme ça. Néanmoins, rien ne vous empêche de jouer votre personnage comme s'il en avait plus durant la partie.

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. Votre personnage pourra en devenir un si le contexte le permet en cours de partie !

Les dés et leur flux

Maintenant ça va devenir croustillant.

Pour commencer, gardien, inspectez bien votre situation mystérieuse. Votre dernière tâche préparatrice est de décider **combien de dés** vous allez associer à chaque aspect que vous y avez détaillé. Fondamentalement, vous êtes libres de choisir combien de dés de chaque type vous désirez associer à votre situation initiale, mais voici ce que j'appellerai la méthode « équilibrée ». Si « N » désigne le nombre de joueurs autre que vous-mêmes, voici les dés que je conseille :

d20	N+3
d12	N+1
d8	N (à deux joueurs, mettez 3 quand même)
d4	2

Ceci fonctionne plutôt bien pour une partie qui démarre lentement, puis dont le rythme s'intensifie jusqu'à ce que l'enfer ouvre ses portes sur terre... ou de justesse pas, selon les succès des joueurs.

Votre **rôle** en tant que gardien est de mettre ces dés dans le bol au centre de votre congrégation. Le meilleur

effet est obtenu avec des bols qui tintent quand le dé y est lâché. C'est l'horloge de votre partie.

Réservez de un à trois dés pour le symptôme déclencheur. Vous les mettrez dans le bol dès que vous l'aurez décrit, mais pas avant que la partie ne commence.

Réservez N dés pour les monologues d'attache, que j'explique un peu plus loin. Vous ne savez pas encore quel type de dés seront effectivement donnés à ces moments, il faut juste les prévoir dans la quantité totale.

Répartissez les dés restants en fonction des révélations que vous comptez faire au sujet de la situations mystérieuse. Je commence en général par associer environ cinq dés aux différents symptômes en commençant avec ceux qui ont le plus de faces. Ensuite j'en réserve quelques uns pour le moment où je révèle les profiteurs. J'en conserve un pour la révélation de la source du mal et j'associe le dernier dé à l'activation du plan infernal. Ces deux deniers sont donc les d4. Il est tout à fait possible que celui-ci n'entre jamais dans le bol.

Si vous désirez mettre plus de dés dans votre situation, il est fort probable que vous ne puissiez jamais tous les donner. Pour cela, je recommande de panacher le type de dés donnés. Ainsi, il sera peut-être préférable de mettre un d4 dans le bol avant d'avoir mis tous les d8, pour s'assurer qu'il y ait au moins un d4 à disposition des joueurs.

Selon la tangibilité que vous désirez donner au paranormal, vous pouvez également choisir de diminuer ou

d'augmenter certains types de dés. Une partie tout en subtilité et en suggestion pourrait se contenter de d20 et de d12, avec au mieux un ou deux d8, alors qu'une partie complètement folle pourrait augmenter le nombre de d8 et de d4 tout en diminuant le nombre de d20. Plus les dés avec peu de faces sont prépondérants, plus l'espérance de vie des personnages est réduite.

Dans tous les cas, vous mettez ces dés dans le bol au fur et à mesure que les éléments de la situation mystérieuse auxquels ils sont rattachés sont révélés. Souvent, c'est parce que vous aurez décidé d'introduire ces éléments dans la partie pour faire avancer les choses, mais parfois l'action d'un personnage déclenchera logiquement une révélation. Dans tous les cas, aucun de ces dés ne doit être soumis à la réussite d'une action par un personnage. Le fait de mettre un dé dans le bol est une indication pour les joueurs que les événements avancent inexorablement vers leur dénouement funeste, à moins que leurs personnages n'interviennent !

La section suivante explique ce que les joueurs peuvent faire avec les dés.

Monologues

Un monologue a lieu quand un joueur prend un dé dans le bol. Si vous voyez un joueur se saisir d'un dé, c'est le moment de se taire et d'écouter ! Il s'agit d'une courte scène racontée à la première personne, en aparté ou devant

des auditeurs. Elle peut être insérée à n'importe quel moment tant que le personnage est encore en vie ou sain d'esprit. Une fois ce monologue effectué, le joueur garde le dé pour plus tard. 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 déclenche un effet surnaturel ! Un sortilège de magie noire, l'invocation d'un démon des plans inférieurs ou encore une distorsion de l'espace-temps. Pour cela, il faut savoir le faire. Pas de super-pouvoirs innés. Ceci implique que votre personnage ait donc au moins eu une fois un d8 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 du sort, véritable balance du destin. J'explique ce point plus loin. Sachez seulement que vous pouvez éviter cet effet en incluant de manière

centrale l'attache 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 pour un effet paranormal. L'auteur du jeu décline toute responsabilité en cas de sacrifice de vierges.

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. Il peut y avoir des scènes de ce type sans prise de dé.

Attache (d?) : racontez une scène où votre personnage interagit avec son attache. Ceci peut être un souvenir, un désir, une discussion, une action, etc. Le surnaturel est strictement interdit dans cette scène. Vous prenez le dé avec le plus de faces encore dans le bol, en ignorant ses effets habituels. Forcément, le nom de votre personnage ne peut pas atterrir sur la liste du sort suite à cette scène. Le gardien met dans le bol un dé du type ayant le plus de faces encore dans sa réserve.

Ce type de monologue permet donc aux joueurs d'accélérer ou au contraire de temporiser un peu l'égrènement des dés, ce qui donne aussi un certain

contrôle sur la difficulté des actions (voir plus loin.)

Les monologues sont la manière exclusive d'améliorer l'efficacité de votre personnage. Ils amènent en même temps un enrichissement à l'histoire et apportent souvent des idées pour étoffer la situation mystérieuse : au final, on ne sait jamais si un rêve n'était pas prémonitoire, si une hallucination n'était 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.

S'il n'y a plus de dés dans le bol, mais que le gardien en a encore en réserve, c'est que vous avez trop parlé, laissez donc la parole au gardien et il remettra des dés. La seule exception est si vous désirez faire un monologue au sujet de votre attache. A ce moment, le gardien vous donne le dé qu'il aurait dû mettre pour remplacer celui que vous avez pris.

Les conflits

Il y a des moments où un personnage va vouloir *obtenir quelque chose* et qu'un autre personnage, la situation ou carrément les lois de la nature s'y opposent. C'est le gardien qui a le dernier mot en ce qui concerne la nécessité d'effectuer un jet de dé. Ainsi, obtenir un renseignement trivial d'un passant ne demande aucun jet de dé, alors que se débarrasser d'un assaillant oui.

Le gardien ne lance jamais de dés.

Un lancer s'effectue avec l'ensemble des dés acquis au cours des monologues. 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. Un joueur qui doit lancer des dés, mais qui n'en dispose pas échoue automatiquement.

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. Le gardien doit attendre une nouvelle scène avant de remettre en question cet acquis.

***Exemple :** Alors que le personnage de Janine est tiré inexorablement vers la chaise où aura lieu une infâme opération des yeux aux mains d'un cruel médecin, Antonie décide de voler à son secours et lance ses dés. La difficulté est de 3, et elle réussit à faire quatre réussites sur ses quatre dés, dont une double. Avec ces cinq réussites, elle peut donc décrire l'issue. Son personnage se saisit donc de la seringue avec l'anesthésiant dont*

s'est servi le docteur pour endormir sa victime et la lui plante au milieu du front. Surpris, et rapidement soumis à l'effet du médicament, le docteur observe impuissant l'évasion de son sujet d'expérience.

Sinon, le gardien ajoute le nom du personnage sur la liste du sort et décrit pourquoi le but n'est pas atteint. Voir les règles sur la liste du sort pour apprendre comment le gardien peut infliger des outrages aux personnages, le simple échec aux dés n'est techniquement parlant pas suffisant.

***Exemple** : Sabrina rate le jet de dé pour repousser un homme insistant à sa porte à force d'argument. Le nom de son personnage est ajouté à la liste du sort. Christoph , le gardien, déclare : « Je reviendrai demain quand vous serez plus disposée à parler. » La menace n'est donc pas écartée comme voulu. Si Christoph veut forcer l'entrée, il doit avoir recours à la liste du sort.*

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 du sort, peu importe si la relance est réussie ou non. Si le personnage agissait déjà très

étrangement au commencement de l'action, alors cette condition est bien sûr automatiquement remplie.

Si le joueur obtient un échec sur la relance, il peut choisir d'obtenir une réussite automatique en rompant définitivement le lien avec son attache, sans ajout de nom sur la liste du sort. Cette **rupture** peut donner lieu à une description supplémentaire, l'action ne devant pas forcément être volontaire de la part du personnage. A partir de là, le joueur n'a plus aucun moyen d'éviter l'ajout du nom de son personnage sur la liste du sort.

***Exemple :** Gaël joue la mère d'un enfant duquel elle a été séparé pendant une bonne partie de l'histoire. Quand ils se retrouvent, la mère est déjà dans un état bizarre. Un assaillant est à leur trousses et ils s'enfuient en voiture. Gaël lance les dés pour déterminer l'issue de la poursuite et rate. Il rate aussi sa relance (le gardien ajoute donc deux fois le nom de la mère sur la liste du sort), que Gaël justifie en expliquant qu'elle ne prend même pas la peine d'éviter le cadavre d'un homme. Pour réussir néanmoins, Gaël rompt le lien avec l'enfant en décrivant celui-ci se rendant compte que cette personne qui conduit n'est plus sa mère.*

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**. Si cela arrive, seule une relance peut donner une chance d'annuler l'effet. La rupture avec l'attache annule également la folie. 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.

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 du sort

Les joueurs lancent des dés, le gardien tient la liste du sort : 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, suite à un lancer de dé raté. A chaque occurrence paire, le gardien peut impliquer l'attache dans la description, mais il doit respecter la gravité de l'effet également à l'égard de l'attache.

Occurrence biffée	Gravité de l'effet
Première et deuxième	Faible, mais déroutant
Troisième et quatrième	Modérée, physiquement ou psychologiquement
Cinquième et sixième	Blessure grave ou chamboulement de la réalité du personnage
Septième et au-delà	Mort, aliénation, destruction de l'attache

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, le chat (attache) du personnage se met à parler, etc.

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

Exemples de gravité avancée : le personnage se brise la jambe, ne retrouve plus sa bible (attache), n'arrive pas à s'intéresser à la musique de son fils alors qu'il joue un concert important, 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.

Un joueur peut toujours tenter de contrer un effet s'il effectue un lancer de dé en riposte et qu'il réussit (relances autorisées). Tant que le joueur peut encore lancer des dés pour son personnage, ces désagréments peuvent être surmontés plus tard, par un nouveau lancer de dé.

Si un tel effet tue ou rend fou le personnage, alors le joueur obtient la réussite d'une dernière action qu'il décrit

(il a le droit de changer les causes prévues de sa mort si nécessaire).

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 cuisant, ou attendre plus tard. Vous ne pouvez pas interrompre une relance, un monologue, une suggestion, une rupture d'ancrage, 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* sous-entende une action ou une information au propos du personnage visé, lié au type de dé donné. Pour ce faire, tendez le dé à la personne en question et attendez qu'elle le prenne (ce qu'elle doit faire). De plus, le gardien ajoute le nom de votre personnage à la liste du sort.

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 sorcier avait sur lui une amulette de magie noire... »*

Chaque joueur ne peut formuler qu'une suggestion par scène et seulement à un joueur qui n'a pas encore reçu de dé durant cette même scène. L'on peut donner un dé même quand on voit qu'un joueur échoue un lancer de dé. Dans ce cas, le joueur ayant reçu le dé peut immédiatement le lancer dans l'espoir de réussir son jet tout de même. Il peut aussi décider d'arrêter l'action à ce stade afin de ne pas lancer le nouveau dé.

Autre exemple : « *Regarde ! Quelque chose bouge au fond du couloir, derrière le grillage... »* Le premier joueur donne un d4 au second. Le second joueur s'en empare et décrit comment son personnage s'enfonce dans la noirceur, disparaissant à la vue de tous. Un bruit de grillage qui s'ouvre. Lancer de dé. Réussite ! Le second joueur décrit comment une masse informe, mais organique, surgit à une vitesse prodigieuse du tunnel pour se diriger en direction du cœur des ruines que les personnages exploraient. On entend des hurlements lugubres au loin, puis retour au calme.

La fuite

Si la situation est trop désespérée et qu'il semble impossible de résoudre le problème, vous pouvez décider de faire fuir votre personnage. Il vous faut réussir un dernier lancer de dé pour mettre votre personnage à l'abri.

Après le personnage

Si votre personnage est devenu fou, s'il est mort ou s'il a fui, 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 (posez le dé devant la personne en question, sans attendre de réaction de sa part).

Vous ne pouvez donner qu'un dé par scène à un joueur et seulement s'il n'en a pas encore reçu. 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, comme dans le cas d'une suggestion.

Fin de la partie

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

1. tous les personnages sont morts, fous ou hors d'atteinte, ou
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.)

Conseils aux joueurs

Restez groupés autant que possible ! Tant que vous êtes ensemble, vous pouvez facilement vous faire des suggestions les uns aux autres !

N'hésitez pas à faire des monologues et des suggestions, ça dynamise la partie ! Sans dés vous êtes morts de toute manière.

N'ayez pas trop peur, après tout, vous savez quand votre personnage peut mourir, donc avant cela, vous êtes à l'abri. Inversement, quand votre personnage trépane, vous obtenez une scène de fin particulièrement utile.

Utilisez votre attache.

Conseils au gardien

Tant que les joueurs ne prennent pas d'initiative, mettez la pression aux personnages. Vous pouvez vous permettre de jouer très agressivement à ce jeu, car les personnages ne peuvent mourir avant que leur nom apparaisse sept fois sur la liste du sort. Il est carrément nécessaire que vous jouiez ainsi afin qu'il se passe quelque chose. Visez comme objectif informel d'ajouter au moins un nom à la liste à chaque scène. En règle générale, je joue tout en douceur tant que les d12 ne sont pas arrivés dans le bol. Ensuite, je hausse le ton et je commence à faire pleuvoir les petits ennuis. Au plus tard quand les d8 sont dans le

bol, je vais chercher les effets graves et sévères (selon la partie, j'y vais plutôt physiquement ou plutôt psychologiquement.)

Continuez les révélations à un bon rythme, mais pas plus d'une par scène, tant que les personnages restent passifs. S'ils commencent à s'activer, il est souvent approprié de lever un peu le pied pour voir comment ils s'arrangent pour s'enfoncer sans votre aide.

Certains joueurs aiment développer leurs personnages en créant un réseau social ou un décrivant davantage sa vie privée. Exploitez ces informations pour donner corps à vos effets de liste et à vos cadrages de scène. Ceci implique davantage le personnage concerné, ce qui est tout à fait souhaitable.

Prenez des notes succinctes des monologues, suggestions et autres scènes marquantes. Inspirez-vous en pour adapter vos interventions futures. Les joueurs seront désarçonnés quand ce qu'ils pensaient être un délire s'avère être plus ou moins « vrai » par la suite.

Arrangez-vous pour garder les personnages ensemble au début, puis une fois la situation en place, servez-vous de la liste pour les isoler.

Shoggoth

Version 007 du 7 novembre 2009, « Ashcan - Nancy »

Auteur : christoph_boeckle@yahoo.com

Site internet : www.silentdrift.net/innommable

Forum pour rapports de partie : www.silentdrift.net/forum

« Ashcans » : www.ashcanfront.net/2008faq.html

Remerciements : Julien Rebetez, Jérôme Champion, Frédéric Sintes, Lionel Jeannerat, Michael Boeckle, Cyril Aubry, Bastien Milani, Aurore Rérat, Jonas Milani, Fabien Tosoni, Sami Veillard, Nicolas Miéville, Daniel Oberson, Cyril Pakschwer, Romaric Briand, Flavie Garnier, Thomas Poussou, Pierre Fournier, Benoît Beaudoin, Antonie Schoch, Sabrina Panico, Janine Delley, Ana Cardoso, Gaël Sacré, Laurent Vernay, Lionel Rodrigues Ferreira, Axel Fourdrinier.

Polices :

Handserif de Gerhard Grossmann

Thryomanes de Herman Miller

Innommable

Un jeu pour raconter l'horreur de notre insignifiance.

Pour trois à cinq personnes, une demi-heure de préparation et trois à quatre heures de jeu, pour l'adolescente sémillante jusqu'au vieillard vertueux.