

Into the Unspeakable

Création du personnage

Lancez 3d6 et faites-en la somme pour chaque Caractéristique. Vous pouvez échanger les scores de deux d'entre elles.

- **Force (FOR)** : combat, endurance, résistance
- **Dextérité (DEX)** : discrétion, coordination, rapidité
- **Pouvoir (POU)** : sang-froid, charisme, volonté

Les points de **Santé (SAN)** mesurent la capacité d'un personnage à éviter les blessures, et à préserver son sang-froid et son équilibre psychique. Un personnage commence avec **1d6 SAN**.

Jouer le jeu

SAUVEGARDE. Un jet de Sauvegarde permet d'éviter les effets indésirables d'une action entreprise ou d'une situation subie. Lancer un d20. Si le résultat est inférieur ou égal à la Caractéristique testée, le danger est évité. 1 est toujours un succès, 20 est toujours un échec.

ATTAQUE. L'attaquant lance un dé selon l'arme utilisée et soustrait à ce résultat la protection accordée par l'armure de son adversaire. Le total correspond aux dommages causés par l'attaque.

Les attaques peuvent être réduites, par exemple parce que l'on tire sur quelqu'un à couvert ou que l'on essaie de porter un coup alors qu'un adversaire vous a immobilisé. Dans ce cas, les dommages sont réduits à d4, quelle que soit l'arme utilisée. De même, les attaques peuvent être améliorées grâce à une manœuvre audacieuse, ou parce que la cible est vulnérable et sans défense. Dans ce cas, les dommages sont améliorés à d12.

Quand un personnage encaisse des dommages, il perd des points de Santé (SAN). Si la SAN est réduite à zéro du fait d'un dommage physique, le personnage est blessé et les dommages restants sont soustraits à son score de Force. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde (Force) pour éviter une blessure critique.

► **BLESSURE CRITIQUE.** Un personnage souffrant d'une blessure critique est incapable d'effectuer toute action tant qu'il n'a pas été soigné et qu'il n'a profité pas d'un repos court. S'il reste plus d'une heure sans soins, le personnage meurt.

CHOC PSYCHIQUES. Certaines circonstances provoquent un choc psychologique (cadavre défiguré : 1d4, monstre entraperçu : 1d6, titanesque entité surnaturelle : 1d8, Révélation cosmique insoutenable : 1d12). Le dommage est soustrait à la SAN. Si la SAN est réduite à zéro, le personnage est choqué et les dommages restants sont soustraits à son score de Pouvoir. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde (Pouvoir) pour éviter un traumatisme psychique.

► **TRAUMATISME PSYCHIQUE.** Un personnage souffrant d'un traumatisme psychique est incapable d'effectuer une action cohérente tant qu'il n'a pas été soigné et qu'il n'a profité pas d'un repos court. S'il reste plus d'une heure sans soins, le personnage bascule définitivement dans la folie.

PERTE DE POINTS DE CARACTÉRISTIQUE. Si la Force d'un personnage est réduite à zéro, il meurt. Si son Pouvoir est réduit à zéro, le personnage bascule dans la folie et il ne peut plus agir avant d'avoir pris un repos long. Le personnage doit être mis en sécurité.

MORT ET FOLIE. Lorsqu'un personnage meurt ou bascule dans la folie, le joueur en crée un nouveau et le MJ doit, autant que possible, trouver une explication logique pour l'intégrer dans l'aventure.

REPOS. Un repos court restaure la totalité des points de Santé. Un repos complet d'une semaine permet de restaurer tous les points de Caractéristiques.

EXPERIENCE. Quand un personnage survit à un scénario, il gagne 1d6 Points de Santé et jette 1d20 pour chaque Caractéristique. S'il fait plus que le score de la Caractéristique, celle-ci augmente d'un point.

Into the Unspeakable

Exemples de situations et de résolutions

- ▶ **Désorientation, panique et arbitrage : les inconvénients de la peur.** Suite à la perte de SAN consécutive à un choc psychologique, le personnage est momentanément affaibli. Sans repos court, s'engager dans un combat est risqué, puisque sa jauge de SAN n'est pas rétablie. Faites sentir aux joueurs des arbitrages tendus : dois-je continuer à lire ces rituels abominables alors qu'un cultiste s'apprête à m'attaquer ? Faut-il interrompre le rituel pour garder assez de SAN pour sauver ma peau dans le combat ou bien utiliser ma SAN pour terminer le rituel ? Choix difficile. Dans les deux cas, on s'affaiblit. Ça peut impliquer le choix du sacrifice de sa personne (je finis le rituel, ma SAN est à zéro et je me fais buter à la moindre échauffourée) ou bien sauver sa peau en priorité (au diable le rituel, je garde de la SAN pour me battre).
- ▶ **L'importance du repos : reprendre son souffle.** Vous venez tout juste de vous chamailler avec des cultistes furieux, vous avez réussi à leur échapper. Votre SAN est entamée. Question : allez vous vous planquer pour reprendre votre souffle et récupérer votre SAN ou bien courir immédiatement au secours de Samantha dont vous entendez les hurlements ? Si vous courez à son secours sans vous reposer, vous mettez votre peau en jeu. Si vous vous reposez pour remettre votre SAN à niveau, vous serez plus efficace et le risque sera moindre....mais il sera peut-être trop tard pour Samantha.
- ▶ **L'importance du repos : reprendre ses esprits.** Vous êtes confrontés à un triangle nébuleux iridescent suspendu dans l'air et autour de lui des badauds s'effondrent en hurlant et en vomissant du sang. Sous le choc, vous titubez à l'abri. Allez vous rester pour reprendre vos esprits et rétablir votre SAN ? Au risque que le triangle vous repère...Ou bien préférez vous vous exposer de nouveau à une vision d'horreur, avoir une chance d'en réchapper en fuyant, mais risquer de devenir fou.
- ▶ **Se blesser en blessant : contre-choc.** La concierge de votre immeuble se jette sur vous armé d'un couteau de cuisine. Impossible de la maîtriser, elle est dotée d'une force surnaturelle. Vous la poignardez pour sauver votre peau. Seulement, la concierge, vous l'aimez bien. Votre attaque est certes un succès, elle perd 6 en SAN et agonise sur le tapis. Sauf que...vous êtes choqué de l'horreur de votre acte, et perdez aussi de la SAN, voire du POU. Buter des gens, ça n'est pas la même chose que faire ses courses à la supérette. Sauf à être psychopathe, faire souffrir les autres occasionne un contre-choc.
- ▶ **Combattre l'Indicible : faire face.** Buter la concierge, ça traumatise. Donc, a priori, frapper un zombie vorace et hostile devrait poser moins de problèmes. Sauf qu'un zombie, c'est répugnant et ça colle la trouille. Donc perte de SAN avant même de pouvoir lui porter un coup. Vous pouvez toujours y aller les yeux à moitié fermés, avec votre tronçonneuse et ne pas perdre de SAN "mentale". Mais ça devient périlleux...
- ▶ **L'interaction problématique : rester convaincant.** Ouf, ça y est, le machin tentaculaire et ses mélodies de flûte est derrière vous, dans la cabane abandonnée. Pas le temps de vous reposer, vous courez à toute allure vers cette voiture de flic. Il faut les convaincre d'envoyer du renfort. Mais votre SAN est entamée, vous êtes balbutiant, couvert de boue et d'égratignures et vous racontez un truc à propos d'un monstre inter-dimensionnel. Pas facile d'être convaincant.
- ▶ **La routine difficile : ouvrir une porte.** Mettre ses chaussettes, verrouiller un cadenas, verser de l'essence sans en répandre sur soi, quoi de plus facile un dimanche matin après une bonne nuit de sommeil. Voyons voir ce qu'il en est lorsque vous êtes terré dans la cave et que des bruits étranges vous parviennent. Et ces bruits semblent avoir la ferme intention de vous rejoindre à la cave.
- ▶ **Le sang-froid en déroute : trouver ses clefs.** Où avez vous mis ces foutus clefs de bagnole ? Dans votre poche ? Le fonds de votre sac à main ? De la brume jaillissent une horde de citoyens débraillés et déterminés à vous démembrer joyeusement. Pas facile de trouver rapidement vos clefs dans ces conditions....
- ▶ **La douleur fâcheuse : rester stoïque.** Vous avez pris un mauvais coup, mais rien de grave. Il vous reste 2 ou 3 points de SAN. Seulement voilà, le choc vous a un peu assommé et la horde de rats dans le souterrain vous parait la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Après un bourrepif, sans un peu de repos pour se remettre, pas facile de garder son sang-froid.

Into the Unspeakable

Créer un Oneshot

Mise en place

Déterminez deux ou trois lieux principaux. Déterminez trois à cinq PNJs principaux. Inventez des liens entre eux (proches, famille, intérêts), des tensions, des alliances et des objectifs personnels pour chacun. Placez des événements, phénomènes et créatures terrifiantes et inexplicables dans les lieux. Demandez vous comment les PNJs sont en rapport avec ces phénomènes.



1d20	Lieux	Personnages
1	bagne	charlatan
2	palace	aventurier
3	capitale	inventeur
4	laboratoire	adorateur
5	fête foraine	mafieux
6	hôpital	musicien
7	église	commerçant
8	tripot	médecin
9	dirigeable	dilettante
10	cabaret	journaliste
11	cimetière	vagabond
12	catacombes	médium
13	théâtre	colon
14	zone industrielle	antiquaire
15	fabrique	criminel
16	port	psychiatre
17	colonie	professeur
18	bibliothèque	artiste
19	zoo	scientifique
20	jungle	sorcier

Une fois la situation initiale établie, vous la ferez évoluer en fonction des actions des PJs et des réactions plausibles de vos PNJs, selon leurs objectifs et ce que dicte la logique.

Le MJ a pour mission de :

- décrire et établir le décor, l'atmosphère
- poser des questions aux joueurs
- utiliser et combiner des faits improvisés
- incarner les PNJs de façon convaincante
- créer un climat d'angoisse et de mystère
- mettre la pression sur les Pjs
- offrir un maximum d'opportunités d'agir

Les Joueurs doivent :

- décrire clairement leurs actions
- tenter de résoudre le mystère (ou survivre)
- inventer des éléments d'univers à la volée
- prendre des risques, élaborer des stratégies
- agir et anticiper plutôt que réagir
- incarner leur personnage de façon plausible

En début de partie, placez les PJs dans un lieu et discutez ensemble des questions suivantes :

- où est situé ce lieu ?
- qu'est ce qui s'y trouve d'important à leurs yeux ?
- pourquoi les Pjs s'y trouvent ils actuellement ?
- comment les Pjs se connaissent ils entre eux ?
- quels sont l'objectif des Pjs, leur motivation et les enjeux ?
- quelles relations entre Pjs et un ou plusieurs Pnjs : affaire, proche, amitié, rivalité, famille... ?

Exemple :

Les Pjs sont dans *un dirigeable*, en compagnie d'une *artiste* et d'un *scientifique*. Il s'agit d'une expédition scientifique destinée à collecter des informations dans un lieu reculé, un cratère dans les plaines de Mongolie. On raconte qu'une météorite s'y est écrasé et que depuis, d'étranges phénomènes se produisent sur place.

L'artiste est venu pour dessiner les lieux sous tous les angles et seconder le scientifique. Le scientifique est un cultiste fou, persuadé que la météorite contient des parasites psychiques venus d'outre espace, et il entend bien mener une expérience *in vivo* en sacrifiant l'équipage.

Les PJs se connaissent et ont été embauchés selon leurs capacités.

A mesure qu'on approche du cratère, d'étranges événements ont lieu dans le dirigeable : hystérie d'un passager, avarie dans la salle des machines (sabotage ?), disparition d'un homme d'équipage... On entend aussi la nuit des hurlements à vous glacer le sang, qu'on pense être le cri du vent alors que l'air est immobile...



Into the Unspeakable

Noms, Entités et Ouvrages

Prénom homme	Prénom femme	Nom de famille	ENTITES
1. James	1. Mary	1. Smith	Urakheep
2. Christopher	2. Patricia	2. Anderson	Shugha
3. John	3. Linda	3. Clark	Yoth-Hotha
4. Daniel	4. Barbara	4. Wright	Zoth-Ythoth
5. Anthony	5. Elisabeth	5. Mitchell	Vhlatha
6. Robert	6. Jennifer	6. Johnson	Sho-Hatur
7. Michael	7. Maria	7. Thomas	Yna-Shola
8. William	8. Susan	8. Rodriguez	Vha-Mella
9. David	9. Margaret	9. Walker	Xoth-Ktulzscha
10. Richard	10. Dorothy	10. Perez	Soth-Ktegua
11. Charles	11. Lisa	11. Martin	Ogguarth
12. Joseph	12. Nancy	12. Brown	Ctho-Ghatyng
13. Thomas	13. Karen	13. Davis	Abthon
14. Paul	14. Betty	14. Lewis	Nigg-Yiggub
15. Mark	15. Helen	15. Hill	Uggoniath
16. Donald	16. Sandra	16. Scott	Kynosha
17. Kenneth	17. Donna	17. Turner	Yekuran
18. Steven	18. Carol	18. Adams	Kyth-Anog
19. Edward	19. Ruth	19. Miller	Shoa-Nartha
20. Brian	20. Sharon	20. Parker	Sha-Dhulha
			Voon-Shudde
			Yith-Keha
			Ak-Anan
			Sha-Akhur
			Xoth-Ghotha
			Cthogthoorlyu
			Dhanathee

OUVRAGES INTERDITS



Les Visions d'Abus Kaar'nh
Le Parchemin de Yiggub
Les Articles de Kelley
Le Dha-Takyn Incunabulum
Les Rites Interdits de Xoth-Abthoth
Le Livre de Chitoatzin
Le Recueil des Observateurs
Les Rites d'Amar
Le Codex de Righte
Les Rouleaux de Xotoqui
Le Livre des Pendus de Cochtzina
Le Testament d'Avinch
Le Athoth Esoterica
Le Livre Pourpre de Neray

Le Livres des Dimensions Cachées
Les Rouleaux d'al-Sha
Les Récits de Pasekhmu
Les Manuscrits de Corby
Les Rites Macabres des Sorcières
Le Grimoire de Ribo
La compilation d'Obanar
Le Miracle Dououreux d'Ak-Anaan
Souvenirs Impossibles de Nelson Caldwell
Les Fragments Illusoires de Jaafi al-Mochai
Les Tablettes Noires de Xochuatzina
Le Grimoire des Choses Sans Noms
Le Recueil Maudit d'Eluannar
Les Voix Muettes du Chemin Multiple