

# 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 la version 008.....	5
Matériel & Mise en place.....	6
Vocabulaire.....	7
Phases de jeu.....	8
Situation mystérieuse.....	9
Symptômes.....	11
Scènes et menaces.....	13
Suite.....	13
Les dés.....	14
Protagonistes.....	15
Monologues.....	17
La suggestion.....	19
Les conflits.....	20
Renoncement et fuite.....	24
Difficulté.....	25
La liste du sort.....	25
Effet d'ancrage.....	28
Après le personnage.....	28
Épilogue.....	29
Conseils aux joueurs.....	31
Conseils au gardien.....	32
Shoggoth.....	33

## But du jeu

*Innommable* permet de raconter l'histoire d'individus confrontés à la soudaine réalisation du néant métaphysique de l'Homme. Hurlements, paranormal, violence, surréalisme, peur, stress et folie, mais aussi une petite lueur d'espoir. Peut-on rester humain malgré tout ? Qu'est-ce que cela veut seulement dire ?

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

## But de la version 008

Cette version fait suite à l'ashcan<sup>1</sup> diffusé à partir de novembre 2009 à la convention « Les Joutes du Téméraire » à Nancy. Sept livrets ont été vendus et plusieurs personnes ont lus le pdf. Le but de cette version était de présenter le jeu dans un état suffisamment avancé pour y jouer sans grandes difficultés, tout en sachant pertinemment qu'il y avait encore des zones d'ombre. Grâce aux nombreux rapports de partie d'autres groupes, ainsi qu'à mes propres tests, je peux vous présenter une nouvelle version basée sur l'expérience acquise sur le « terrain. » Certaines règles sont nouvelles et expérimentales. Cette version n'est donc pas accompagnée

---

1 [www.ashcanfront.net/2008faq.html](http://www.ashcanfront.net/2008faq.html)

des mêmes garanties que la précédente, bien qu'elle ait le potentiel d'être meilleure.

## Matériel & Mise en place

Pour jouer à *Innommable*, il faut un bol. De préférence un qui tinte quand on y lâche des dés. Vous avez besoin d'un certain nombre de dés non-euclidiens, mais tout à fait platoniciens : des dés à quatre faces (d4), à huit faces (d8), à douze faces (d12) et des dés à vingt faces (d20). La quantité exacte de chaque type de dé dépend de ce que le gardien du mystère prévoit dans la situation mystérieuse qu'il prépare en se servant de papier, crayons, stylos, ordinateur, internet, etc. Il a également besoin de papier et de quoi écrire pendant la partie.

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 y tenez vraiment.

Je demande 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 arrangement favorable à la concentration, de manière à ce que tout le monde puisse facilement atteindre le bol. Vous ne pouvez pas jouer sans bol ou artefact équivalent.

Il est préférable que tout le monde parle couramment une langue commune entre tous, du moins en début de

partie.

## Vocabulaire

Un certain nombre de termes techniques sont nécessaires pour décrire les procédures contenues dans ce livre. Les procédures sont en grande partie interconnectées et il est impossible de trouver un ordre d'explication linéaire. Ainsi, je vous présente un bref glossaire alphabétique des termes centraux du jeu avant de commencer les explications, afin d'avoir une idée des concepts qui seront expliqués après leur première allusion.

- Attache : élément symbolisant l'humanité d'un protagoniste et lui servant d'ancrage à la réalité
- Liste du sort : outil du gardien qui permet de malmenager les protagonistes
- Personnage : agent des événements imaginés
  - Antagoniste : personnage au cœur de l'intrigue, au plan démesuré, dirigé par le gardien
  - Protagoniste : un des personnages au cœur de l'action, dirigé par un des joueurs, qui tentera de s'opposer aux antagonistes
- Résolution : procédure qui consiste à jeter des dés pour déterminer si un protagoniste atteint ou non un but contesté

- Scène : unité de lieu, de temps et d'action
  - Extraordinaire : scène dirigée par un joueur qui lui permet d'introduire des événements (monologue, attache, suggestion) et qui se loge en « aparté » dans une scène ordinaire
  - Ordinaire : scène dirigée par le gardien qui lui permet de faire des révélations et d'agir contre les protagonistes
- Situation mystérieuse : l'intrigue préparée par le gardien, sur laquelle se basent les révélations et les actions des antagonistes
- Source : élément monstrueux à la base de la situation mystérieuse, que les protagonistes découvriront petit à petit

## Phases de jeu

Une partie se déroule en quatre phases :

1. Prise de conscience
2. Agissements
3. Affrontement
4. Épilogue

Les chapitres de ce grimoire peuvent s'appliquer à une ou plusieurs phases.



## Situation mystérieuse

Vous, le gardien du mystère, devez préparer une situation mystérieuse en **cinq étapes** qui constituera la fondation sur laquelle la partie se construira. Ensuite il s'agira de préparer **cinq symptômes** et finalement de décider d'un **schéma de répartition des dés**. La préparation entière devrait vous prendre une demi heure environ. Vos propres peurs métaphysiques alliées à quelques recherches sur internet ou dans la littérature sont tout ce dont vous aurez besoin. L'ordre de création des cinq étapes suivantes n'a pas d'importance.

1. Choisissez un **lieu**, une **période** et un **contexte**. 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.
2. Définissez ensuite une **source** d'où découle la situation. Celle-ci est quelque chose d'inhumain, fondamentalement inscrit dans la réalité et dont la découverte remet en cause la place dans l'univers de tout être humain, apportant horreur et désespoir à ceux qui en comprennent les implications. La source peut être de deux natures : **abstraite**, tel qu'une découverte scientifique qu'on aurait préféré ne jamais faire ; ou **symbolique**, comme une divinité monstrueuse

pour laquelle les êtres humains ne sont qu'un détail dans ses visées cosmiques. Il s'agit de rester très flexible quant à la description exacte que vous lui donnerez. Les événements de la partie, en particulier les monologues, vous donneront les éléments pour l'étoffer en toute cohérence avec les événements joués.

3. Créez les **antagonistes** qui tentent de profiter de la source pour leurs propres intérêts, sans tout à fait comprendre ce avec quoi ils jouent, notamment le fait que la source puisse se retourner contre eux. Ces gens ont une ambition démesurée, aussi ayez une idée des **conséquences** si l'on n'empêche pas les profiteurs d'atteindre leurs buts.
4. Décidez d'un élément **esthétique** récurrent au fil des scènes. Cela peut être un objet, une musique, un acte, un événement, etc. Jouez sur sa symbolique afin de souligner le contenu de la situation mystérieuse.
5. Déterminez quel est le **rôle** des protagonistes que les autres joueurs créeront. Il faut une raison à la présence de ces personnages. Profitez-en pour leur donner un rôle qui s'intègre bien aux points précédents.

Votre situation mystérieuse est fondée ! Votre rôle consiste en quelques sortes à révéler et jouer avec ces

éléments. Les phases de jeu donnent des indications sur comment s'y prendre. Il reste à préparer les symptômes.

## Symptômes

Durant la première phase de jeu, les antagonistes en sont encore aux préparatifs et la source est, au plus, évoquée en des termes indirects. À ce stade, vous devez révéler des **symptômes** concernant la situation mystérieuse. Un symptôme est une bribe d'information métaphorique qu'utiliseront les joueurs pour découvrir la **perversion** qu'amène la source dans le lieu où ils se trouvent ainsi que les **intentions** des malfaiteurs. Un symptôme est **coloré** par l'élément esthétique que vous avez décidé pour la partie.

Il vous faut en premier lieu un symptôme qui joue le rôle d'**entrée en matière**. C'est avec cette révélation que vous commencez la partie. Vous la précédez par une mise en contexte qui consiste à décrire le lieu et le moment de la situation mystérieuse ainsi que ce que les protagonistes y font. Afin d'entamer les hostilités, il s'agit pour vous de révéler un premier symptôme qui indique sans ambiguïté qu'il y a quelque chose qui ne tourne pas rond.

Préparez trois symptômes **intermédiaires** qui seront révélés au cours de cette phase. À vous de décider s'ils ont un ordre précis. Ceux-ci peuvent être récurrents (mais ne comptent chacun qu'une seule fois, puisque l'information

reste la même) si cela vous semble utile.

Il vous faut un dernier symptôme, le **déclencheur**, qui marquera la transition de la première phase de jeu à la deuxième. Cet indice doit illustrer le fait que les antagonistes passent à la vitesse supérieure : ils sont désormais prêts à enclencher leur plan infernal.

Ces cinq symptômes doivent être révélés au rythme d'un par scène ordinaire, soit par hasard, soit en conséquence des actions des protagonistes. Aucun symptôme ne peut en soi être dirigé spécifiquement contre un protagoniste. Les cinq indices réunis doivent uniquement servir à motiver et orienter les actions des protagonistes. L'identité et le repaire des antagonistes seront dévoilés dans la prochaine phase.

Si l'ensemble de vos préparatifs (situation mystérieuse et symptômes) ne tiennent pas sur une feuille A4 (recto-verso si vraiment vous écrivez gros), alors c'est que vous mettez trop de détails. *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 déclencher l'horreur. Les personnages doivent impérativement être confrontés au contenu de votre situation, sans quoi votre partie tombera tout simplement à plat.

## Scènes et menaces

Le rôle du gardien est de cadrer des scènes ordinaires afin de révéler progressivement le contenu de la situation mystérieuse, cela est entendu. De plus, durant les trois premières phases de jeu, vous pouvez vous permettre de menacer chaque protagoniste une fois par scène ordinaire. Ceci veut simplement dire que vous décrivez une situation potentiellement nocive qui pourrait pousser le joueur à se saisir des dés pour s'en prémunir. Une seule fois par scène ! Si le joueur prend des risques, alors il lancera à nouveau les dés, mais vous ne pouvez pas insister durant la même scène.

Les menaces sont essentielles pour que la partie gagne en intensité et que les protagonistes se sentent impliqués par les événements. La menace est un facteur essentiel pour que l'horreur ne reste pas contemplative.

## Suite

Dans la phase des **agissements**, vous commencez à jouer de manière agressive. Ayez en tête quelques idées afin de guider votre manière de jouer les antagonistes, mais ne les préparez pas précisément à l'avance, il est préférable de vous inspirer des événements de la première phase pour décider des actes des antagonistes. Dans tous les cas, vous devez avoir comme priorité eux la mise en place de leur plan, ce qui passera par l'élimination des

protagonistes et un rapprochement avec la source. La fin de cette phase a lieu quand les protagonistes découvrent la source.

Dans la phase de l'**affrontement**, les antagonistes seront sur le point de réussir leur plan. Vous n'avez plus de révélations à faire, vous vous faites simplement l'avocat du diable dans le but de faire succomber les protagonistes. A ce stade, la source peut devenir une menace à part entière (y compris pour les antagonistes!) L'issue est ouverte jusqu'à la résolution de l'affrontement.

L'**épilogue** est la phase qui clôt la partie, où on décrit les conséquences de l'affrontement. Plus d'explications sont données en fin de document en page 29.

## Les dés

Votre dernière tâche préparatrice est de répartir les dés entre les deux premières phases de jeu.

Commencez par décider d'un **schéma de dés**. Je conseille de compter  $3 \cdot (N+2)$  dés au total, où N est le nombre de joueurs dirigeant un protagoniste, décomposé selon la formule :

$$\#d20 \geq \#d12 \geq \#d8 \geq \#d4 .$$

Plus vous tendez à équilibrer le nombre de dés de chaque type, plus vous permettez de grandes incursions paranormales au cours de la partie, c'est donc un

paramètre à prendre en compte par rapport à votre situation mystérieuse.

À chaque fois que vous révélez un symptôme (phase de prise de conscience) ou une information concrète (phase des agissements) vous devez mettre un dé dans le bol au centre de votre congrégation. Vous commencez par donner les d20, ensuite les d12, puis les d8 et pour finir les d4. C'est l'horloge de votre partie.

Allouez  $2 \cdot N - 3$  dés au symptôme d'ouverture, un dé pour chaque symptôme intermédiaire et deux pour le déclencheur.

Les  $N+4$  dés restants sont donnés lors de la deuxième phase de jeu. Allouez des dés pour les éléments suivants : identification des antagonistes, découverte de leur repaire et autres éléments de leur plan et révélation de la source. Vous devriez donner au moins un dé toutes les deux scènes ordinaires, si ce n'est pas le cas, c'est que vous ne révélez pas assez vite.

Aucun de ces dés ne doit être soumis à la réussite d'une résolution de conflit. 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 !

## Protagonistes

Joueur, le gardien du mythe vous explique où et quand

l'histoire se déroule et donne le rôle qu'y jouent les protagonistes. Vous avez la responsabilité de créer un des (anti-)héros de l'histoire. Cela devrait vous prendre moins de dix minutes.

Il faut choisir un nom pour votre protagoniste, ce à quoi il ressemble, son caractère et d'où il vient. 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 de lui, mais assez pour le distinguer des autres. N'oubliez pas que le gardien du mystère vous a assigné un rôle que vous devez respecter. Discutez avec les autres joueurs afin de tisser des **liens** entre vos personnages, qu'ils soient explicites (amitié, hiérarchie, ...) ou implicites (un personnage patriote et un étranger par exemple).

De plus, votre personnage doit être quelqu'un pour qui vous pouvez éprouver de la sympathie. Pour montrer cela, votre personnage dispose d'une **attache**. C'est le détail qui montre qu'il est bel et bien humain. C'est ce vers quoi il se tourne lorsqu'il a besoin d'un ancrage avec la réalité. Ainsi, votre personnage peut-il avoir un conjoint ou un enfant. Ou peut-être est-il mû par une conviction profonde en quelque chose. Peut-être possède-t-il un objet avec une grande valeur sentimentale. L'attache ne peut pas être un autre protagoniste. Au-delà de l'incarnation imaginée, l'attache doit être quelque chose qui vous tient à cœur ou qui vous interpelle, vous joueur. Vous êtes le seul espoir de votre personnage, le seul qui plaidera pour lui quand



son heure viendra. Mettez-y du vôtre, mettez-vous un peu à sa place. Vous vous apprêtez à jouer à un jeu intense, ne prenez pas cette question à la légère.

Une dernière remarque. Rien ne sert de jouer votre protagoniste comme un expert en matière paranormales. En effet, son efficacité en ce domaine est strictement contrainte par la prise de dés que vous effectuerez. Ainsi, le joueur d'un expert en ésotérisme qui ne prend que peu de dés sera dans les faits moins impliqué dans le paranormal que le joueur d'un personnage *a priori* ignorant, mais ayant souvent recours aux dés. Le personnage se construit en cours de partie.

## Monologues

Un monologue est une scène extraordinaire qui a lieu quand un joueur prend un dé dans le bol. Elle suspend momentanément une scène ordinaire. Quand on voit un joueur se saisir d'un dé, c'est le moment de se taire et d'écouter ! Il s'agit d'un bref aparté raconté à la première personne qui peut être inséré à n'importe quel moment. Les monologues enrichissent l'histoire et apportent souvent des idées pour étoffer la situation mystérieuse. Une fois le monologue effectué, le joueur conserve le dé pour toute la partie. Le contenu du monologue est contraint par le type de dé pris.

**Prémonition (d20) :** racontez un rêve ou un cauchemar, un sentiment de déjà-vu ou un souvenir, soit

pour sous-entendre un présage, soit pour faire le lien avec un événement vécu dans le passé et prenant un nouveau sens dans le présent.

**Hallucination (d12)** : votre personnage subit des stimuli sensoriels inattendus ! Décrivez ce qu'il perçoit ! Le personnage a besoin d'au moins une scène de jeu ordinaire pour se rendre compte du caractère illusoire de son expérience.

**Connaissance occulte (d8)** : expliquez comment votre personnage obtient des connaissances que nul homme n'est censé connaître ! Recherches en bibliothèque, rencontres étranges, découvertes fortuites. Une exposition aux savoirs occultes constitue une **transgression**.

**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 avoir **transgressé** sa nature de simple mortel. En plus des d8, tout acte en cours de partie jugé particulièrement inhumain par l'ensemble de la tablee peut constituer une transgression.

Un monologue est nécessaire seulement pour **introduire** un nouvel élément. Ensuite, il peut être réutilisé librement par ce protagoniste. Inversement, un joueur ne peut faire bénéficier son personnage de deux monologues trop similaires (par exemple pour un rôle récurrent, seul le premier octroie un d20).

Dès le deuxième monologue, la prise d'un dé implique une inscription sur la liste du sort ! (Voir page 25.)

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-lui la parole et il remettra des dés.

## La suggestion

Il vous est possible de donner un dé à un autre joueur, à condition que votre *protagoniste* sous-entende une action ou une information à propos du personnage visé, selon le 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).

***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... 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. On peut donner un dé même lorsqu'un joueur échoue un lancer (y compris une relance) de dés. Dans ce cas, le joueur ayant reçu le dé peut immédiatement l'utiliser 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 qui s'en empare et décrit comment son personnage s'enfonce dans la noirceur, disparaissant à la vue de tous. Un chuchotement inintelligible, 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.*

## Les conflits

Il y a des moments où votre protagoniste va vouloir *obtenir quelque chose*. Il est alors possible qu'un personnage, la situation ou carrément les lois de la nature

s'y opposent. Dans ce cas, vous devrez effectuer une procédure de **résolution** qui passe par un lancer de dé. C'est le gardien qui a le dernier mot en ce qui concerne la nécessité d'effectuer une résolution. Le gardien ne lance jamais de dés. Ne lancez jamais de dés pour résoudre un conflit entre protagonistes.

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. Si vous devez lancer des dés alors que vous n'en disposez pas, vous avez zéro réussites.

Pour atteindre le but de votre protagoniste, vous devez accumuler autant ou davantage de réussites que la **difficulté** en vigueur à ce moment dans la partie (voir page 25).

Si le nombre de réussites est suffisant, alors décrivez **l'issue** heureuse de l'action entreprise. Vous avez le droit de manipuler l'environnement immédiat de votre personnage, mais non de faire des révélations autres que celles concernant la personnalité de votre personnage. En particulier vous pouvez décrire des agissement de personnages contrôlés par le gardien, mais vous ne pouvez en expliquer les motivations (ceci revient au gardien, afin qu'il puisse garantir la cohérence avec la situation mystérieuse). 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 médecin cruel, le protagoniste d'Antonie décide de voler à son secours et la joueuse lance ses dés. La difficulté est de 3, et elle réussit à faire quatre paires sur ses quatre dés, dont un maximal. Avec ces cinq réussites, elle peut donc décrire l'issue. Son personnage se saisit 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.*

En cas d'échec, le gardien effectue une inscription de votre protagoniste à la liste du sort et décrit pourquoi le but n'est pas atteint. Voir les règles à la page 25 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. 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 du lancer de dé, vous pouvez décider de **relancer** tous vos dés affichant un résultat impair. Dans ce cas, le gardien ne fait pas de narration suite au premier échec. Décrivez comment votre personnage redouble d'effort et révélez un comportement étrange ou inquiétant de votre personnage, ajoutez les nouvelles réussites à votre total et comparez à la difficulté en cours, puis traitez l'issue selon les règles normales.

Si vous obtenez un échec sur la relance, vous pouvez forcer une réussite automatique en rompant définitivement le lien de votre protagoniste avec son attache. Cette **rupture** peut donner lieu à une description supplémentaire, l'acte ne devant pas forcément être volontaire de la part du personnage. À partir de ce moment, vous ne disposez plus de la protection qu'offre l'attache de votre protagoniste.

***Exemple :** Gaël joue une mère qui était séparée de son enfant pendant une partie de l'histoire. A peine réunis, un assaillant est à leurs trousses et ils s'enfuient en voiture. Gaël lance les dés pour déterminer l'issue de la poursuite et échoue. Il rate aussi sa relance, 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.  
Il décrit que le petit garçon se rend compte  
que cette personne qui conduit n'est plus sa  
mère.*

Si la résolution se solde par un succès, mais que vous avez obtenu au moins un « 1 » au cours de la procédure (que vous l'ayez relancé ou non), teintez la description de l'issue d'un comportement étrange ou inquiétant de votre personnage. Le gardien inscrit votre personnage à la liste du sort.

## Renoncement et fuite

Vous pouvez décider de **renoncer** à votre personnage pour obtenir une réussite automatique (ou même juste comme ça, gratuitement), peu importe la difficulté en vigueur. On renonce à son personnage de deux manières : par son immobilisation irrémédiable (mort, aliénation, enfermement absolu, etc.) ou par sa défection du côté de la source. Dans ce cas, la réussite de l'action doit prendre en compte la manière dont vous renoncez à votre protagoniste. Dès lors, le gardien prend le contrôle du personnage pour la fin de la partie.

Si la situation est trop désespérée et qu'il semble impossible de vaincre les antagonistes et de neutraliser la source, vous pouvez décider de faire **fuir** votre personnage. Il vous faut réussir un dernier lancer de dé pour mettre votre personnage à l'abri. Plus personne ne



peut jouer le personnage pour le restant de la partie.

## Difficulté

La difficulté d'une action dépend de la phase à laquelle l'on se trouve. Lors de la première phase, la difficulté est de 1. Dès lors qu'on passe à la deuxième phase, la difficulté passe à 2. Dans les phases 2 et 3, gardien, vous pouvez décider de faire monter la difficulté, une fois par scène ordinaire, en intégrant un élément révélé lors d'un monologue dans les actions des antagonistes ou même en adaptant des indices ou les propriétés de la source. Faites votre révélation, indiquez aux joueurs quel élément est repris et annoncez l'augmentation de la difficulté. La difficulté ne peut dépasser 4 avant de passer à la troisième phase. La difficulté ne peut jamais dépasser 7.

## La liste du sort

Gardien, vous tenez la liste du sort qui contient la comptabilité du destin des protagonistes et de leurs attaches. Cette liste est ce qui vous permet de les affecter directement. Sans elle, vous pouvez au mieux faire des menaces, mais non les mettre à exécution.

Sur une feuille, tracez deux fois plus de colonnes qu'il n'y a de protagonistes. Dans les colonnes impaires, répartissez les noms des protagonistes. Dans les colonnes paires, écrivez le nom de l'attache correspondant au

personnage inscrit dans la colonne précédente. Chaque colonne de protagoniste commence la partie avec une case vide.

Dès le deuxième monologue surnaturel, ajoutez une case vide dans la colonne du protagoniste l'ayant effectué.

A l'issue d'une résolution aux dés, ajoutez une unique case vide si c'est un échec ou si c'est une réussite avec apparition d'un « 1 » sur au moins un dé à n'importe quel stade (c'est-à-dire qu'un dé affichant un « 1 » compte même s'il est relancé).

Vous pouvez apposer une croix dans une case vide afin de décrire un effet malheureux pour le protagoniste dont le nom figure en en-tête de la colonne en question. La gravité de l'effet est donnée dans le tableau de la page 27. Elle est limitée en intensité par le nombre total de cases cochées pour ce protagoniste, mais vous pouvez toujours ajouter des effets de gravité moindre à la description. Vous pouvez cocher plusieurs cases d'une même colonne en une fois si cela vous semble nécessaire.

Vous pouvez décider de cocher une case immédiatement après un ajout afin de refléter un échec cuisant, ou attendre plus tard afin de soumettre le joueur du protagoniste à un suspens intenable.

Vous ne pouvez pas interrompre une relance, un monologue, une suggestion, une rupture d'attache ou un renoncement en cochant une case.

Si vous rendez injouable un personnage (cinquième case ou au-delà), vous expliquez en quelques mots comment le protagoniste succombe, mais son joueur a le droit de décrire l'attitude et les agissements de son personnage. En revanche, le joueur n'obtient pas la réussite automatique liée à un sacrifice volontaire de sa part.

<b>Outrages contre protagonistes</b>	
<b>Cases cochées</b>	<b>Gravité de l'effet</b>
Première et deuxième	Modéré
Troisième et quatrième	Grave
Cinquième et au-delà	Terminal

<b>Outrages contre attaches</b>	
<b>Cases cochées</b>	<b>Gravité de l'effet</b>
Première	Modéré
Deuxième	Grave
Troisième	Terminal

La gravité d'un outrage est difficile à déterminer de manière abstraite. C'est le contexte qui vous aidera à saisir ce qui compte particulièrement pour un protagoniste ou si une blessure porte plus ou moins à conséquence. Un

joueur est dans son bon droit de faire remarquer au gardien s'il abuse du pouvoir de son dé. Si c'est le cas, il s'agit d'en discuter au sein du groupe et remettre à niveau les attentes et les normes afin de continuer la partie sur la même longueur d'onde.

## Effet d'ancrage

Joueur, décrivez un moment où l'on apprend quelque chose sur la relation entre votre personnage et son attache. Ceci peut être un souvenir, un désir, une discussion, une action, un regret, etc. Si vous avez rompu avec le lien à votre attache (page 23), vous ne pouvez plus bénéficier de cette règle.

Effacez une case cochée de la colonne de votre personnage sur la liste du sort. Le gardien ajoute une case vierge sous la colonne de votre attache, qu'il peut ensuite cocher pour lui infliger des effets désagréables, selon une autre progression que pour les protagonistes, voir le tableau idoine à la page 27.

## Après le personnage

Si votre personnage est devenu fou, s'il est mort, s'il a rejoint le côté obscur ou s'il a fui, vous continuez à jouer, comme une sorte de gardien auxiliaire. Vous conservez la moitié de vos dés (arrondi au supérieur). Les dés restants retournent dans le bol, sans révélation de la part de qui

que ce soit, mais à disposition des joueurs contrôlant encore un protagoniste afin d'effectuer de nouveaux monologues. À vous de décider quels dés vous conservez et lesquels vous restituez dans le bol.

Dès lors, vous ne pouvez plus effectuer de lancer de dés ni de monologues, mais vous pouvez **imposer** 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. Quand vous n'avez plus de dés, vous devenez spectateur et commentateur du terrible sort s'abattant sur les mortels.

## Épilogue

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

1. tous les joueurs ont renoncé à leur protagoniste,

l'ont perdu ou l'ont fait fuir, 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), mais la source ne peut jamais être complètement vaincue, au mieux peut-elle être considérablement entravée.

## 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'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 trépassa, vous obtenez une scène de fin que vous contrôlez, puis vous jouez avec vos dés restants, ce qui peut vous permettre d'influencer la fin de la partie. En effet, que se passe-t-il si vous glissez un d8 au protagoniste qui croyait se saisir de la sainte Bible ?

Rappelez-vous qu'il est interdit d'entrer en procédure de conflit contre un autre protagoniste. Néanmoins, si le joueur du protagoniste adverse est d'accord de renoncer à son personnage à ce moment-là, alors il est possible de se coordonner. Sinon, c'est au gardien d'avoir recours à la liste du sort pour appuyer l'agression purement descriptive avec des effets concrets.

Réfléchissez avant de créer votre attache. Ne choisissez pas quelque chose à propos de quoi vous serez intransigent (si par exemple vous ne supportez pas qu'il arrive quoi que ce soit à des enfants, ne prenez pas un enfant comme attache). Ne choisissez pas quelque chose que vous êtes prêts à sacrifier en un clin d'œil. Utilisez votre attache.

## Conseils au gardien

Tant que les joueurs ne prennent pas d'initiative, mettez la pression aux personnages. Vous pouvez vous permettre d'être très agressif à ce jeu, car les personnages ne peuvent mourir avant d'être passé au moins cinq fois par la liste du sort. Visez comme objectif informel d'ajouter au moins une case à la liste à chaque scène.

Arrangez-vous pour garder les personnages ensemble au début, puis une fois la situation en place, servez-vous de la liste pour les isoler et les abattre un à un. Seuls ils ne peuvent recevoir de suggestion et sont donc plus faibles.

Arrangez-vous pour que les protagonistes n'aient pas d'aide concrète de la part de personnages secondaires. Vous pouvez obtenir cet effet en jouant sur l'incompétence, la peur ou la complicité de ces personnages, ou les concours de circonstances malheureux.

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. Il vous sera ainsi plus aisé de faire grimper la difficulté en cours de partie.



# Shoggoth

*Version 008 du 12 juillet 2010*

Auteur : [christoph\\_boeckle@yahoo.com](mailto:christoph_boeckle@yahoo.com)

Site internet : [www.silentdrift.net/innommable](http://www.silentdrift.net/innommable)

Forum pour rapports de partie : [www.silentdrift.net/forum](http://www.silentdrift.net/forum)

**Remerciements** : Julien Rebetez, Jérôme Champion, Frédéric Sintès, Lionel Jeannerat, Oliver Vuillamy, Julien Gobin, Gaël Sacré, Fabien Hildwein, Romaric Briand, Mélanie Piart, Lionel Rodrigues Ferreira, Sylvie Guillaume et tous ceux qui ont joué !

## **Polices & traitement de texte :**

Handserif de Gerhard Grossmann

Thryromanes de Herman Miller

sur [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

Rédigé avec [openoffice.org](http://openoffice.org)

# 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.