

Innommable

Horreur métaphysique

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

Version 0.3 « Oniris » du 7 mars 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,
Axel Fourdrinier et Frédéric Sintès

Polices

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

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

- Azathoth, H.P. Lovecraft

Table des matières

Un jeu.....	5
Situation mystérieuse.....	7
Protagonistes condamnés.....	9
Découvertes perturbantes.....	10
Confrontations dangereuses.....	11
La liste du sort.....	11
Incursions du surnaturel.....	12
Rêve.....	13
Hallucinations.....	14
Objet occulte.....	14
Invocation.....	14
Monologue.....	14
Fin d'un protagoniste.....	16
Mort.....	16
Folie.....	16
Fuite.....	17
Fin de la partie.....	18
Continuer.....	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 mythe. Les autres joueurs incarneront les protagonistes de l'histoire. Quand le texte parle de joueurs, cela exclut le gardien du mythe, sauf contre-indication explicite.

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

- autant de dés à 100 faces (d $\%$, c'est-à-dire deux dés à dix faces, l'un désignant les dizaines, l'autre les unités) que de joueurs
- un dé à vingt faces (d20)
- trois dés à 12 faces (d12)
- cinq dés à 8 faces (d8)
- cinq dés à 4 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 d4 dans un bol. Chaque joueur prend un d $\%$ et le gardien prend tous les autres dés.

6

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!

Situation mystérieuse

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

Sur une feuille, notez les choses suivantes:

1. Le lieu et la date: il s'agit de situer le début de l'action dans le temps et l'espace
2. L'origine du mal: une chose inhumaine (temple ancien, objet maudit, etc.) est la source de toute l'horreur 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: quand on se frotte à l'origine du mal, il y a forcément des victimes innocentes.
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 d8 à la première, les d12 à la seconde et le d20 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! Gardez bien à l'esprit que c'est le gardien du mythe qui, comme son nom l'indique, a l'autorité exclusive sur les agissements surnaturels. C'est lui qui décide ce que contient la situation mystérieuse et joue tous les éléments y relatifs. C'est lui qui décide des propriétés des êtres monstrueux qui peuplent les recoins de l'espace-temps où la lumière ne parvient jamais.

Une petite mise en garde pour la préparation. 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.

Décrivez les événements en fonction de la cadence des joueurs, pas de ce que vous estimez être une bonne fréquence de révélations au nom d'un quelconque principe cinématique ou autre.

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 graphique 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 la folie lovecraftienne via les divers personnages. Souvent, les protagonistes ne sauront pas le fin mot de l'histoire, car ils seront morts ou devenus fous en découvrant les premiers pans du mystère, à moins qu'ils ne se soient enfuis à temps. Vous devez être prêt à accepter cela.

Protagonistes condamnés

Cette section vous explique, joueurs, comment préparer le protagoniste avec lequel vous jouerez. Le gardien du mythe doit d'abord vous expliquer où et quand va se dérouler l'histoire. Il dévoile aussi l'accroche, c'est-à-dire ce qui constitue la raison de la présence des protagonistes. Souvent ce seront des rumeurs sur les événements affreux décrits dans la situation mystérieuse ou une découverte indirectement liée à l'origine du mal. Ainsi, si l'origine du mal est un vieux tome de sorcellerie poussiéreux, alors l'accroche pourrait être le site archéologique du haut Moyen-Âge dans lequel on l'a retrouvé. Pour l'heure, le reste est bien sûr secret: les gens qui profitent de la situation ne sont pas encore identifiés en tant que 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.

Vient ensuite l'**ancrage**, un élément qui représente, plus ou moins métaphoriquement, la relation que le personnage entretient avec la réalité. Cela peut être tout à fait conscient ou anodin, mais cet élément reviendra périodiquement en cours de partie pour illustrer l'éventuelle progression de la folie chez votre protagoniste.

Un personnage peut avoir comme ancrage un conjoint, un enfant, mais aussi une passion pour

10

la peinture ou autre forme d'art, un bibelot à grande valeur sentimentale, une croyance particulière, etc.

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

- Aliénation: 10%

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

Quand ce score atteint 100%, le personnage est considéré fou à lier et donc injouable.

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

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

Découvertes perturbantes

La partie à proprement parler consiste en un échange verbal entre les gens à la table. Le gardien du mythe peut ainsi commencer à décrire 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 mythe 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 « Mythe » à la liste du sort ainsi que tous

les noms des protagonistes présents dans la scène.

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 dangereuses

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

Dans ce cas, il s'agit de lancer un d%. L'on interprétera un résultat inférieur à la valeur d'aliénation comme une réussite, sinon comme un échec. En cas d'échec, le nom du protagoniste est ajouté à la liste du sort.

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 mythe tient à jour une liste où viendront s'ajouter les noms de certains protagonistes ainsi que la mention « Mythe », selon les règles expliquées dans les deux sections précédentes.

12

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 de Chicago, peut-être lui a-t-on volé du matériel ou encore un événement l'a-t-il momentanément séparé de ses camarades. Ceci doit se faire en accord avec la logique des événements précédant ce souci.

En biffant deux occurrences du nom d'un protagoniste, le gardien du mythe 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 mythe.

En traçant trois occurrences du nom d'un personnage, le gardien du mythe 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!

En traçant une mention « Mythe » de la liste, le gardien a le droit de faire intervenir une manifestation surnaturelle dans la fiction! Il décrit alors comment un certain nombre de protagonistes sont confrontés à cet événement dépassant l'entendement humain. Chaque protagoniste qui y assiste doit faire un test d'aliénation.

Un test de aliénation s'effectue en lançant le d% et en faisant un résultat supérieur ou égal au score d'aliénation inscrite sur la feuille du protagoniste. En cas de réussite, le protagoniste acquiert un nombre de points d'aliénation égal à la somme du lancer d'autant de d4 que de mentions « Mythe » rayées sur la liste du sort, sinon il en gagne encore plus: lancez un d8 par mention « Mythe » rayée et faites-en la somme!

Incursions du surnaturel

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

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

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

Le joueur ne peut se servir lui-même du dé ainsi pioché, mais il le donne à un des autres joueurs, lui offrant par là-même l'occasion d'effectuer un Monologue, une règle décrite dans la section suivante.

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

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

Rêve

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

Hallucinations

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

Objet occulte

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

Monologue

Il y a des moments où trop c'est trop. Il y a des moments où l'angoisse et le doute l'emportent. Il y a des moments où l'on a envie de hurler! Pour ces moments-là, rendez un dé obtenu de la part d'un autre joueur au gardien et demandez une scène de Monologue pour votre personnage. Expliquez où se trouve le personnage, s'il est accompagné ou seul, par quel moyen il s'exprime, etc. Surtout, racontez les angoisses de votre protagoniste, quelles sont les peurs qui remontent des tréfonds de son âme fragilisée, comment il comprend la situation

actuelle dans laquelle il se trouve et ce qu'il éprouve.

Si vous avez dépensé un d4, vous obtenez le droit d'inventer un élément d'histoire, de culture ou encore un lieu faisant partie intégrante de la situation de la fiction, comme si vous aviez été gardien du mythe. Cependant, il n'est pas possible de faire d'assertion quant au caractère surnaturel ou non de cette révélation: ceci reste le domaine exclusif du gardien du mythe. Ceci doit se faire en harmonie avec les événements joués jusqu'à ce point et être en rapport direct avec ce qu'évoque le personnage pendant le Monologue.

Si vous avez dépensé un d8, vous avez le droit de décrire un cauchemar que fait un autre personnage, sans accroissement d'aliénation. Ce rêve est thématiquement lié au Monologue de votre personnage, bien qu'il n'a *a priori* aucun moyen de savoir que quelqu'un a fait ce rêve!

Si vous avez dépensé un d12, vous décrivez une hallucination que subit un autre personnage (sans gain d'aliénation) comme pour soutenir les propos du Monologue, bien qu'évidemment votre personnage n'a aucun lien causal avec cette hallucination.

Si vous avez dépensé un d20, vous avez le droit de faire subir un danger mortel à un autre personnage, qui doit ainsi effectuer un lancer de d% sous le seuil d'aliénation afin d'éviter de dépasser. Ceci doit aussi, comme par hasard, avoir un lien avec le Monologue de votre personnage.

En aucun cas il n'est permis de raconter ce que pense un personnage d'un autre joueur ou quelles sont ses motivations. Uniquement des actes!

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 dans la fiction via une des manières déjà évoquées, alors le joueur change de statut pour le reste de la partie. Il retourne sa feuille de personnage et y trace deux colonnes: l'une s'intitule « bonus » et l'autre « surnaturel ». Chacune comporte comme première inscription une valeur égale à 100 moins le score d'aliénation du protagoniste au moment de trépasser. La colonne « bonus » décrit le budget de points dont dispose le joueur pour améliorer les jets de dés des joueurs dont les personnages sont encore en vie. Chaque point amélioré diminue ce budget d'autant.

La colonne « surnaturel » permet au joueur d'acheter des « incursions du surnaturel » et ainsi d'agir presque à l'égal du gardien du mythe.

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

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

Folie

Lorsque un protagoniste atteint le centième point d'aliénation, il est considéré comme ayant définitivement perdu la raison! Son joueur doit décrire comment son personnage tombe en proie à une crise de folie. A partir de là, son joueur ne l'interprétera plus que quand le gardien

du mythe l'implique dans une scène ou quand un protagoniste va le trouver: son comportement est celui d'un fou, car son esprit à été détruit par des connaissances qu'aucun mortel ne devrait avoir.

Fuite

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

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

Fin de la partie

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

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

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

Continuer

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

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

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

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