
LES MURMURES DE NYARLATHOTEP

Par Olivier Fanton

Les Murmures de Nyarlathotep est un jeu de rôle d'horreur cosmique minimaliste. Il est prévu pour jouer sur le pouce les scénarios de son grand frère, *l'Appel de Cthulhu*, en mettant de côté 99 % des détails techniques.

Qu'est-ce que l'horreur cosmique ?

L'horreur cosmique est différente de l'horreur personnelle ou fantastique. Le sentiment d'angoisse qu'elle provoque ne provient pas de dangers pour soi ou pour ses proches, ni de l'existence de forces magiques, mais de la réalisation de la vacuité de la vie et des civilisations humaines. À sa façon, elle exprime le profond sentiment de désespoir et de vide qui a saisi une génération après une guerre mondiale et une pandémie catastrophique qui ont forcé à relativiser la valeur des vies humaines, une crise économique majeure qui a secoué l'idée même de civilisation et de progrès, et des découvertes scientifiques sur l'infiniment grand et l'infiniment petit qui ont démontré que l'humain n'appréhende qu'une toute petite partie de l'univers. Face à l'effondrement de ses croyances, l'auteur d'horreur cosmique pose la question : « si Dieu n'existe pas, *qu'y a-t-il à la place ?* »

Les personnages des *Murmures de Nyarlathotep* ne deviennent pas fous, mais lucides. Ils ne développent pas une phobie de l'eau ou des chats parce qu'ils ont affronté une créature mi-homme,

mi-crabe, et re mi-homme derrière. Non, ils perdent lentement leur humanité parce qu'ils prennent conscience que l'humain n'est rien face aux forces qui l'entourent, parce qu'il pourrait se retrouver ruiné et à la rue en un clin d'œil, sans rien pouvoir y faire et sans raison apparente, parce que le futur est déjà écrit par des entités cosmiques indifférentes, et parce que, après tout, son corps n'est jamais qu'une collection d'atomes et de molécules sans aucune valeur ou destin particulier, sur une planète quelconque parmi une infinité d'autres.

L'horreur cosmique est un changement de point de vue sur l'univers. C'est voir les coulisses et comprendre que la pièce n'a aucun sens, ou du moins aucun des sens qu'on lui avait donné. C'est le vertige qui vous saisit lorsque vous contemplez les abysses et constatez que, non, les abysses ne nous regardent pas en retour, parce que vous êtes insignifiant à ses yeux.

Mais l'abysse n'est pas vide. Là-bas, quelque part, quelque chose murmure...

VOTRE PERSONNAGE

Un personnage des *Murmures de Nyarlathotep* ressemble à cela :

Harriet Johnson, Occultiste

Athlétisme 50% — Éducation 50 %

Éloquence 55 % — Furtivité 45 %

Violence 35 % — Sensibilité 65 %

Crédit 45 % — Survie 55 %

Mythe indicible 25 % — Santé mentale 75 %

10 PV — 5 PM

Un nom, un métier, cinq paires de compétences complémentaires, dont la somme fait toujours 100, plus des points de vie et de magie. C'est tout.

Les compétences

Athlétisme : force, constitution et réflexes. C'est la compétence de toutes les actions physiques, comme la course, l'escalade, la nage, le lancer de pierres, etc.

Éducation : intelligence, culture générale et formation académique. Sert à savoir des choses plus ou moins obscures, bien qu'il faille un métier pour espérer avoir des informations précises (à moins que le contraire n'arrange le meneur).

Éloquence : sociabilité, extraversion, charisme, beauté. Pour baratiner, convaincre, marchander et séduire.

Furtivité : souplesse, dextérité et agilité. Utile pour se cacher et passer inaperçu, mais aussi pour se glisser dans un passage étroit.

Violence : capacité à blesser un autre être vivant. *Les Murmures de Nyarlathotep* repose sur l'idée qu'en combat, le talent est moins utile que la cruauté et l'absence de retenue. Le meneur peut demander de *rater* un jet de Violence pour garder son calme.

Sensibilité : acuité des sens, instinct, empathie. Sert aussi bien à remarquer un détail incongru ou trouver un objet caché qu'à consoler un ami ou s'en faire de nouveaux.

Crédit : les revenus et les moyens financiers, mais aussi le statut, la possibilité de connaître des gens bien placés, d'obtenir des passe-droits, de se faire entendre par la police et l'administration... Bref, d'abuser de son privilège.

Survie : faculté à survivre dans la nature, à trouver de quoi se nourrir, à éviter les dangers et ne pas provoquer les animaux. Sert aussi dans les bas-fonds des grandes-villes, lors de démêlées avec la pègre.

Mythe indicible : pouvoir et compréhension des lois réelles de l'univers, et de la place insignifiante qu'ils tiennent les humains. C'est avant tout une compétence de connaissance, parfois innée. On a vu des investigateurs se mettre à parler des langues anciennes sans jamais les avoir étudiées, par exemple. Elle ne suffit pas pour lancer des sorts, bien qu'elle soit utile pour les apprendre.

Santé mentale : volonté et intégrité psychique. Elle est utile pour ne pas paniquer, et pour résister aux manipulations, à la torture, etc.

Création du personnage

Choisissez un nom, un âge, un concept, etc.

Création aléatoire

Lancez 2d6+3. C'est votre total de PV. Multipliez-le par 5 pour obtenir votre niveau d'**Athlétisme**. Votre **Éducation** est égale à 100 – Athlétisme. Eh oui, dans les facs américaines, soit on court, soit on a cours. Pas les deux.

Lancez 2d6+3, multipliez le résultat par 5. C'est votre niveau d'**Éloquence**. Votre **Furtivité** est égale à 100 – Éloquence. Vous êtes soit un extraverti plutôt bruyant, soit un timide habitué à passer inaperçu.

Lancez 2d6+3, multipliez le résultat par 5. C'est votre niveau de **Violence**. Votre **Sensibilité** est égale à 100 – Violence. Soit vous êtes attentif à votre environnement et aux personnes qui y habitent, soit vous pensez déjà aux meilleurs

endroits où se mettre à couvert et à la satisfaction de donner un bon coup de poing à ces connards.

Lancez 2d6+3, multipliez le résultat par 5. C'est votre niveau de **Crédit**. Votre **Survie** est égale à 100 – Crédit. Êtes-vous à l'aise dans le confort de la haute société, ou avez-vous appris à vivre avec les moyens du bord ?

Lancez 1d6. C'est votre total de PM. Multipliez-le par 5 pour obtenir votre niveau de **Mythe indicible**. Votre **Santé mentale** est égale à 100 – Mythe indicible. On ne peut pas comprendre la nature profondément inhumaine de l'univers sans y laisser des plumes.

Choisissez un métier dans la liste ci-dessous ou inventez le vôtre. Votre choix doit être cohérent avec vos compétences. On ne devient pas universitaire avec moins de 55 % en Éducation.

Vous avez Crédit × 1d10 dollars en poche.

Création à la carte

Choisissez vous-même vos niveaux de compétences, tant que le total de chaque paire est de 100. Elles doivent être comprises entre 25 % et 75 %, sauf le Mythe indicible, qui ne peut pas dépasser 30 %.

Votre total de PV est égal au cinquième du niveau d'Athlétisme, et votre total de PM au cinquième du niveau en Mythe indicible.

Agent fédéral	Chanteur	Géologue	Pharmacien
Anthropologue	Chimiste	Historien	Photographe
Antiquaire	Comptable	Journaliste	Pickpocket
Archéologue	Conducteur de taxi	Linguiste	Pilote d'avion
Artiste	Détective privé	Mécanicien	Policier
Astronome	Dilettante	Médecin	Psychiatre
Avocat	Écrivain	Musicien	Salarié
Baroudeur	Électricien	Occultiste	Sportif
Bibliothécaire	Étudiant	Militaire (à la retraite)	Vagabond
Botaniste	Fermier	Ouvrier	Zoologue

Évolution des compétences

Les paires de compétences évoluent toujours ensemble. Leur total doit rester égal à 100.

Toutefois, il peut arriver qu'un malus temporaire affecte une compétence sans que l'autre ne soit modifiée. Par exemple, si vous avez une jambe dans le plâtre, votre Athlétisme et votre Furtivité en prendront un coup, sans pour autant que vous n'ayez une meilleure Éducation ou Éloquence.

La plupart des paires évoluent lentement. Un changement d'Éducation/Athlétisme serait le résultat de mois d'études ou d'entraînement, par exemple.

La Violence augmente à mesure que vous êtes confronté à des actions sanglantes et que vous perdez de vue la valeur des vies humaines. De même, plus vous vous méfiez d'autrui, plus votre Éloquence baisse au profit de votre Furtivité. Passer du temps dans la jungle va affecter Survie et Crédit. Il n'y a pas de règle là-dessus, c'est à vous de voir.

Enfin, la Santé mentale baisse lorsque vous êtes confronté à des sorciers, des monstres indescritibles ou, pire, lorsque vous lisez un grimoire pour y apprendre des sorts. Découvrir de plein fouet la vérité cosmique ne laisse pas indemne. Vous aurez plus de détail dans le chapitre suivant.

LES RÈGLES

Règle d'or : toute situation qui n'est pas couverte par les règles est un espace de créativité. Faites au mieux, vous êtes plus malin que trois pages de texte.

Lancer les dés

Tests de compétence

Pour agir en situation de stress, lancez 1d100. Si vous avez obtenu moins (ou autant) que votre niveau, c'est réussi. Sinon, c'est raté.

Le niveau de compétence exprime les chances de réussite dans une situation difficile, pressé par le temps et avec les moyens du bord. Si vous êtes au calme, avec tout le temps et le matériel nécessaire, pas la peine de jeter les dés.

Si la situation est plus simple ou plus compliquée, le meneur peut vous donner un bonus ou malus à appliquer à vos chances de réussite, comme +20 % ou -40 %.

Si la situation est vraiment dingue, il peut aussi diviser vos chances de réussite par deux. Paf.

Tests de métier

Les métiers ne sont pas associés à un pourcentage. Soit on est Anthropologue, soit on ne l'est pas.

Votre pourcentage de chance est égal à la corrélation entre le métier et l'action tentée. Si vous tapez pile dans votre corps de métier, faites un jet sous 90 %. Si vous avez une spécialité et que vous êtes dans votre spécialité, faites un jet à 99 %.

Inversement, si votre métier ne recouvre pas directement l'action tentée, mais qu'elle n'est que concomitante, faites un jet à 75 %. Si vous êtes juste dans le même domaine, le jet n'est qu'à 50 %.

Le meneur peut adapter ces pourcentages au pifomètre, ça fonctionne très bien.

Par exemple, si vous êtes un Anthropologue spécialisé dans les cultures bantoues, vous avez 99 % de chances de répondre aux questions sur les

Bantous, 90 % pour les questions sur l'anthropologie en général, 75 % pour les questions de linguistique ou d'histoire anciennes et 50 % pour tout ce qui concerne les sciences humaines de près ou de loin.

Notez que l'Éducation ne donnera jamais que des réponses vagues à des sujets plutôt communs. En tant qu'Anthropologue, vous avez 50 % de chances de répondre à des questions pointues en sciences humaines. Si vous tâchez de sciences dures ou de plomberie, vous ferez un test d'Éducation, sans doute avec un pourcentage plus élevé, mais vous ne pourrez répondre qu'à des questions simples.

Niveaux de réussite

Si vous avez besoin de qualifier le résultat d'un jet plus finement, consultez cette table. Elle est conçue pour que les pires échecs soient réservés aux faibles compétences, et les meilleures réussites aux hautes compétences. (Et oui, elle est inspirée de *Dr. Who* et de la deuxième édition d'*Eclipse Phase*.)

Résultat	Réussite	Échec
1 à 32	Oui, mais ...	Non, et ...
33 à 65	Oui	Non
66 à 99	Oui, et ...	Non, mais ...

Un 100 naturel est toujours un échec plus ou moins catastrophique si vous n'êtes pas compétent, et plus ou moins embarrassant si vous l'êtes. Dans ce deuxième cas, il sera probablement possible de se rattraper avec un deuxième jet.

Règle des trois échecs pour une catastrophe

Pour une situation vitale, un premier échec indique qu'il y a un problème. Le deuxième que le problème empire. Le troisième transforme le problème en catastrophe.

Autrement dit, vous avez toujours trois jets à faire avant que votre avion ne s'écrase, que vous ne tombiez dans le ravin, ou vous ne parveniez pas à sauver votre patient.

Tests en opposition

Les PNJ des *Murmures de Nyarlathotep* n'ayant pas de caractéristiques, les tests en opposition sont rares.

Mais si vous y tenez, imaginez qu'un PNJ ayant un niveau de compétence modifie les jets des joueurs d'un montant égal à 50 – leur niveau. Donc, une compétence moyenne de 50 ne change rien. Une compétence de 30 % seulement donne un bonus de +20 %, tandis qu'une compétence 70% donne un malus de –20 %, et ainsi de suite.

Jet d'Idée

Il arrive qu'un *joueur* prenne une décision dont le meneur estime que le *personnage* la trouverait stupide, parce qu'il a une meilleure idée des dangers impliqués ou des conséquences, ou je ne sais quoi.

C'est souvent le résultat d'une représentation différente de la situation dans l'esprit du joueur et du meneur.

~~Dans ce cas, le meneur peut autoriser un jet d'Idée pour laisser une chance au joueur de réaliser son erreur...~~

Oui, mais alors non. En fait, on ne va pas faire ça. On va plutôt dire que le meneur explique son point de vue au joueur et le prévient des conséquences de ses actes, tel qu'il les comprend lui.

Comme une grande personne.

Procédures courantes

Recherches

Aller fouiller les archives pour dégoter des informations sur l'affaire en cours est sans doute l'activité la plus fréquente.

Si vous avez de bonnes raisons d'être doué pour les recherches en question, vous trouvez ce qu'il y a à trouver, sans jet de dés. Vous pouvez faire un jet quand même pour grapiller plus d'informations. Lisez un jeu *Gumshoe*, qui vous expliquera ça mieux que moi. (Pendant que vous y êtes, jetez un œil à *Theatrix*, tiens.)

Par contre, si vous n'êtes pas spécialement formé aux recherches, un jet d'Éducation (dans une Bibliothèque) ou Sensibilité (sur une scène de crime) peut être nécessaire pour trouver quoi que ce soit. Notez qu'il est parfaitement possible de passer à côté d'un indice de cette façon, et que ce n'est pas grave. Vous trouverez bien un autre moyen de progresser. Ne croyez pas *Gumshoe*, qui vous expliquera le contraire.

Poursuites

Les poursuites sont des tests d'Athlétisme. C'est évidemment le cas à pied, mais cela l'est aussi en voiture, cette compétence intégrant les réflexes.

D'autres compétences peuvent être utilisées pour créer des diversions (Furtivité) ou éviter des dangers (Sensibilité).

Une scène de poursuite se règle en 3 rounds gagnants. Le premier camp à les obtenir échappe à ses poursuivants, ou rattrape les fuyards, selon les cas. C'est au meneur de trancher qui gagne chaque round. Cela peut être plus compliqué qu'un simple test, soyez créatif.

Infiltration

Une scène d'infiltration se joue en 3 rounds perdants. C'est-à-dire que dès que vous perdez votre troisième round, l'alarme est donnée.

Comme pour la poursuite, c'est au meneur de décider quand un round est perdant ou gagnant. Exiger que tout un groupe réussisse un jet de Furtivité est une mauvaise idée, les probabilités jouant contre les joueurs. À chaque round, le meneur demandera un test à seulement deux joueurs de son choix.

Combat

Toutes les actions visant à blesser un être vivant dépendent de la Violence. Deux cas de figure peuvent se produire : soit les deux antagonistes sont là pour se mettre dessus, soit l'un des deux cherche à échapper à l'autre.

Dans le premier cas, votre jet de Violence se fait avec une difficulté fixée par le MJ ou déterminée

par la Violence de votre adversaire. Si vous réussissez, vous le blessez. Mais si vous échouez, c'est lui qui vous blesse. C'est vrai au corps à corps, mais aussi lors d'une fusillade. Si vous êtes assez lâche (ou malin) pour tirer sur une personne désarmée, on est plutôt dans le deuxième cas.

Si vous souhaitez échapper aux griffes d'un monstre ou aux balles d'un gangster, faites un test d'Athlétisme pour fuir, ou un jet de Furtivité pour vous cacher, opposé à la Violence de votre agresseur. Si vous réussissez, vous vous mettez à l'abri, sans contre-attaquer. Sinon, vous prenez un coup et restez à sa portée.

Dégâts

Les attaques à mains nues, ainsi que les armes improvisées contondantes infligent 1d3 points de dégâts.

Les armes blanches infligent 1d6 points de dégâts. Les armes à feu aussi, mais le d6 est explosif (si vous faites 6, vous relancez). La plupart des balles ne laissent que des éraflures, mais parfois, elles touchent le cœur ou la tête et alors ... Les griffes et tentacules des monstres font aussi des dégâts explosifs.

À 0 PV, vous êtes mis hors combat. Pas nécessairement mort, mais incapable d'agir et en mauvaise posture si personne ne vous vient en aide.

Surprise, initiative, etc.

... sont des choses dont vous pouvez tenir compte si vous le souhaitez.

Mythe indicible et magie

Voir des monstres ou apprendre des sorts diminue la Santé mentale et augmente la compétence Mythe indicible de 1d6 points ou plus, selon les cas.

Une baisse de Santé Mentale ne se traduit pas nécessairement par une folie classique, mais plutôt par une profonde dépression, une perte des repères et un éloignement des amis et de la famille qui n'acceptent pas la nouvelle obsession du personnage.

Lancer un sort

Les sorts sont plus des rituels longs et complexes que des pouvoirs que l'on balance à volonté.

Affronter un sorcier n'est pas dangereux parce qu'il peut vous lancer une *boule de feu* ou autre *flétrissement*, mais parce qu'il a déjà lancé des sorts de protection ou invoqué des créatures d'outre-espace.

Pour lancer un sort, il faut déjà l'apprendre dans un grimoire. Ensuite, l'incantation nécessite du temps, des ingrédients et la dépense de points de Magie, ainsi que, parfois, un sacrifice symbolique ou sanglant.

Résistance à la magie

Lorsque vous êtes la cible d'un sort, votre pourcentage de chance d'y résister est égal à votre total actuel de PM, multiplié par 5. Si vous n'avez pas dépensé de PM, c'est donc exactement votre niveau de Mythe indicible.

Contre-sort

Vous chercherez plus souvent à contrer les efforts de vils sorciers qu'à lancer des sorts vous-mêmes. Le plus simple est d'interrompre la cérémonie avant qu'elle n'ait lieu, de sauver la future victime du sacrifice et de brûler le grimoire.

Mais ce n'est pas toujours possible. Il faudra parfois lancer des contres-sorts pour annuler une magie active ou renvoyer une créature invoquée d'où elle vient.

Pour cela, vous devez d'abord identifier la nature et la source de la magie, ce qui n'est pas une mince affaire. Vous devez ensuite avoir des grimoires à disposition pour y chercher un contre-sort spécifique. Espérons que vous lisez le latin et l'arabe ancien...

Ensuite, allumez les bougies, mettez-vous en cercle et incantez. Chaque membre du groupe peut dépenser des points de magie. Le total de ces PM, multiplié par 5, donne les chances de réussite du contre-sort.

Bon jeu !