

INSMOUTHNIA

CTHULHU VOUS A CHOISI, VOUS.
VOUS QUI PARTAGEZ
ET APAISEZ SES RÊVES.
ALORS QUE LE LAIT DÉBORDE.



Un jeu de rôle sans MJ
de [Frédéric Meurin](#)
rédigé dans le cadre du concours
[« Il était une fois un petit jeu de rôle » 2024.](#)
Contrainte : 500 mots
Thème : « Quotidien »

DANS LA COLLECTION « PLIÉ À LA MAIN »

- **NANAR RPE**, le jeu de rôle des mauvais scénarios sympathiques
- **(QUAIS)**, un jeu feel good de rencontres et de vies imaginées

INSMOUTHNIA

V1.1

Police des titres : [Unutterable](#)

Illustration : Frédéric Meurin



Insmouthnia © 2024 by [Frédéric Meurin](#) is licensed
under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

CONTEXTE

Dans ce jeu parodique et feel good, les PJ doivent garder Cthulhu endormi jusqu'au moment propice où les étoiles seront alignées. Mais alors que Cthulhu leur transmet ses songes, leurs soucis du quotidien s'en mêlent.

Peut-on, doit-on résister à déclencher l'apocalypse quand les contrariétés s'accroissent ? Elle échouera si le Grand Ancien se réveille maintenant - mais ça défoule.

RÈGLES

MATÉRIEL DE JEU

- un compteur de Rêves apaisés (dé, jetons...)
- un compteur de Troubles (idem)

RÊVES ET RÉALITÉ

Chaque PJ lance à tour de rôle 2d8 : le premier indique le **Rêve à interpréter** ; le second, le **Tracas du quotidien** qui a mis le cultiste en retard pour la cérémonie de ce soir.

1	Espace *	Chat	5	Profondeurs *	Frigo vide
2	Ennemi	Livraison manquée	6	Diplomate	Panne
3	Algues *	Arnaque	7	Néant *	Démarchage intempestif
4	Canard	Découvert	8	Infini	Objet égaré

* La seconde fois que ce concept apparaît, son interprétation peut ajouter un Rêve apaisé.

Le PJ interprète le Rêve en mêlant les résultats des deux dés.

Exemple

Marielle obtient deux 8 : « Ô puissant Cthulhu, tes adeptes sont innombrables, et l'un d'eux retrouvera bien mes clefs. »

Les interprétations s'enchaînent jusqu'à la fin de jeu : quand le d8 donne un Rêve apaisé (qu'il faut interpréter). Sauf si...

E† PUIS M...

Si un PJ estime que son Tracas mérite bien une apocalypse, **cela déclenche un Trouble**.

Exemple

Enzo obtient un 4 et un 5 : « Ô puissant Cthulhu, toi dont les canards chantent en secret la venue, toléreras-tu plus longtemps que tes serviteurs aient faim, bon sang de bonsoir ? »

ALLONS, ALLONS...

Si un PJ obtient au dé **le même Tracas qu'un précédent Trouble**, son interprétation de ce nouveau Rêve peut annuler ce Trouble.

Exemple

Lin obtient un 7 et un 5 : « Ô puissant Cthulhu, merci de plonger cette humanité insignifiante dans le Néant – et d'en avoir fait surgir les clefs de ton humble serviteur. »

Les autres PJ peuvent, dans l'interprétation de leur rêve, rappeler au fauteur de Trouble la mission du culte : pas ce soir, l'apocalypse !

Note : rédiger en 500 mots oblige à raccourcir les exemples. Faites-vous plaisir dans votre interprétation des Rêves et des Troubles !

FIN DE JEU

La fin de jeu intervient quand :

- le d8 donne un Rêve apaisé et qu'il ne reste aucun Trouble : Cthulhu se rendort pour cette nuit ;

OU

- quand il y a plus de Troubles que de PJ : Cthulhu se réveille.

(VARIANTES)

Pour prolonger la partie, les PJ décident que Cthulhu se rendort si :

- il y a autant de Rêves apaisés que de PJ ;

OU

- chaque PJ a obtenu un Rêve apaisé (attention, un fauteur de Trouble obstiné peut bloquer la partie).

