

Cimetière

*Chevalerie et désespoir dans les ruines du Premier Royaume
Un jeu OSR adapté de Macchiato Monster et inspiré de Dark Souls*

version 0.32, "sacré/sacrilège"

Ceci est un brouillon

Cela fait longtemps que je veux développer et ultimement publier Cimetière, un jeu inspiré de Dark Souls et pensé pour faire de longues campagnes à deux (un MJ, une joueuse) dans des univers de chevalerie désespérée créés à la volée ou en avance par la MJ.

Je n'ai pas abandonné l'idée de sortir un jour un tel jeu, et il pourrait reprendre une part conséquente du texte qui suit. Mais, pour le moment, c'est sorti de mon giron : je n'ai plus la motivation d'avancer ce jeu-là, il me faut du neuf, un renouveau, un départ qui n'arrive pas. Je ne suis pas certain de quand reviendra l'envie d'avancer, et je me rends bien compte que ce sera encore un long chantier avant que quelque chose de finalisé ne sorte.

D'où la décision de mettre en ligne ce brouillon, pour ceux qui voulaient voir ce qu'il y avait dans Cimetière. Je vous laisse errer dans ces ruines textuelles sans guide : si vous êtes là, rappelez-vous que tout cela n'est pas un livre, juste une non-publication hasardeuse, un tombé du camion. Ne vous attendez donc pas à ce que tout soit structuré, compréhensible, cohérent, etc. Je ne fais pas les SAV de ce texte.

J'espère surtout que certaines sections au moins vous plairont. Si je peux me permettre : ce ne sont probablement pas les premières pages qui vous intéresseront le plus (les règles OSR), mais plutôt le lore, et surtout les guides de création de lore en deuxième partie.

Bonne lecture !

Epitaphe

Cimetière était le nom d'un jeu, d'une campagne de jeu de rôle et d'un royaume. Maintenant le royaume n'est plus, la campagne est terminée et le jeu est mort.

Dans le premier livre, je vous montre sa tombe, sa trace dans le monde : le figement qui a résulté de son existence. J'y écrirai tout ce qui a paru important pour *Cimetière*. Je décrirai la structure de ses parties, son univers de ruines agonisantes, ses règles de jeu lointainement inspirées de *Macchiato Monsters* et taillées pour une expérience rude et solitaire, la façon que j'ai eu de le mener et les thèmes que j'y ai explorés. Si le coeur vous en dit, vous pourrez y jouer : tout ce qu'il faut est là. Le livre I est sacré.

Mais rien de tout cela n'est réellement *Cimetière*.

J'ai construit l'univers dans les directions qui m'intéressaient en plein jeu. Sa plasticité était essentielle. Le reste est à l'image de ce processus perdu : les règles ont toujours été plus changeantes que la cristallisation que j'ai produite ici ; mes principes de jeu ont fluctué et les thèmes de la campagne se sont métamorphosés en cours de jeu.

Le livre I de *Cimetière* est le cadavre d'un jeu. Prenez-le. Ce que vous en faites vous appartient.

Peut-être voudrez-vous, comme moi, vous aventurer plus loin dans la profanation. Faire revivre *Cimetière*, à nouveau, comme je le fais aussi. Lui donner un nouveau corps, un nouveau souffle. Alors le second livre sera pour vous ; c'est un traité de nécromancie que je vous lègue.

Mon souhait est que vous assumiez pleinement l'autorat de *Cimetière*.

Livre 1

Enterrement

1 Le squelette. Structure et intentions du jeu

Cimetière est un jeu pour deux personnes : une meneuse et une joueuse. C'est un jeu sacré.

La joueuse incarne un protagoniste amnésique et mort-vivant, explorant seul un royaume délabré nommé Cimetière, peuplé de morts dénués de conscience. Il vient en découvrir les mystères et tenter d'accomplir la Quête pour le Feu, l'ambition ultime de tous les chevaliers, dont les enjeux et la possibilité ne sont pas clairs. Pour pouvoir jouer, la joueuse doit créer un protagoniste avec l'aide de la meneuse ; la création est rapide et très aléatoire. Elle dit ce qu'est et surtout ce qu'a le protagoniste au commencement de la campagne, le laissant presque entièrement vierge de souvenirs.

La meneuse présente et décrit ce royaume, joue les monstres et incarne les très rares personnages, tout en distillant peu à peu des indices utiles. Elle doit fournir un certain travail de préparation, mais est invitée à se reposer en partie sur l'improvisation pour accompagner la joueuse dans sa traversée. En particulier, elle ne construit pas de scénario, seulement des préparations statiques faites pour être arpentées ou évitées ; par contre, elle a besoin d'avoir présente à l'esprit une certaine idée du passé de Cimetière, qui peut ressurgir ci et là par petites touches.

Le jeu est pensé pour être joué sur une campagne, c'est-à-dire une succession de parties, chacune pouvant ne durer qu'une à deux heures. Cette campagne peut se conclure de trois manières : par la mort définitive du protagoniste, par l'accomplissement de la Quête pour le Feu, ou par abandon des personnages ou des joueuses.

Pendant une partie, la meneuse décrit le monde et ceux qui y évoluent en s'appuyant sur sa préparation, et la joueuse décrit les actions du protagoniste ainsi que son intériorité si elle le souhaite. La plupart du temps, la narration est libre, mais certains actes ou moments particuliers sont régis par des règles plus formelles. Cela concerne l'évitement des dangers, le combat, la magie et la mort, ainsi que la progression du protagoniste.

CE QUE J'ATTENDS DE LA MENEUSE

Mener *Cimetière* peut s'avérer difficile : c'est un jeu exigeant, dont les parties poussent demandent de déployer un certain nombre de compétences. Pour que jouer soit agréable, il faudrait que le défi que constitue *Cimetière* fasse envie en lui-même. Voici les aptitudes qu'une meneuse idéale devrait développer.

- **Maîtrise les règles.** Comprendre l'esprit, non la lettre, est nécessaire à l'arbitrage pendant le jeu.
- **Imprègne-toi de l'histoire du monde.** Avec la ferveur d'un conservateur de musée.
- **Développe le monde.** Les ruines de Cimetière sont décrites par bribes : l'improvisation, informée par l'histoire et l'arbitrage, est clé.

- **Donne-lui sa beauté.** Une poésie de la ruine a sa place dans ce jeu : il faut prendre goût à la description et à l'esthétique. Beaucoup de choses qui nécessiteraient une description détaillée - lieux, personnages - sont réduits à quelques mots : écoute ces symboles, laisse-les infuser en toi.
- **Sois fidèle à la Quête.** Tout ton travail est d'accompagner la joueuse dans sa Quête : rend-la difficile, presque impossible, mais pas complètement obscure.

CE QUE J'ATTENDS DE LA JOUEUSE

Jouer à Cimetière a quelque chose de désespérant. Voici des commandements pour la joueuse, sur la façon dont elle devrait aborder le jeu.

- **Poursuis la Quête.** Même si le protagoniste n'en comprend pas l'intérêt, il ne peut en dévier. Quitte à la réinterpréter complètement.
- **Explore le monde.** Ses secrets et ses dangers sont des indices, des fragments des temps passés. La Quête s'en nourrit.
- **Montre tes sentiments.** L'espoir et le désespoir, la crainte, la soif de bataille sont autant de moteurs pour le jeu.

Idée alternative pour refondre tout ça :

- présenter plus largement le jeu
- donner les principes de jeu en détail au lieu de ces cahiers des charges

ABRUPT

- + Parler de négociation (comment poser le jeu au début ? mais que le gros de la négociation soit plutôt dans le livre 2)
- + Faire une introduction à l'OSR et ses principes ?

2 Les organes immobiles. Règles et création de personnage

ABRUPT

CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans *Cimetière*, la création de personnage est rapide. Premièrement, parce qu'elle est largement aléatoire, donnant seulement quelques choix à faire à la joueuse mais guère plus. Deuxièmement, parce que les règles du jeu sont peu nombreuses, laissant la part belle à l'adaptation. Troisièmement parce que le protagoniste étant amnésique, il n'y a simplement pas la possibilité de passer du temps à imaginer son passé et le détail des aventures qui l'ont mené jusqu'ici.

Le protagoniste doit nécessairement être :

- **maudit.** Le protagoniste est touché par une malédiction qui fait de lui un mort-vivant. Son corps se désagrège petit à petit et, après chaque mort, il revient à la vie, en perdant un peu de ce qui le raccroche encore à son humanité. Une fin définitive l'attend s'il meurt trop de fois, mais ce ne sera que son esprit qui mourra, pas son corps qui lui restera encore animé par la non-mort.
- **amnésique.** Quelques souvenirs peuvent être obtenus à la création et la joueuse est libre de broder un peu autour, mais le passé de son personnage lui est largement obscur et c'est plutôt la meneuse qui a le droit de l'inventer et de lui révéler au cours du jeu.
- **à la poursuite de la Quête pour le Feu.** La Quête est un idéal chevaleresque, qui consiste à retrouver Première Flamme, le pouvoir fondateur qui est à la base de Cimetière, et qui a poussé le protagoniste jusque là où il est.

Que le protagoniste soit profondément motivé par la Quête ou ne la suive que par désœuvrement, c'est tout à fait libre d'interprétation. Rien n'empêchera plus tard de l'abandonner au profit d'un autre objectif plus pertinent. L'important est qu'elle pose au moins la première dynamique de la campagne. Techniquement, le personnage est essentiellement décrit par deux choses : ses caractéristiques chiffrées, comme la Volonté ou le niveau, et ses possessions, qu'il s'agisse de choses matérielles, de souvenirs ou de magies.

1. Caractéristiques

Commencez par jeter et additionner 3d6 (trois dés à six faces) quatre fois de suite, pour tirer les quatre caractéristiques primaires du protagoniste - qui se trouveront donc toutes entre 3 et 18 :

- **l'habileté** est la capacité à manier les armes, et à prendre le dessus dans un combat ;
- **la vigueur** est la puissance brute du corps, l'endurance et la résilience ;
- **les réflexes** sont la capacité de réaction, face aux dangers soudains ;
- **la volonté** est la force de l'esprit, la perspicacité et la détermination mentale.

Plus un score est haut, meilleur il est. Les caractéristiques sont utilisées lors des jets de sauvegarde, c'est-à-dire lorsque le personnage tente d'éviter un danger immédiat.

2. Points de vie et niveau

Notez le dé de vie (DV) du protagoniste au commencement : 1d6, et son niveau : 1. Tirez le DV pour obtenir ses points de vie, et ajoutez le niveau. Toutes sortes de dangers réduisent les points de vie du protagoniste et, quand ils atteignent 0, il ne reste plus que le temps d'une dernière action avant de mourir.

Ce n'est pas la fin de l'aventure ; après la mort, vient la réincarnation.

3. Dé d'humanité

Parmi les possessions du personnage, notez le dé d'humanité du protagoniste au commencement : dR6.

Le sigle "dR" indique un dé de risque, c'est-à-dire qu'il représente une ressource vouée à s'amenuiser ; mais il est aussi possible de l'améliorer. **Pas introduit à l'avance**

Il est testé à chaque mort du personnage.

4. Possessions

Un personnage ne commence pas sans rien. Ses possessions - terme qui regroupe les objets qu'il porte, les souvenirs qui lui restent et les magies qu'il connaît - sont tirées aléatoirement, avec un certain contrôle.

Vous disposez d'un budget de cinq dés : un d4, un d6, un d8, un d10 et un d12. Vous pouvez les jeter sur un certain nombre de tables aléatoires à 12 entrées (données page XXX) :

- la **quête** : un souvenir et l'esquisse d'une raison d'avoir poursuivi la Quête pour le Feu
- les **héritages** : quelque chose d'émotionnel qui vous raccroche à votre passé, que ce soit un objet, un souvenir ou autre chose
- les **occupations** : des métiers ou d'autres activités qui ont fait partie du quotidien du personnage à un moment de sa vie
- les **armes de corps à corps**
- les **armes à distance**
- les **armures**
- les **objets divers**
- les **magies**

Il y a trop de tables pour le nombre de dés que vous avez, et vous pouvez jeter plusieurs fois sur une même table ; le choix vous appartient. Les entrées de plus haut numéro sont

généralement les meilleures, donc les dés les plus hauts sont ceux qui ont le plus de chances de vous valoir des possessions supérieures.

Les tables ne sont pas équilibrées. Par exemple, l'héritage est très incertain tandis que les armes de corps à corps fournissent toujours quelque chose d'utile et de solide. À vous de voir ce que vous voulez privilégier à l'heure de la création.

→ !Principe de l'accompagnement

Plusieurs possessions sont associées à des valeurs chiffrées :

- ❖ les armes sont associées à un dé de dégâts, qui est le nombre de points de vie enlevés à un adversaire attaqué
- ❖ les ressources épuisables sont associées à un dé de risque (dR). Il s'agit d'un dé parmi d4, d6, d8 ou d10 qui est tiré régulièrement lorsque la ressource est utilisée. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le dé se dégrade et une catégorie : un dR8 devient dR6, un dR6 devient dR4, etc. Lorsqu'un dR4 se dégrade, la ressource est épuisée et perdue.
Exemple. Un carquois à dR8 peut être testé à la fin de chaque combat, pour voir s'il reste des flèches ou non.
- ❖ les armures sont associées à un dé qui est jeté en début de combat et confère des points de vie supplémentaires pour encaisser les attaques adverses. C'est en même temps un dR qui représente l'usure de l'armure.
Exemple. Au début d'un affrontement, on jette le dé d'une armure de cuir dR6. Le résultat est 3. L'armure se dégrade et devient dR4 et, pour la durée du combat, le protagoniste dispose de 3 points de vie bonus.
- ❖ les souvenirs confèrent des bonus de caractéristique qui sont à appliquer immédiatement.

5. Atout initial

La joueuse choisit un atout dans la liste suivante. Il s'agit d'une progression type, proche d'une montée de niveau.



6. Harmoniser

Demandez à la joueuse de présenter son personnage, en prenant si nécessaire un petit temps de réflexion pour imaginer comment s'ordonnent les différentes possessions qu'elle a. La meneuse peut prendre ce temps pour interroger notamment le rapport au monde de ce personnage, commencer à comprendre qui il est, d'où il vient et ce qui importe pour lui. La joueuse peut également demander des choses en plus (objets, capacités...) que la meneuse peut librement concéder ou refuser, et qui peuvent nécessiter d'inventer des règles à la volée.

Demandez-lui également de choisir son trésor, parmi les différents objets qu'elle porte : un objet qu'elle chérit plus que les autres, qui est important pour elle. La réponse peut être "aucun".

Lorsque son personnage mourra et se réincarnera, il reviendra avec cet objet auprès de lui, les autres ayant été perdus. Ainsi, un souvenir particulièrement important ou une arme définissant le personnage reste avec lui.

TABLES DE POSSESSIONS

Quête pour le Feu

- 1.** Souvenir : errer en trébuchant dans une forêt embrumée, terrifié par les horreurs qui s'y dissimulent et terrassé de tristesse, à la recherche de Cimetière [+1 réflexes]
- 2.** Souvenir : la légende de Cimetière, ou Royaume de l'Âge Premier, qu'on me contait au coin du feu [+1 volonté]
- 3.** Souvenir : enfant, regarder partir un chevalier solitaire, et désirer le suivre [+1 vigueur]
- 4.** Souvenir : un rêve terrifiant mais fascinant à propos de Rempart, un Seigneur de Cimetière, qui t'appelle [+1 volonté]
- 5.** Souvenir : le dernier sourire d'un proche qui a pris les armes et rejoint la Quête, et la tristesse de ne l'avoir pas suivi [+1 habileté]
- 6.** Souvenir : jurer devant une prêtresse de Fer de se purifier d'un sacrilège par le pèlerinage [+1 habileté]
+ dague en fer d4
- 7.** Souvenir : des heures passées dans une bibliothèque poussiéreuse, à déchiffrer péniblement d'antiques tomes sur Cimetière, illuminé par la passion [+1 volonté]
+ la meneuse donne 2 informations intéressantes sur Cimetière, par exemple sur le premier Domaine et sur un Seigneur
- 8.** Souvenir : au sommet d'un clocher, se pendre et jurer de prendre la Quête pour le Feu dans l'éventualité d'y survivre [+1 PV]
+ des stigmates de strangulation qui restent autour du cou
+ une corde solide
- 9.** Souvenir : voyager partout à dos de cheval, traverser fermes et cités et forêts et batailles, fier de son indépendance, et juger que rien n'est honorable - sauf peut-être Cimetière [+1 habileté]
+ un compagnon : cheval squelette, 6 points de vie, ne rechigne jamais, ne peut pas combattre
- 10.** Souvenir : sortir d'une cathédrale sous une haie d'épées et de hourras, en tant que champion élu pour la Quête [+1 volonté]
+ une armure lourde et rutilante, ornée d'aigles et d'une grande tour d'or, dR10
- 11.** Souvenir : contempler le feu, une nuit dans les bois, et laisser entrer une soif de savoir et de pouvoir qui ne peut mener qu'à Cimetière [+1 volonté]
+ le pouvoir de Pyromancie, et un sort : enflammer sa main
- 12.** Souvenir : traverser une salle du trône vide et froide, après avoir commis un régicide, et jurer de mettre à mort ce monde perdu et immoral [+3 PV]
+ une épée régalienn d8
+ le nom de Monarch, le Seigneur, et un savoir sacrilège sur lui : il n'est, en réalité, pas le fondateur de Cimetière, mais l'usurpateur de la création de quelqu'un d'autre

Occupation

1. Prisonnier des Cités Franches [+1 volonté]
2. Garde dans les Cités Franches [+1 vigueur]
3. Voleur•euse de la Ville-sans-soleil [+1 réflexes]
4. Marin•e sur la mer grise [+1 vigueur]
+ une boussole
5. Serviteur dans le château de la Régente de Cristal [+1 PV]
+ un éclat de cristal magique dR4
6. Clerc pour le Dieu sans âme [+1 volonté]
7. Nomade des Plaines de Poussière [+1 réflexes]
+ Souvenir : une discussion avec un philosophe itinérant, s'interrogeant sur l'existence de Cimetière [pas de bonus]
8. Commerçant•e de la Guilde Majeure [+1 vigueur]
+ un d8 en plus à jeter sur la table "Divers"
9. Soldat•e vétéran•e des Guerres grégeoises [+1 habileté]
+ une large brûlure au bras, qui ne part jamais
+ Souvenir : les hurlements de terreur quand le mur s'effondre sous l'impact d'une arme de siège, et un sentiment de ferveur loyale désespérée [pas de bonus]
10. Mage itinérant•e dans les Marais Immobiles [+1 réflexes]
+ un orbe de quartz serti d'argent, qui sert de focus magique
11. Noble d'une petite maison de l'Empire Solaire [+1 vigueur]
+ Souvenir : un ennui mortel dans les jardins luxueux seulement rompu par les leçons d'escrime d'un mystérieux maître d'armes, qui a fini par partir pour Cimetière [+1 habileté]
12. Paladin•e de Fer, chef•fe des armées rebelles contre l'Empire Solaire [+1 vigueur]
+ Souvenir : escalader une montagne de cadavres pour voir le soleil se lever après la bataille [+2 PV]

Héritage

Des objets avec une haute valeur émotionnelle, même si l'on ne se souvient plus pourquoi. Cette table est indéniablement moins utile que les autres sur le plan technique ; elle donne plus d'éléments de caractérisation à celles et ceux qui en souhaitent.

1. Une pièce d'or marquée d'un symbole de Cimetière
2. Médaillon avec un visage effacé ; trois mots gravés à la hâte : "Je te retrouverai."
3. Pipe et tabac dR8
4. Flagrum ou fouet d4
5. Broche avec blason d'une famille noble, et un nom qui paraît familier
6. Dague ornée d6 et charme pour l'après-vie, tiède.
7. Chapeau large de voyageur ou de pèlerin
+ Souvenir : la sensation du sable entre les orteils lorsque l'on marche près de la mer [+1 réflexes]
8. Soutane d'évêque

- + Souvenir : offrir les derniers sacrements à une jeune femme qui respire encore [+1 volonté]
- 9.** Tabard d'un ordre de chevaliers
- + Souvenir : n'avoir pas secouru un homme attaqué par des bandits [+1 réflexes]
- 10.** Chevalière au sceau d'un Roi. Si elle est portée, confère le pouvoir une fois par séance, de réussir une attaque après un jet échoué.
- 11.** Urne funéraire d'un archimage, considéré comme focus magique dR10. La cendre parle parfois et peut répondre à une question par séance, mais sans clarté.
- 12.** Marque de noblesse à la joue. Un serviteur d'ombre t'assiste. C'est un compagnon. (PV 1, ne peut pas attaquer, peut se rendre invisible)

Arme de mêlée

1. Poignard d4
2. Bâton d4
3. Epée longue rouillée dR8
4. Hachette ou marteau d6
5. Epée courte ou rapière d6
6. Sabre ou masse d'armes d6
7. Pique ou hallebarde d8
8. Epée longue d8
9. Hache ou marteau de guerre d10
10. Marteau de lucerne d10
11. Lance qui perce l'acier d8
12. Epée flamboyante d8 (activer dR8 pour avoir +d6 dégâts de feu pour tout le combat)

Arme à distance

1. Fronde d4, pierres dR6
2. Bolas
3. Couteaux de lancer d4, dR6
4. Petit arc sans flèches d6
5. Javeline d8
6. Pistolet à un coup d8, balles & poudre dR6
7. Arbalète de poing d6, carreaux dR8
8. Arc long d8, flèches dR8
9. Arbalète lourde d12, carreaux dR8
10. Arc de guerre d10, flèches dR6
11. Arquebuse d12, balles & poudre dR8
12. dR6 bombes de cristal d10

Armure

1. Casque cabossé d4*
2. Manteau de cuir d4* et targe
3. Haillons de maille d6
4. Armure de cuir d6
5. Plaques rouillées d6
6. Heaume d6 et bouclier
7. Cotte de maille d8
8. Cuir clouté d6 et bouclier
9. Maille et plastron à blason d10
10. Pavois
11. Robes enchantées d8
12. Armure de plaque intégrale d10 et bouclier

Divers

1. Thé et bouilloire en fonte, silex & amadou
2. Guitare, silex & amadou
3. Corde, flacon d'huile, torches, médaillon sans portrait
4. Bougies, cartes à jouer, dague d4, corde
5. Outils de cuisine, résine inflammable, silex & amadou
6. Grappin, carte divinatoire du ciel
7. Gant qui serre sans force, grande cape, carte de la Citadelle
8. Grande clé en argent, piège à loup, étoffe infinie
9. dR4 fioles d'acide, lampe à huile, cendres de soin dR6
10. Crâne percé rituellement, bottes silencieuses
11. Sac à dos solide, cheval squelette (6 PV)
12. Symbole de mage (focalisateur), jarre à cauchemars

Magies

1. Pyromancie dR4
2. Magie du verre dR6
3. Nécrose par le toucher dR6
4. Transmuter la matière dR6
5. Animer un cadavre dR6
6. Malédictions rituelles dR8
7. Pyromancie dR10
8. Invoquer les âmes défunes dR8
9. Magie de la foudre dR10

- 10.** Invoquer le froid dR10
- 11.** Lire le monde dR8
- 12.** Invoquer la tempête dR8

JETS DE SAUVEGARDE ET MAGIE

EXEMPLIFIER

Quand le protagoniste agit dans une situation risquée, la meneuse juge de son approche et des dangers qu'il encourt. Si elle estime que le protagoniste a des chances de s'en sortir mais que son approche est risquée, elle peut demander un jet de sauvegarde. Elle annonce à quelle caractéristique le jet est lié et la joueuse jette un d20 ; si le résultat du dé est inférieur ou égal à la caractéristique, la sauvegarde est réussie ; sinon, c'est un échec et le danger se réalise.

Voici quelques exemples typiques de dangers reliés aux différentes caractéristiques.

ETOFFER AVEC DES EXEMPLES REELS

Habileté : parer l'assaut d'un ennemi ; frapper un point précis, ou avant l'adversaire ; tuer avant d'être tué

Vigueur : repousser physiquement un adversaire ; résister à un poison ou à un sort ; tenir face à un ouragan

Réflexes : esquiver un projectile ; éviter un danger soudain ; agir juste avant

Volonté : canaliser un sortilège difficile ; résister à la douleur ou aux influences mentales ; agir quand le corps est brisé

Parfois, ce jugement consistant à infliger ou non un jet de sauvegarde peut manquer de granularité. Pour plus de finesse, la meneuse peut également décider d'accorder un avantage ou un désavantage, pour refléter des conditions particulièrement favorables ou défavorables. Si le jet est avantage, alors on jette deux d20 et on garde le meilleur (c'est-à-dire le plus bas) ; dans le cas d'un désavantage, c'est l'inverse.

Les avantages et désavantages peuvent également s'appliquer à tout autre jet de dé, avec la même idée : jeter deux dés et prendre le meilleur ou le pire. Par exemple, un coup sur un point faible ou donné à pleine puissance peut permettre de jeter deux fois le dés de dégâts et garder le meilleur.

Il est important de ne jamais systématiser les jets de sauvegarde. Rappelez-vous que ce n'est pas seulement le risque qui détermine le besoin d'un jet, mais aussi et avant tout l'approche : une idée astucieuse, une précaution intelligente ou une audace qui paye peuvent justifier d'éviter le danger sans jeter le dé. De même, une tentative désespérée ou une erreur dans la lecture d'une situation dangereuse peuvent conduire le protagoniste à échouer et souffrir directement, sans jet. En soit, un jet de sauvegarde est déjà un petit échec en soi-même : c'est un risque qui n'a pas pu être écarté, et les conséquences en cas d'échec ne devraient jamais être triviales. Si vous avez l'habitude de demander régulièrement des jets de compétence ou autre en jeu de rôle, il y a un petit changement de paradigme à opérer : il faut d'abord se demander si la cohérence de la fiction ne suffit pas à déterminer clairement le résultat de l'action et, seulement si ce n'est pas le cas, envisager de faire jeter les dés - et non l'inverse.

→ **Principe de la cohérence du monde avant tout**

→ **Principe du monde ferme.**

Si la joueuse ne décrit pas suffisamment clairement son action pour permettre de juger de la pertinence de son approche, la meneuse devrait demander des précisions et une description plus détaillée. C'est d'autant plus important de le faire en début de séance ou de campagne, pour prendre l'habitude de produire des descriptions fertiles.

→ **Principe des descriptions détaillées qui font vivre le monde**

Dans *Cimetière*, les combats sont traités comme tout autre type de péril, bien qu'une caractéristique (l'habileté) leur soit pratiquement dédiée et qu'ils aient une place importante. Se battre est toujours une situation périlleuse et, l'essentiel du temps, les ennemis sont des morts sans conscience qui n'ont pas de raison de cesser leurs assauts pour se préserver eux-mêmes. Lorsque vous jouez un combat, appliquez aussi rigoureusement que possible le → Principe du monde ferme : une attaque portée à un ennemi devrait être avant tout pensée en termes de possibilité de réussite et de risques de riposte. Les combats peuvent être des moments intenses et tendus, et ne devraient jamais se résumer à échanger des jets de dés.

Quand un danger physique se réalise, il est généralement traduit par une perte de points de vie. En combat, les points de vie perdus lors d'un assaut sont donnés par le dé de dégâts de l'arme utilisée. Pour d'autres dangers, la meneuse peut annoncer une perte fixe ou jeter un dé - de d4 à d12 - pour rendre compte des dégâts causés par exemple par une chute, un piège, etc.

ABRUPT

POSSESSIONS

Tout ce que possède le personnage est regroupé sous ce titre. Certains types d'objets ont des règles spécifiques ; l'important n'est pas tant de toutes les retenir que d'en comprendre la philosophie générale.

De manière générale, de nombreuses possessions sont associées à un dé de risque (dR), de dR4 à dR10. Il s'agit d'un dé que l'on peut tester quand c'est nécessaire et qui indique l'amenuisement, ou la désagrégation, d'une ressource limitée ; les dés de risques sont voués à éviter les décomptes précis. Quand la ressource en question est utilisée, on jette le dé ; si le résultat est 1, 2 ou 3, le dé est dégradé d'un cran : un dR10 devient dR8, un dR8 devient dR6, etc. Lorsqu'un dR4 est dégradé, la ressource est perdue. Pour chaque possession reliée à un dR, le moment de la tester peut varier : ainsi, un carquois contenant dR6 peut être testé une fois par combat, pour représenter les flèches perdues petit à petit ; une torche allumée dR8 se teste peut-être une fois par heure, ou par unité de temps plus floue, pour voir si le feu tient ; etc. C'est un arbitrage laissé aux mains de la meneuse.

Les armes sont systématiquement associées à un dé de dégâts, qui indique le nombre de points de vie enlevés lorsqu'un ennemi est frappé. Elles n'ont pas d'autres caractéristiques techniques, mais on n'agit pas de la même façon avec une épée, une lance ou une masse :

vous explorerez en jouant les différentes descriptions qu'il est possible de relier à telle ou telle arme.

Quand une arme est en très mauvais état, par exemple qu'il s'agit d'une arme improvisée ou qu'elle est rouillée et croulante, son dé de dégâts devient un dé de risque : à chaque combat, voir même à chaque coup, elle risque de se dégrader.

Les armures sont associées à un dé de risque. Il est jeté en début de combat et confère autant de points de vie supplémentaires que le résultat du dé ; par ailleurs, une dégradation indique que l'armure a été atteinte pendant le combat, mais il sera possible de la réparer avec du temps et un peu de matériel plus tard.

Les boucliers n'ont pas de caractéristique technique particulière, mais sont utiles à la narration. Un protagoniste abrité derrière un bouclier devrait facilement bloquer des projectiles et des assauts, surtout s'il ne fait que ça.

Les magies peuvent être des objets ou des pouvoirs immatériels maîtrisés par le personnage, et qui s'épuisent à chaque utilisation. Elles sont associées à un dé de risque qui est jeté à chaque utilisation, condamnant le pouvoir à disparaître au bout d'un moment. Il est envisageable de trouver dans le monde des moyens difficiles de remonter la valeur d'un dé de magie, pour conserver plus longtemps son pouvoir. Une magie peut être relativement large d'utilisation ; quand la joueuse tente de faire quelque chose de particulièrement intense ou de difficile étant données les limites de son pouvoir, la meneuse peut demander un jet de sauvegarde en Volonté pour éviter l'échec violent de la magie.

Lorsqu'une magie est utilisée pour blesser un adversaire, le dé de dégâts utilisé est le dé d'humanité du protagoniste. (Ce n'est pas un test : il ne risque pas de se dégrader)

Les focalisateurs sont des artefacts prisés par les mages, car ils permettent de mieux utiliser et retenir le pouvoir magique. Quelqu'un qui possède un focalisateur a un avantage sur les jets de dR de ses magies. Un focalisateur peut être associé à un type de magie précis.

Les souvenirs ont une place particulière. Ils confèrent parfois un bonus de +1 dans une caractéristique, qui s'applique dès le moment où on gagne le tirage.

Lorsqu'un personnage meurt, il garde tout ce qui est immatériel : souvenirs, magies. Ainsi que ses trésors, mais pas le reste de son matériel, qui sera perdu.

PROGRESSION ET SOUVENIRS

Au cours de sa Quête, le protagoniste est amené à progresser et gagner en puissance. Une partie de ce gain peut se faire purement fictionnellement : il s'arroge de nouveaux pouvoirs, forme des pactes, trouve des artefacts et de nouvelles armes, découvre des secrets utiles, etc.

Il y a également un volet technique. Le protagoniste peut monter d'un niveau à chaque fois qu'il dépasse un Domaine. Les Domaines sont des unités de lieu importantes dans Cimetière, associés à un thème, un épisode historique, etc. C'est la meneuse qui juge lorsqu'un Domaine a été dépassé, mais généralement, cela implique surtout de l'avoir exploré suffisamment pour passer à la suite. Tous les Domaines renferment une Âme Éternelle, un adversaire particulièrement puissant et lié à l'histoire du lieu en question, mais vaincre l'Âme Éternelle n'est pas forcément nécessaire pour que le Domaine soit dépassé.

À chaque montée de niveau, le personnage choisit un avancement parmi :

- +1 dé de vie
- +1 rang de dé d'humanité (max. dR10)
- +1 magie (dR6, dR8 ou dR10), devant être inspirée par un souvenir du personnage
- +1 rang dans une magie
- +1 trésor, c'est-à-dire qu'un objet que possède le personnage le suivra après la mort.

Comme le niveau est également utilisé dans le calcul des points de vie, ceux-ci augmentent aussi de 1.

Il est possible de débloquer d'autres avancements pour les montées de niveaux ; cf. allégeances.

De plus, le personnage peut choisir entre :

- ancrer un nouveau souvenir, c'est-à-dire lui attribuer un bonus de +1 dans une caractéristique. Il peut s'agir d'un souvenir ancien qui n'avait pas encore de bonus, d'un souvenir volé à quelqu'un d'autre, d'un souvenir lié à ce que le personnage a fait pendant la campagne, d'un souvenir passé que la joueuse raconte ou demande à se faire raconter... C'est elle qui choisit. Dans tous les cas, la meneuse associe alors ce souvenir à un bonus de +1 dans une caractéristique.
- gagner +1 dans toutes les caractéristiques (max. 18), sans développer de nouveau souvenir. Ce bonus est perdu à la mort.

RÉCUPÉRER DES POINTS DE VIE

À Cimetière, les points de vie descendent rapidement et remontent difficilement.

Rien de ce qui aide un être humain vivant à se soigner en général ne fonctionne. Un mort-vivant vomit tout ce qu'il ingère, les bandages sont inutiles et le repos ne change rien à son corps. La seule façon simple de revenir avec tous ses points de vie, c'est de mourir et de se réincarner, menaçant donc le score d'humanité. Il y a toutefois au moins deux moyens de récupérer des points de vie sans mourir.

La première consiste à trouver des **reliques** dédiées à soigner les morts-vivants. Il s'agit toujours d'objets macabres : un os qu'il faut briser, une urne funéraire dont les cendres recomposent les tissus détruits, une fiole de sang épais qui prend la forme de chair, etc. Ce sont des artefacts créés par d'autres morts-vivants, qui ont sacrifié tout ou partie de leur corps

et de leur âme pour créer une relique à l'usage de leurs semblables. Un tel objet est donc rare, et signe systématique d'une grande abnégation.

La seconde est d'apprendre de nouvelles choses sur le monde. Les savoirs secrets, qui guident mystiquement les morts-vivants, et les souvenirs qu'ils accumulent, leur donne la force de continuer. C'est la meneuse qui décide de ce qui constitue un secret restituant des points de vie (entre 2 et 10 typiquement), et du nombre gagné. Ce bonus peut excéder le maximum de points de vie du protagoniste ; il est donc utile de les chercher, même quand on a tous ses points de vie.

Gagner un souvenir en montant d'un niveau ou en tuant une Âme Éternelle rend tous les points de vie du protagoniste.

D'autres possibilités peuvent bien sûr émerger. Il est envisageable de faire usage de magies soignant les corps morts-vivants ; cela doit toujours être risqué, puisque le magicien utilise alors son âme pour soigner son corps. Lancer un tel sort demande toujours dépenser des points de vie, et son utilisation devrait être conditionnée à un jet de sauvegarde qui risque de transformer le regain cherché en perte sèche.

MORT ET REINCARNATION

À Cimetière, la mort n'est ni sacrée, ni exceptionnelle. À moins d'user de méthodes interdites, un mort-vivant tué finit généralement par se relever après un temps plus ou moins long. Cela peut prendre des années voir des siècles. Les cadavres qui constellent le royaume de Cimetière sont ceux des morts qui n'ont pas trouvé la force de se relever, mais il ne faut parfois pas grand-chose pour susciter leur éveil.

Pour le protagoniste, et pour les quelques autres maudits qui gardent encore leur conscience, mourir signifie perdre graduellement son humanité. Les morts sans conscience qui peuplent Cimetière sont leur futur : à terme, le corps reste immortel mais l'esprit est perdu, et ne restent que les facultés les plus élémentaires ainsi qu'une dernière volonté qui s'inscrit dans la chair comme un mantra. Pour rendre compte de cette dégradation, le dé d'humanité du protagoniste est testé à chaque mort ; lorsqu'il se dégrade en-dessous de dR4, il revient à la vie une ultime fois, en sachant que ce sera la dernière.

Le retour à la vie d'un maudit, cependant, est un processus un peu particulier : c'est une réincarnation. L'âme du vaincu s'attache à un cadavre du Domaine où il se trouve, reforme sa chair, lui donne son visage et son aspect. En investissant ce nouveau corps, beaucoup de choses changent :

- les caractéristiques sont tirées à nouveau : 3d6 dans chacune. Les bonus liés aux souvenirs du personnage sont appliqués.
- les dés de vie sont tirés, donnant un nouveau total de points de vie pour la prochaine incarnation du protagoniste. N'oubliez pas d'ajouter le niveau.
- (si ce n'est pas déjà fait) le dé d'humanité est testé.

- la plupart des objets sont perdus, laissés sur le précédent cadavre où ils pourront être retrouvés - si rien ne leur est arrivé. Seuls les trésors sont conservés, c'est-à-dire les objets précieux désignés comme tel par la joueuse (un à la création, puis un de plus à chaque fois qu'on choisit l'avancement correspondant lors d'une montée de niveau). La meneuse peut conférer au personnage un ou des objets présents sur le cadavre dans lequel il se réincarne.

Lorsque la meneuse décrit une réincarnation, elle révèle également des fragments de souvenir appartenant au corps investi. Une soldate se souvient du fracas d'une bataille antique, un érudit se rappelle des beaux jours de sa bibliothèque, un chevalier repense à la Quête qu'il a abandonnée. Ces souvenirs ne confèrent pas de bonus et ne méritent pas d'être notés, à moins qu'ils ne soient ancrés par la joueuse lors d'une montée de niveau. Ils permettent d'obtenir un certain éclairage sur l'histoire du Domaine, mais ne contiennent jamais de grand secret.

Si le personnage a un compagnon mort-vivant, celui-ci attend à ses côtés ou le retrouve rapidement. Isolé, il n'est pas pris pour cible par les autres morts sans conscience.

Enfin, la réincarnation prend du temps. Le monde a pu changer un petit peu ; il n'est toujours qu'une vaste ruine, bien sûr, mais la poussière s'est accumulée, des années ont passé et certaines choses ont pu être déplacées. En vérité, Cimetière change tellement peu au cours du temps qu'il peut être difficile de s'en rendre compte, mais chaque incarnation est probablement séparée des autres par une période très longue.

ALLÉGEANCES

Au cours de son périple, le protagoniste peut rencontrer une ou plusieurs entités susceptibles de lui proposer un pacte. En échange d'une promesse ou d'un prix à payer, un suzerain peut conférer des pouvoirs nouveaux au protagoniste, qui prête allégeance. L'allégeance est un concept très libre, et peut transformer n'importe quelle partie des règles. C'est notamment le moyen par lequel les possibilités d'avancement lors de montées de niveau sont modifiées.

C'est aussi le moyen d'illustrer la puissance de grandes entités importantes dans le monde. Quelques allégeances sont suggérées dans la partie suivante, liées au contexte par défaut de Cimetière. L'allégeance devrait laisser le protagoniste libre de son action, et ne pas transformer Cimetière en un jeu à mission ; de fait, les suzerains doivent être prêts à accepter des promesses lointaines, comme le fait de tuer un certain Seigneur, sans imposer que le protagoniste s'y attèle immédiatement.

Voici trois allégeances possibles dans le Royaume de Monarch.

Héraut du Vent noir : Allégeance envers Sereph

1. Où la trouver

Sa figure de cendres, fantômatique, peut se présenter au protagoniste à tout moment si elle pense avoir une bonne chance de le convaincre de la rejoindre. Elle peut également se présenter sous la forme d'une vision, se tenant sur un trône de pierre au milieu d'un maelström chaotique, le Vent noir.

2. Ce qu'elle demande

Le serment que le protagoniste cherchera à accomplir la Quête en retrouvant et détruisant chaque fragment du Feu Premier. Cela implique en particulier de détruire la prison dans laquelle elle est actuellement enfermée. Mener à bien cette demande aura pour conséquence de détruire Cimetière et toute l'humanité, au profit d'un nouveau règne du Vent noir.

3. Ce qu'elle offre

Au moment du serment, elle donne la Touche d'Onyx : une tache noire s'étend sur l'arme du protagoniste ; celle-ci reviendra toujours dans sa main à chaque réincarnation. Si un Errant est tué par l'arme noire, alors il meurt définitivement et le protagoniste gagne un rang dans son dé d'humanité (maximum dR10). Le protagoniste a immédiatement conscience de ce pouvoir. Les Errants ainsi sacrifiés voient leur mémoire usurpée : le protagoniste peut à tout moment chercher quelque chose dans leurs souvenirs, au prix d'une sauvegarde en volonté, le risque étant un contrecoup mental violent.

De plus, à chaque montée de niveau, une nouvelle option d'avancement est déblocuée : *Renforcer le lien avec le Vent noir* (max. 3 fois). Lorsque la joueuse choisit cet avancement, elle obtient à chaque fois le choix entre deux pouvoirs spéciaux.

❖ **Première fois** : choix entre le Portecoeur et l'Idéal.

- **Le Portecoeur** : à chaque réincarnation, le protagoniste peut demander à garder jusqu'à 3 objets en plus de l'arme noire, qui reviendront à lui à son réveil.
- **L'Idéal** : avant chaque réincarnation, le protagoniste peut choisir dans quel cadavre il souhaite se réincarner. Il conserve également une caractéristique (habileté, vigueur...) qui ne sera pas relancée.

❖ **Deuxième fois** : choix entre le Souffle noir et l'Onyx sublime.

- **Le Souffle noir** : une attaque surpuissante, qui ne peut être utilisée qu'une fois par incarnation - sauf à accepter un test de dé d'humanité pour l'utiliser à nouveau. Une large zone est déchiquetée sous l'impact, qui inflige autant de d6 de dégâts que le niveau du protagoniste. Les ennemis puissants ont droit à un jet de sauvegarde pour diviser les dégâts par 2.
- **L'Onyx sublime** : le dé de dégâts de l'arme noire monte d'un cran. De plus, même un mort-vivant sans conscience fournit un minuscule fragment de souvenir lorsqu'il est tué avec cette arme.

❖ **Troisième fois** : choix entre les Ailes, la Brèche et la Défense.

- **Les Ailes** : le protagoniste gagne de grandes ailes noires, lui permettant de voler longtemps et avec beaucoup de forces. Elles sont un peu encombrantes et ne peuvent pas se rétracter.

- La Brèche : d'un simple contact, le protagoniste devient capable de détruire n'importe quoi. Sa main est une arme équivalente à son arme noire, et aucune porte, aucune protection ne peut lui résister.
- La Défense : en un claquement de doigts, le protagoniste peut invoquer une lourde armure de plaque qui le recouvre de la tête aux pieds. Elle a très peu de défauts et peut être révoquée aussi facilement.

3 La chair et le sang. Le royaume de Cimetière

LE MYTHE

Cimetière est un champ de ruines, un endroit sauvage où les morts se battent pour que plus un grain de poussière ne bouge jusqu'à la fin des temps. Il n'y a pas de civilisation ici, à peine quelques errants encore doués de conscience et animés par une Quête absurde. Mais quelques vestiges tiennent bon, qu'ils soient faits de pierre ou de chair morte, et suggèrent une gloire passée, une histoire riche qui n'est pas tout à fait terminée. Et, terrés dans les recoins les plus secrets ou inaccessibles du pays, les Seigneurs, ces légendes vivantes aux pouvoirs démesurés, crouissent et pourrissent sans mourir. Ce qui a eu lieu ici au commencement, ce qui a secoué Cimetière jusqu'à le plonger dans son agonie actuelle, c'est le Mythe.

Le Mythe est le récit succinct du passé de Cimetière. Il est découpé en épisodes, c'est-à-dire en petits événements importants, et sert de référence pour développer le monde au fur et à mesure des descriptions. Il s'agit toutefois bien d'un récit mythologique, non d'une vérité historique. C'est une fable qu'on peut se faire raconter, et qui s'est imposée un peu partout, mais des voix dissidentes peuvent se lever contre certains épisodes et les fondations du monde peuvent se révéler d'une nature très différente. Plus que des mensonges, cependant, le Mythe est avant tout rempli d'oublis : il ne retrace pas tout ce qui s'est passé ici, et le détail historique est sans doute perdu à jamais. N'en restent que les grandes lignes, les grands mouvements dont les échos sont encore visibles à qui prête une oreille suffisamment attentive.

Si vous voulez mener une partie de ce jeu, alors vous devez vous approprier ce Mythe : non pas le connaître sur le bout des doigts, mais vous forger une certaine familiarité avec les personnages qui le constituent et les grands concepts qui le traversent. Il sert de grand récit auquel se raccrocher et revenir dès que l'imagination a besoin d'aide.

Il est découpé en trois périodes : la **Genèse**, récit de la fondation du monde ; l'**Apogée**, récit de ce qui a secoué Cimetière lorsque le royaume était entier ; le **Déclin** enfin, récit de tout ce qui s'est transformé pendant l'interminable chute du royaume. Certains épisodes sont reliés à des questions ouvertes, qui ne trouveront de réponse qu'en jeu, selon vos envies, et qui ont pour but de susciter des révélations possibles.

1. La Genèse

Le Maelström primordial

Le **Vent noir**, également appelé Maelström, est la force de chaos violente dans laquelle le monde est apparu. Ses émissaires, entités incompréhensibles qui en sont nées, sont les **Spectres**. Ils sont éternels, et absolument immortels, mais peuvent être grandement affaiblis.

L'apparition de la Première Flamme et de Monarch

Le **Feu Premier** est un pouvoir fondamental qui est apparu au coeur du Vent noir. C'est un pouvoir à la fois créateur et destructeur. Éclatant même dans la tempête noire, il a servi de ralliement à des êtres sans substance, les humains. Le premier d'entre eux, **Monarch**, s'est saisi du Feu ; avec sa puissance, il a créé les magies et la terre, et fondé le royaume de Cimetière pour y élever sa forteresse et tenir contre les Spectres.

Questions :

- D'autres légendes parlent de la Tisseuse de Feu, qui aurait fondé le royaume avant Monarch ; celui-ci n'en serait que l'usurpateur. Que s'est-il véritablement passé ?
- Monarch pourrait-il être lui-même un Spectre, s'arrogeant par la force la conduite du peuple humain ?

Monarch est le premier Seigneur de Cimetière.

La Guerre Éternelle

Dans la lutte contre les Spectres, Monarch a fractionné son pouvoir et a élevé ses deux plus proches alliés au rang de Seigneur. **Rempart**, son plus grand général de guerre, a reçu un fragment et levé une armée indestructible. **Saule**, son unique ami.e et amante.e, a reçu un autre fragment sous la forme d'une lame, l'**Épée Immobile**, consacrée à tuer Monarch s'il venait à perdre la raison. Ensemble, ils ont défendu Cimetière contre les Spectres, et étendu peu à peu le royaume.

Saule et Rempart sont les deux autres Seigneurs de Cimetière.

L'emprisonnement de Sereph

Sereph, le Visage du Vent noir, Héraut du Maelström, est le Spectre le plus puissant et celle qui a fédéré les autres dans une guerre primordiale contre Cimetière. Monarch l'a vaincue mais, ne pouvant la tuer, l'a emprisonnée sous une montagne où il a ensuite construit sa Citadelle et son château. Dans sa prison, Sereph attend patiemment le jour de sa libération pour souffler ce qui restera du royaume.

Sereph n'est pas vraiment un Seigneur, mais on dit parfois que sa prison a été forgée à partir d'un quatrième fragment du Feu Premier, seul pouvoir capable de la contenir.

Depuis la victoire contre Sereph, la terre appartient à Monarch. La paix est venue, au moins pour un temps, et d'autres royaumes ont vu le jour.

Questions : Sereph est certainement l'ennemie mortelle de Cimetière, mais est-elle nécessairement l'ennemie de l'humanité ?

2. L'Apogée

Le culte du Feu

Un culte se développa en Cimetière, qui prônait le Feu souverain et rendait hommage à Monarch comme à une divinité. Ceux qui prient pour le culte usent de pouvoirs issus des magies pyromantes de Monarch, et défendent l'intégrité du royaume contre tous les assauts. Prier pour le Feu, c'est prier que le royaume soit éternel et que les Spectres ne reviennent jamais. Ce fut un culte autoritaire mais miséricordieux, qui rythma le quotidien de ceux qui vivaient à Cimetière.

L'hérésie d'Utopia

Au coeur de Cimetière, s'était développée une cité de philosophes et d'icônoclastes qui voulaient penser d'autres réalités que celle de Monarch. Là-bas, à Utopia, on rendait hommages à d'autres divinités, d'autres idées, d'autres espoirs ; parfois même, on murmurait les noms des Spectres et on évoquait leur retour possible. La reine d'Utopia, désireuse de s'émanciper de la souveraineté de Monarch, avait fait sécession et aspirait à reprendre le Feu Premier, pour construire un nouveau royaume : un ordre nouveau, dépassant l'opposition entre le Feu et le Vent noir.

La révolte d'Utopia mena le pays à une guerre civile. Monarch, levant ses armées une fois de plus, rompit les forces de la reine. Usant de sa propre puissance, il enfouit la cité d'Utopia sous terre, la condamnant à jamais aux ténèbres des abîmes.

Question : l'idéal d'Utopia, celui d'un monde nouveau après Cimetière, est-il seulement encore envisageable aujourd'hui ?

La révolte de Rempart

Mais la guerre civile continua. Rempart, soumis à l'influence secrète d'un Spectre appelé la Mère de la Chair, jugea son suzerain pris de folie lorsqu'il apprit l'annihilation d'Utopia, et leva ses propres armées contre Monarch. La guerre qui les opposa fut longue et fratricide, et affaiblit grandement les forces de Cimetière sans qu'un vainqueur ne se dessine clairement. Rempart fut forcé de se retrancher sous terre également, mais de sa propre volonté, en fondant ce qui fut nommé la Forteresse Profonde.

Questions : la décision de Rempart est-elle due à l'influence spectrale, ou est-elle un choix délibéré ?

Le départ de Saule

Déçu.e et horrifié.e par les actes de Monarch, Saule s'éloigna de lui et se retira du monde. Iel abandonna l'Épée Immobile, dont la trace fut perdue, et s'enferma dans une tour d'où iel ne

sortit pas. Saule dédia sa vie à développer une école de pensée plus douce que le culte, mais ses enseignements se sont largement perdus.

Brisé à son tour, Monarch cessa de s'occuper de Cimetière. Il remit les clés de la Citadelle à son meilleur chevalier et s'enferma dans le château à son sommet, dominant tout le royaume depuis les cieux.

Questions : qu'est devenue l'Épée Immobile ?

3. Le Déclin

La non-mort

Les premiers morts commencèrent à se relever. Le phénomène resta inexpliqué, bien qu'on accusât tantôt Monarch d'avoir usé de son Feu pour s'offrir une armée intuable, tantôt Sereph d'étendre une influence sombre au-delà de sa prison pour tenter de ronger de l'intérieur ce royaume qu'elle déteste. Avec le temps, les villes se dépeuplèrent, Cimetière fut progressivement abandonné aux morts et à la ruine.

La pourriture profonde

Les siècles passant, Rempart abandonna de plus en plus de contrôle à la Mère de la Chair. Son pouvoir immonde est impossible à ignorer : ses serviteurs transforment les corps, appellent des nuées de vermine et se nourrissent de la pourriture. La Forteresse profonde prit une forme de plus en plus organique, dédale de boyaux puants et grouillants gardés par des serviteurs fétides. Petit à petit, son influence s'étendit de plus en plus loin.

Rempart mourut, mais son corps continua de commander aux forces organiques de la Forteresse. C'est la Mère de la Chair elle-même qui a hérité du fragment du Feu qu'il possédait.

Questions : quelles ambitions secrètes poursuit la Mère de la Chair ? Est-elle l'alliée de Sereph, ou préfère-t-elle que celle-ci reste emprisonnée ?

Le Chevalier de Marbre

La Citadelle, grande capitale construite par Monarch, a été laissée aux mains de celui qu'on appelle le Chevalier de Marbre. Pris par la non-mort, et obsédé à l'idée de défendre son suzerain, il a peu à peu transformé la pierre et la cité pour courber et briser les chemins menant jusqu'au château de Monarch. On appelle maintenant cet endroit la Citadelle Disloquée ; c'est une ruine terriblement contorsionnée, hantée par la violente présence du Chevalier qui assure toujours la garde qui lui a été imposée.

L'ouverture de la terre

Depuis que Cimetière est en ruines, les Spectres y retrouvent très lentement une partie de leurs pouvoirs. L'un d'eux, le Dévoreur, sape le royaume par en-dessous. Il est à l'origine de gouffres massifs, des immenses rifts qui précipitent Cimetière dans l'abîme, siècle après siècle. Des cités et des pans entiers du royaume ont disparu, dévorés dans le noir.

Questions : pourquoi l'abîme n'a-t-elle pas englouti les lieux les plus importants de Cimetière d'abord, tels que la Citadelle ? De quoi le Dévoreur a-t-il peur ?

Le sceau

Réputé maudit, ravagé par la non-mort, Cimetière est scellé. Les routes passant par et sous les montagnes pour s'y rendre sont condamnées. De part le monde, on raconte toutefois que Cimetière est le Premier Royaume, là où la Quête peut être poursuivie. Des ordres de chevalerie jurent d'y retrouver le Feu, pour en ressusciter la gloire passée.

LES SEIGNEURS & LE FEU

// à réformer : pas besoin de faire une section spécifique sur les Seigneurs ? (encore que, pour présenter le Feu / la Quête ?)

Bien qu'il n'ait plus la puissance d'autrefois, le Feu Premier existe encore, séparé en quatre. La première étape importante de la Quête pour le Feu, c'est de comprendre cela, et de localiser les quatre fragments.

- Le premier appartient toujours à **Monarch**, retranché dans son château au sommet de la Citadelle Disloquée. C'est sans doute le fragment le plus durement défendu, car malgré le déclin, Monarch et ses forces restent formidables.
- Le second a été repris à Rempart par le Spectre qui vit au coeur de la Forteresse profonde, la **Mère de la Chair**. Elle s'en sert pour faire vivre ses serviteurs organiques.
- Le troisième est inscrit dans l'**Épée Immobile**, qui a été perdue. Dans le cadre d'une campagne, l'Épée devrait être mise dans les mains d'un personnage rencontré par le protagoniste, le transformant plus ou moins en adversaire tôt ou tard.
- Le dernier enfin, dont l'existence est presque secrète, constitue la **prison de Sereph**. Détruire la prison, c'est recouvrer le fragment du Feu, mais également libérer le Spectre. Ce serait donc une décision lourde de conséquences.

LES RUINES DE CIMETIÈRE

Le royaume de Cimetière est divisé en un certain nombre de Domaines. Ce sont des unités à la fois :

- géographiques : un Domaine est un lieu caractérisé, reconnaissable, avec généralement des frontières claires
- historiques : chaque Domaine est centré sur un épisode du Mythe, et permet d'en apprendre un peu plus à son sujet
- thématiques et esthétiques : chaque Domaine doit avoir sa patte propre, son ambiance, ses questionnements en suspens et sa signature

Chaque Domaine est également habité par une Âme Éternelle, un mort-vivant dont la volonté particulièrement intense a survécu en partie après la perte de sa conscience. Il constitue un adversaire coriace qui, une fois vaincu, confère un souvenir précieux portant sur les événements qui se sont déroulés ici autrefois. Ce point devrait être annoncé explicitement à la

joueuse. C'est une promesse : vaincre une Âme Éternelle est difficile, mais les secrets que sa mort révèle peuvent s'avérer d'une importance cruciale.

Si la lecture du Mythe vous a paru lacunaire, peut-être la lecture des différents Domaines vous donnera-t-elle une idée plus détaillée de ce qu'est le monde de Cimetière. Mais gardez à l'esprit que les Domaines ont tout autant vocation à rester lacunaires, afin de permettre une certaine latitude d'improvisation sur le moment mais aussi une dose de mystère. Tous les secrets ne sont pas faits pour être découverts, et certaines énigmes de Cimetière doivent rester à jamais incomprises pour que le monde conserve sa magie.

Il est important que les Domaines pris dans leur ensemble aient un aspect organique, pour d'autant mieux refléter l'histoire passée : la route entre la Citadelle et la seigneurie de Rempart porte la marque de la guerre civile ; la tour où Saule s'est enfermé.e est visible de loin, comme un phare pour le désespoir ; etc. Avant de détailler les lieux en eux-mêmes, voici donc une description très schématique du royaume.

[\(Une carte, ce serait vraiment super\)](#)

Le coeur et le centre de Cimetière, c'est la Citadelle Disloquée. Elle est bâtie tout autour d'une montagne vertigineuse, qui monte jusqu'aux nuages ; le château de Monarch est au sommet. Autrefois, quatre grandes routes en partaient, s'étendant vers chacun des quatre points cardinaux, directions des quatre plus grandes cités du royaume.

À l'est, au bord de la mer, se trouvait Utopia. Il ne reste plus qu'une grande plage qu'on appelle le Rivage des Utopistes. À l'ouest, se dresse la tour de Saule, au milieu d'un goufre gigantesque s'ouvrant devant de hautes montagnes: une ville s'y tenait, qui a été dévorée par en-dessous. Au nord, l'Amirale tient encore une cité portuaire, fidèle à ses propres idéaux. Au sud enfin, la seigneurie de Morheim - un ancien allié de Rempart - tient bon et constitue comme une porte d'entrée pour la Forteresse profonde. Sous terre enfin, cohabitent les restes d'une ancienne cité spectrale, les Prisons Aveugles où se trouve entre autres Sereph, et les ruines d'Utopia où certains vivent encore pour défier le pouvoir de Monarch ; et, ici où la lumière n'arrive pas, tous les chemins mènent à la Forteresse profonde. En raison des gouffres ouverts par le Dévoreur, le moyen le plus simple de voyager à Cimetière consiste généralement à passer au pied de la Citadelle Disloquée.

LES DOMAINES

Chaque Domaine est rédigé sous une forme succincte, dédiée à l'improvisation contrôlée. Libre à vous de les développer à l'avance si l'idée de créer sur l'instant à partir d'un matériel réduit vous rebute. Leur écriture suit l'organisation suivante :

1. Un résumé bref du thème, ou des symboles associés au Domaine
2. Une présentation générale du Domaine, son concept, l'épisode du Mythe auquel il se rattache. Les éventuelles particularités dans sa structure sont indiquées, ainsi que ses

liens avec les Domaines proches. Enfin, l'Âme Éternelle du Domaine est présentée, ainsi qu'une suggestion des souvenirs qu'elle révèle si on la tue.

3. Une liste des lieux pouvant être explorés, divisés entre les grands espaces menant à d'autres endroits (indiqués en majuscules) et les lieux plus restreints, faits pour être explorés une fois sans retour (en minuscules).
4. Une liste de contenus : objets et trésors, cadavres dans lesquels se réincarner, ennemis sur le chemin, et autres curiosités.

L'organisation géographique précise des domaines n'est généralement pas donnée. Je trouve utile de garder une certaine flexibilité de ce point de vue. Découper le Domaine en lieux visitables me permet de décider au dernier moment de ce que je mets sur la route du protagoniste à un moment donné. Il arrive cependant que je fixe mon choix plus tôt, quand j'ai un grand besoin de cohérence vis-à-vis de l'agencement d'un Domaine.

Voici, enfin, la liste des Domaines de Cimetière.

D1. Le Seuil

Thème(s)/symbole(s) : la dignité, la peur, l'ascension

Épisode : *Le Sceau*

Un chemin souterrain qui mène dans le royaume de Cimetière en lui-même, dont l'accès est fermé. Un gigantesque escalier de marbre menant à une haute porte de métal. Sur les côtés, d'innombrables galeries menant à des cavités, parfois inondées, parfois lieux de vie passée ou présente. Certains ne sortent jamais d'ici. Tout le Domaine est organisé autour de cet escalier titanesque. À intervalles réguliers, une vague immonde, faite de matières pourries et de corps agglomérés, monte depuis les profondeurs et recouvre tout l'escalier avant de redescendre, tentant de happer ainsi ceux qui se sont aventurés ici avant qu'ils ne puissent entrer en Cimetière. Être pris par la vague cause la mort instantanée du protagoniste.

La présence du protagoniste ici n'a pas besoin d'être expliquée. Les souvenirs qui l'ont mené jusqu'ici sont au mieux très flous ; il sait simplement qu'au-delà de la porte se trouve Cimetière, et qu'il doit s'y rendre pour réaliser la Quête pour le Feu. Sans doute a-t-il trouvé l'escalier à partir d'un petit boyau dans la montagne, d'une grotte perdue.

L'Âme Éternelle est un chevalier rénégat désigné sous le nom de Déserteur. Ayant atteint le Seuil, il aurait pu passer la porte et entrer en Cimetière, mais n'a jamais osé le faire. Il se souvient d'un serment qu'il a prêté, au nom de la chevalerie, de retrouver le Feu. Si le protagoniste récupère ce souvenir, il pourra passer la porte, mais ce ne devrait pas être la seule solution. L'essentiel est de mériter dignement son passage : donnez des opportunités, accompagnez le protagoniste dans ses tentatives, laissez-vous surprendre.

La porte ouvre vers la Seigneurie de Morheim (D2). Les tréfonds de l'escalier mènent directement à la Forteresse profonde (D4), mais la vague putride qui revient régulièrement rend la descente difficile.

Géographie

LE GRAND ESCALIER SOUTERRAIN

Immense, éclairé sporadiquement par des braseros dont la flamme ne faiblit jamais. Au sommet, la porte fermée, attendant un chevalier légitime. Des piliers ornés de statues chimériques.

Sur les côtés de l'escaliers, de nombreuses crevasses (vers des dangers ? des trésors ?)

Un creux dans la roche

La dernière demeure d'une chevaleresse qui a inscrit son histoire sur le mur, du bout de son épée ébréchée.

Une caverne cristalline

Tout est coupant et brillant. On a caché quelque chose entre les pointes.

Un campement sans vie

Des tentes abandonnées, sur une corniche au-dessus d'un gouffre. Les traces d'une vie misérable, des corps malades ou infirmes.

LA PORTE

Au centre, la représentation stylisée d'une main, creusée dans le fer. Des sentiments d'appréhension qui prennent au coeur, le jugement de la Porte.

Près de la Porte, un couloir oblique (vers la Chapelle ?).

La Chapelle de l'Étoile-douce

Dédiée à la chevalerie. Récits d'exploits, bassin divinatoire, carte du ciel, marbres sertis d'argent. On pourrait y recevoir la marque pour ouvrir la Porte, mais le Déserteur l'a déjà prise pour lui. Un servent y demeure, avec peu de conversation.

Dangers & trouvailles

1d4 morts-vivants en haillons PV 1, force 5, dégâts d4 (poings)
Larve énorme issue des cadavres des découragés PV 4, force 8, absorbe la Vigueur
Le Déserteur, mort-vivant tremblant de peur portant la marque de la Porte PV 8, force 10, dégâts d6 (dague), coups bas
La vague putride qui monte régulièrement des profondeurs, tue instantanément, se rétracte ensuite
lanterne cassée, huile dR6
restes armés d'un chevalier banni, armoiries de Morheim (deux lances croisées)
un bracelet de fer avec une pointe intérieure qui fait couler le sang
des fleurs rachitiques poussant sur une tombe

LES ERRANTS

Cimetière est un monde tristement vide d'âmes : l'essentiel des êtres que l'on y croise ont perdu toute humanité et ne connaissent plus même leur propre nom. Souvent, le protagoniste sera seul, désespérément seul face à tout.

Il y a cependant quelques exceptions. Des chevaliers sillonnent les ruines du royaume, sans doute attirés en leur temps par la Quête pour le Feu. Peut-être la poursuivent-ils encore, avec ferveur ou cynisme ; peut-être l'ont-ils complètement abandonné, se rapprochant petit à petit de cet état d'abandon de l'esprit où se trouvent les autres morts-vivants de Cimetière. D'autres êtres plus étranges sont également susceptibles d'être rencontrés : d'anciens habitants de Cimetière, des Spectres, ou plus étrange encore. J'appelle **errants** ces personnages qui ont encore une conscience. Ils sont naturellement l'occasion de rares rencontres qui forment les seuls moments de dialogue du jeu.

C'est pourquoi je soigne ces instants pour les rendre riches et inspirants. Ils jouent le rôle de la bouffée d'air frais dans la pesanteur difficile de Cimetière, et peuvent agir comme un baume face au désespoir. Ce sont des moments d'humanité. Par là, je cherche aussi à développer l'histoire de Cimetière et à en transmettre une partie au protagoniste, par exemple en lui révélant de nouvelles portions du Mythe ou en s'étendant sur la foi étrange d'un errant Enfin, plus insidieusement, les errants peuvent aussi appuyer sur la souffrance de la solitude, parce qu'ils ne sont jamais de vrais alliés, seulement des camarades d'un instant, animés par des choses tout autres et destinés à repartir de leur propre côté. Je ne mets pas en scène d'errant qui ait la même vision du monde ou les mêmes croyances que le protagoniste, afin que l'on puisse mesurer entre eux un fossé philosophique, un éloignement que rien ne semble pouvoir combler. Même auprès de celles qui leur ressemblent le plus, les âmes qui errent à Cimetière sont absolument isolées en elles-mêmes.

Cela confine à un principe central : → **Principe des errants**. Un errant peut être un ami, mais jamais un allié : ils ne peuvent pas accompagner le protagoniste sur son chemin, ne veulent pas participer à sa quête et, après une rencontre, se sépareront de lui. Ce peut être parce qu'ils ont leur propre quête, ou un certain désir ou besoin de solitude, ou une méfiance, peu importe : les errants ne sont pas des personnages avec qui partir à l'aventure. Ils ne sont que des haltes.

Meneuse, demandez-vous entre les parties ce que font les errants, ce qu'ils veulent, où ils vont. Certains croiseront sans doute plusieurs fois la route du protagoniste, développant peut-être une amitié étrange ; ceux-là devraient être ceux qui ont le plus intéressé la joueuse, ceux avec qui elle a le plus sympathisé. À vous de choisir ceux qui interviendront et ceux que vous laisserez de côté.

Les errants ont un rôle caché supplémentaire. Il est attendu que l'un d'eux, un jour, trouve l'Épée Immobile, qui renferme l'un des quatre fragments du Feu Premier. Qu'il devienne possédé par la force de l'Épée ou simplement qu'il refuse de s'en séparer, ce personnage

devrait devenir tôt ou tard l'adversaire du protagoniste s'il souhaite s'emparer de ce fragment pour lui-même.

Chaque errant est associé à un symbole, une idée plus ou moins visuelle qui le représente et peut aider à inventer à son sujet.

Racine, la Bête Libre

PV 10 ♦ Force 12 ♦ hache émoussée (d6)

Symbole : le feu de camp

Chevalier en quête du Feu depuis des années. Orgueilleux autrefois, amical et aidant aujourd'hui. C'est un bon compagnon qui a été transformé par sa descente traumatique dans les souterrains de la Forteresse profonde et sa "rencontre" avec Rempart. Il voudrait y retourner pour vaincre la Mère de la Chair, mais il ne se presse pas et cherche d'abord à reconstituer son courage.

Artus, le Mage nihiliste

PV 6 ♦ Force 10 ♦ magies de pierre et de cristal (d8)

Symbole : le palimpseste

Très jeune, toujours pensif. Quelque peu dépressif, il recherche un nouveau sens à sa vie. Gentil et très aidant, mais fuyard. Il a longtemps poursuivi une grande quête de savoir, dans l'espoir de sauver Monarch de sa propre décrépitude et restaurer en lui le Feu créateur ; mais l'accumulation de savoirs antiques lui semble une entreprise de plus en plus vaine, et il est insatisfait de ses maigres trouvailles. Il essaiera de s'intéresser à la Quête du protagoniste, parce que lui-même peine à trouver une raison d'avancer.

Il manipule un cube de marbre rose, source de son pouvoir, capable de créer de la lumière par fluorescence et de commander librement à la pierre.

Valionne, la Chevaleresse Ailée

PV 12 ♦ Force 13 ♦ grande lance blanche (d8)

Symbole : l'aile brisée

Son armure est percée aux omoplates, et il lui reste des moignons d'ailes. Elle s'est vouée autrefois à Sereph du Vent noir, mais s'est retournée contre elle quand elle a compris ses véritables intentions. Depuis, elle sillonne Cimetière pour observer et combattre les influences spectrales. Sa croyance profonde est que tout vaut mieux que le retour des Spectres, et elle n'hésitera pas à tuer ceux qui leur prêtent allégeance.

Son armure légère est de bonne qualité, et elle se bat avec beaucoup de talent : en cas d'affrontement, c'est un adversaire dangereux. Elle est susceptible de traquer le protagoniste s'il se voue à Sereph ou à un autre Spectre.

Rivière, la Rêveuse du fond du caveau

PV 6 ♦ Force 8 ♦ dague de fer brut (d4), pyromancie (d8)

Symbole : la rivière

Joyeuse et apaisante, mais sans naïveté. Elle prie pour le Feu depuis toujours ; elle est venue à Cimetière pour comprendre l'origine de sa foi, qui s'avère être le Feu Rouge de Monarch. Elle souhaite rencontrer Monarch et lui poser des questions sur l'existence et la foi. Elle se considère heureuse car sa vie a un sens et un but. Elle s'attriste de la souffrance, et cherche à éviter toute violence.

Elle peut renseigner le protagoniste sur le Mythe autant qu'il le souhaite, mais elle ne connaît que sa forme la plus commune, pas les secrets profonds.

Le Hiérophante Sans Couleur

PV - ♦ Force - ♦ ne se bat pas

Symbole : le flambeau

Un homme extrêmement vieux. C'est le Hiérophante de l'église du Feu de Monarch, et il survit parce qu'il y a en lui une minuscule étincelle du Feu ; c'est presque un Seigneur, même si son fragment est insignifiant. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il avait peu de pouvoir dans l'église et n'est pas vraiment un paragon des valeurs de Monarch : il est libre, son existence garantit en quelque sorte la valeur de cette religion parce que son hiérophante est libre de blasphémer et de la contredire.

C'est un puissant magicien capable d'appeler les pouvoirs flamboyants de son Seigneur. Il lui est fidèle, sincèrement, et considère que l'église était une vaste erreur, mais souhaite que Monarch retrouve sa gloire. Ses doigts, ses chairs tombent et se reforment. Ses yeux aveugles semblent animés d'une vie propre.

Le Dévoreur

PV 9999 ♦ Force 18 ♦ crocs (d12), magies mentales, serviteurs morts-vivants

Symbole : l'horloge

C'est un Spectre d'une patience infinie. Il vit dans les tréfonds souterrains de Cimetière, craignant mortellement la lumière du soleil, et agit contre les fondations du monde en les dévorant. Son travail de sape est à l'origine des immenses gouffres qui s'ouvrent un peu partout dans le royaume. Il est hostile mais pas agressif envers les humains qui croient au Feu et à Monarch, et peut se montrer bienveillant envers ceux qui ont juré une allégeance à un Spectre comme Sereph et même offrir un pouvoir.

Son aspect physique est repoussant ; il apparaît comme un tas de chair et d'os hasardeusement reliés, dotés de trop de bras squelettiques et d'un visage à demi fondu.

Elian

PV 9 ♦ Force 7 ♦ épée courte (d6)

Symbole : le bourgeon

Fils ou fille du protagoniste, venu jusqu'à Cimetière sur un bateau pour le faire revenir à la maison. Débrouillarde mais sur le point de craquer, sur le point de perdre le sens. Elle est encore vivante ; depuis son arrivée à Cimetière, elle est en fait maudite mais ne s'en est encore jamais rendue compte. Ses souvenirs commencent à s'évaporer.

Sereph, le Visage du Vent noir

Immatérielle.

Symbole : l'orage

Sereph n'est pas à proprement parler une errante, d'autant plus qu'elle est encore enfermée dans les prisons de Monarch ; mais son fantôme, figure de cendres incorporelle, peut apparaître comme un guide. Elle peut se montrer douce ou sévère, et cherche à amener le protagoniste à retrouver et détruire le Feu Premier pour la libérer enfin. Elle finira par jouer cartes sur table : elle est à l'origine de la malédiction qui fait de chaque habitant un mort-vivant jusqu'à la folie.

4 Le coeur. Conseils & principes de jeu

Principe (joueuse) : Intéresse-toi au monde, car son histoire sera la tienne.

Ppe méta : jouer pour les secrets est en fait utile. Le contrat c'est que la Quête passe par là.

Principe : Dépeignez un monde cruel, insensible, où la mort est inéluctable et la vie une exception risible....

Principe : ...Mais accompagnez le protagoniste dans sa poursuite de la Quête

En tant que meneuse, vous regardez les choix que fait la joueuse et vous cherchez à comprendre ce qui compte pour elle. Si le jeu ne contient aucune épreuve qui l'intéresse et si les décisions qu'elle prend n'ont jamais d'importance, c'est peut-être que vous déroulez vos préparations sans *accompagner* la joueuse. Elle-même est déjà dans le compromis et va vers vous, alors faites un geste pour elle aussi.

Un bon exemple est celui des possessions initiales choisies à la création. Les combats devront jouer une part plus importante si la joueuse choisit deux armes et une armure que si elle demande beaucoup de souvenirs et aucune arme. Il y aura toujours des dangers mortels, car le jeu l'impose ; la question est plutôt : l'apothéose de la première partie sera-t-elle dans la discussion avec un ancien PNJ ou dans l'affrontement contre un adversaire féroce ? Il y aura toujours des mystères à percer, mais l'essentiel réside-t-il dans la révélation ou dans la nouvelle direction que cela donne à la Quête ?

Il est possible de se mettre d'accord plus frontalement via un contrat de table et des debriefs, bien sûr, mais plus vos intentions sont évidentes et plus vous risquez d'amoindrir le sentiment de résistance du monde. Accompagner, c'est laisser dans le flou les raisons pour lesquelles vous jouez de telle ou telle façon, et seulement pousser doucement dans les directions qui vous paraissent intéressantes.

Principe : les errants sont des amis, pas des alliés

Idée : donner 10 exemples de choses qui ont eu lieu, et de jugements que j'ai fait sur le moment. 10 instants de fiction associés à autant d'arbitrages pour illustrer tout ça.

JOUER DES COMBATS INTENSES

Dans la majorité des jeux OSR, le combat est organisé par un sous-système spécifique - jets d'attaque, classe d'armure... - mais n'est pas nécessairement au coeur du jeu, car il est souvent aléatoire, mortel et peu utile. Beaucoup de jeux suggèrent aux joueuses de donner au combat une place limite : on ne tire les armes que quand c'est véritablement nécessaire, en espérant s'en tirer autrement. Et l'idée qu'un combat se fasse toujours jusqu'à la mort n'est pas non plus automatique, la fuite restant une option pour tous les belligérants.

Cimetière est un peu différent. D'une part parce que le combat y a une place assez centrale : il faut vaincre les Seigneurs, et dans une moindre mesure affronter au moins les Âmes Éternelles qui offrent des souvenirs utiles et rendent les points de vie. Le reste du temps, il est souvent avantageux d'éviter les combats inutiles, mais Cimetière regorge par ailleurs de gardiens, morts-vivants sans conscience protégeant quelque chose jusqu'au bout, qui se fichent bien de mourir.

D'autre part parce qu'il n'y a pas vraiment de règles dédiées uniquement au combat, à part peut-être : lorsque l'on inflige une blessure à un adversaire, on jette le dé de dégâts et on fait perdre à l'autre autant de points de vie. Un combat est avant tout un jeu de description et d'interprétation asymétrique, où la joueuse décrit comment elle s'en prend à ses ennemis et où la meneuse détaille les effets de ses actions et les actions des adversaires. Il y a bien la possibilité de faire faire des jets de sauvegarde lorsqu'une décision de la joueuse est risquée, ce qui peut mener à des séquences du type : tenter d'infliger ses dégâts, conditionnés à la réussite d'un jet de caractéristique pertinente, avec pour risque le fait d'échouer et de subir les dégâts de l'ennemi. Mais rien ne force cela, une attaque bien décrite pouvant infliger les dégâts sans incertitude. La seule part d'aléatoire imposée par le jeu, c'est la valeur des dégâts infligés, qui sont en quelque sorte une contrainte à l'interprétation : par exemple, un coup puissant qui n'inflige qu'un ou deux points de dégâts est sans doute à interpréter comme l'arme ayant ripé sur l'armure ou sur un os saillant, échouant à infliger une blessure sérieuse.

Même sans grande idée ou astuce, il y a toujours un peu plus à décrire qu'un simple coup : l'attaque est-elle horizontale, verticale, perçante, autre ? Comment est modifiée la distance entre les adversaires, comment le terrain intervient-il, quelles possibilités apparaissent ou disparaissent ? Joueuse et meneuse devraient faire attention à ne jamais tomber dans ce que Grégory Pogorzelski appelle la "boxe écossaise" : j'attaque, tu attaques, j'attaque, tu attaques, jusqu'à la mort. Pour cela, le meilleur outil reste le bombardement de questions :

- ❖ la meneuse demande dès que nécessaire des précisions sur l'approche de la joueuse, suivant ce qui va être important dans le petit instant de fiction où l'on décrit une passe d'armes. "J'attaque" n'est jamais suffisant. Elle cherche à se donner une posture d'arbitre, évaluant les chances de réussite de la joueuse dans ses actions, et tranchant sur ce qui nécessite ou non un jet de sauvegarde, avec avantage ou non. Plus les détails sont décrits et plus des opportunités d'arbitrer justement se présenteront.

- ❖ la joueuse mène, de son côté, une guerre de questions : elle tente de trouver une façon pertinente d'agir en demandant des détails et des précisions. Elle cherche le point faible s'il existe, ou une particularité exploitable de son ou ses adversaires, ou quelque chose dans le terrain ou le décor qui puisse l'aider. Souvent, la meneuse l'accompagne dans cette guerre de question, typiquement quand elle cache un point faible ou une botte secrète et se demande si le protagoniste est ou non en mesure de la deviner, étant donné les questions qu'elle pose.

Il faut bien comprendre qu'en dépit de l'apparence de neutralité, la meneuse exerce à plein pouvoir sa subjectivité dans l'évaluation de la situation. En quelque sorte, la subjectivité de la meneuse est le véritable adversaire de la joueuse, qui se démène pour trouver une idée qui la convaincra ; c'est cela, la guerre de questions. Et la capacité d'interprétation et de décision arbitraire de la meneuse est ce qui donne sa résistance au monde et aux adversaires que l'on y rencontre.

Pour faciliter ce travail de description et d'interprétation du côté de la meneuse, voici un principe qui fonctionne pleinement dans Cimetière : **célébrer l'asymétrie**. Le combat le plus difficile et le plus frustrant à décrire, c'est celui contre un adversaire très semblable à soi - avec les mêmes capacités, une arme ou des pouvoirs similaires, etc. Si je décris une attaque viable et l'adversaire également, comment départager celui qui touche en premier, celui qui réussit et celui qui échoue ? Ce type de situation amène très naturellement beaucoup de jets de sauvegarde, car tout est incertain, puisque les conditions sont presque identiques pour l'un et pour l'autre. Le jet de sauvegarde est pour la meneuse un refuge qui évite d'annoncer catégoriquement : tu échoues, ou tu réussis, ce qui risquerait de donner l'impression d'une injustice indépassable (pourquoi l'autre réussit et pas moi ?) ou d'un laxisme trop facile (il peut être difficile, en tant que meneuse, de frapper fort).

À l'inverse, un combat contre un (ou des) adversaire(s) avec un profil très différent du protagoniste, avec de grandes forces et de grandes faiblesses, est à la fois plein d'opportunités de descriptions plus originales et mène à des situations beaucoup plus claires à interpréter et à trancher. L'Âme Éternelle de la seigneurie de Morheim, le Général rebelle, est un exemple typique d'application de ce principe. C'est un immense chevalier, doté d'une armure de plaque lourde et presque impénétrable, maniant une hache de guerre impressionnante, mais lent et peu habile. Tenter de parer ses attaques est voué à l'échec, parce que sa force est irrésistible. Attaquer directement malgré l'armure est très difficile, car chaque coup infligeant moins de 6 points de dégâts est purement et simplement annulé, et le Général possède en plus beaucoup de points de vie. Mais se faufiler entre ses jambes, ou lui tourner autour pour se placer dans son angle mort, voilà qui pourrait réussir sans difficulté, étant donné sa lenteur. Comment le Général pourrait-il réagir ? En menant une immense attaque circulaire, qui toucherait tout autour de lui, par exemple. Une autre possibilité serait de tenter de s'approcher rapidement pour attaquer les liens de l'armure et la défaire, afin d'accéder au corps ; à une telle distance, le Général aurait du mal à se servir de son arme, mais pourrait tenter d'agripper le protagoniste et

de le broyer contre lui. Ce combat est facile à décrire parce qu'on peut l'interpréter comme si tout était absolu : la vigueur du Général est absolue, sa lenteur est absolue, etc.

Et, dans Cimetière, les occasions de mettre en scène des combats asymétriques ne manquent pas. L'adversaire le plus habituel est un mort-vivant armé, certes assez comparable au protagoniste en termes d'aptitudes, mais peu intelligent et très prévisible. Une façon de donner à un mort-vivant un avantage asymétrique, c'est de lui offrir soit une capacité exceptionnelle, qu'elle soit corporelle, comportementale ou autre - une vitesse surprenante, une prudence excessive, une arme avec une portée inhabituelle... - soit simplement de lui offrir l'avantage du nombre, quitte à ce que chaque ennemi n'ait qu'un ou deux points de vie. La prévisibilité et les particularités des morts-vivants de Cimetière aident également à créer des situations lisibles, relativement claires, orientant efficacement la guerre de questions pour la joueuse et amenant la possibilité de réussites astucieuses et d'échecs ressentis comme justes et acceptables.

Chaque combat peut (doit ?) être celui de David contre Goliath. Que ce soit par le nombre, par la taille, par le pouvoir, l'adversaire semble toujours plus puissant que le protagoniste, forcé de s'accrocher à la vie et de chercher de bonnes idées pour ne pas finir en charpie. Les combats sont voués à réaliser la promesse d'intensité de Cimetière, où les victoires s'arrachent durement et où la mort attend au tournant.

L'asymétrie est aussi là pour aider la meneuse à frapper fort. Cimetière est un jeu où la progression est difficile. Rendre une idée claire de la fiction, avec des dangers réels, est le moyen de rendre plus acceptable la blessure et la mort du personnage, que ce soit pour la joueuse qui subit alors un échec ou pour la meneuse qui peut avoir besoin d'une bonne justification pour se mettre d'être cruelle. Le fait que le protagoniste se réincarne après la mort, usant simplement son dé d'humanité, permet à la meneuse d'annoncer la mort sans que ce soit la fin du voyage. Et, lorsqu'est venu le temps d'une mort ultime qui mettrait fin à la campagne, elle peut infliger la sentence tout aussi durement, en ayant pris l'habitude d'agir ainsi. La pression de la mort et de la fin existe toujours en fond, même lorsque le dé d'humanité est encore haut.

Enfin, et pour se rassurer : un dernier intérêt de ces asymétries dans le combat, c'est qu'elles peuvent facilement faire partie de la préparation. Interpréter la fiction en combat est rendu plus facile par les différences évidentes entre le protagoniste et ses adversaires, or ceux-ci sont généralement conçus à l'avance. Le principe d'asymétrie est donc surtout important pendant la création des Domaines, où il s'insère sans mal puisque le jeu pousse à créer des adversaires formidables mais morts-vivants et donc limités à des comportements simples. Il ne s'agit donc pas tant de déployer des trésors d'interprétation sur le moment, que de constituer à l'avance un matériau de jeu qui sera intéressant et pratique à manipuler sur l'instant.

Toutes ces idées forment, en quelque sorte, la matrice des autres principes de Cimetière. Tout le jeu est au fond un échange descriptif/interprétatif ; la guerre de questions n'est jamais finie ; les points les plus saillants et lisibles du monde sont ceux avec lesquels jouer sera le plus riche.

Le travail fondamental de la meneuse se réduit donc à deux versants : un travail de *level-design*, en amont, la création d'un contexte et d'éléments pensés pour être intéressants à explorer ; et un travail de *simulation*, consistant à faire vivre tout cela lors de la partie, avec la possibilité de se reposer aussi lourdement que nécessaire sur les principes du monde et du jeu.

Livre 0
Profanation

Pourquoi suivre mes règles et mes principes comme parole d'évangile, alors que moi-même je les transforme et les adapte sans cesse ?

Pourquoi jouer les mêmes errants que moi, avec qui je me sens intimes mais que je ne vous présente qu'en quelques paragraphes laconiques ?

Pourquoi retourner affronter Monarch et son royaume, et dévoiler un Mythe que j'ai créé alors que cette histoire est déjà conclue ?

Pourquoi jouer à mon jeu, si vous n'êtes pas moi ?

Je vous l'ai dit : mon désir est que vous assumiez l'autorat de Cimetière. Que vous créiez pour vous-même le meilleur jeu de chevalerie désespérée, et que vous arboriez cette création avec fierté. C'est pourquoi je vous pousse au sacrilège : ce livre tout entier est dédié à exhumer, décortiquer, amender voir invalider ce que j'ai écrit plus haut.

Il y a, bien sûr, une contradiction fatale à demander un tel sacrilège, puisqu'en le commettant vous restez dans le champ de ce que je vous demande. J'espère que vous m'excuserez ce pied de nez. Je ne suis, en vérité, pas un auteur de grands blasphèmes, subversif et destructeur ; je suis une autrice des petits sacrilèges et des ruptures souhaitées.

Il y a deux raisons à cette position. La première, c'est qu'une position radicalement sacrilège est, de toute manière, impossible à transmettre ; et vous n'avez certainement pas besoin de moi pour l'adopter, si le cœur vous en dit. La seconde, c'est ma croyance qu'il ne suffit pas d'avoir le droit de briser ses chaînes pour pouvoir le faire. Mon souhait de faire de vous l'autrice de Cimetière n'est qu'un vœu pieux si je ne vous offre pas au moins quelques armes pour mener ce combat-là.

La profanation est mon art et mon idéal. Ce n'est pas un exercice de violence ; c'est un exercice de sincérité.

1 Les clés du tombeau

Cette partie est dédiée aux outils permettant de créer des éléments de contexte pour Cimetière. Avec ce qui suit, il est possible de complètement oublier Monarch et tout ce qui l'entoure, pour les remplacer par vos créations. Si vous avez envie de vous y lancer, je vous recommande chaudement l'exercice : je trouve que les contextes que l'on a créé soi-même infiniment plus faciles à manipuler et à faire jouer.

Ci-après donc, quatre guides, portant sur la création des Seigneurs, du Mythe, des Domaines et des Errants. Ils donnent les détails de ma méthode de création, et les raisons derrière celle-ci. Ainsi, si vous souhaitez les transformer ou les ignorer, vous saurez à quels besoins ils répondaient et quel risque vient à s'en éloigner.

Voici succinctement les fonctions que remplissent pour moi ces différents éléments.

❖ Les Seigneurs :

- fonction esthétique : cristalliser la dureté du monde et incarner certains idéaux sous la forme d'adversaires formidables et mémorables
- fonction narrative : structurer la campagne, car ils sont les étapes nécessaires dans la réalisation de la Quête

❖ Le Mythe :

- fonction esthétique : il constitue une vision légendaire du monde, dans laquelle se replonger sporadiquement, ne serait-ce que par plaisir
- fonction créative a priori : il aide à construire des Domaines qui relient le présent au passé, et à imaginer les différentes positions philosophiques défendables
- fonction procédurale : je peux m'appuyer dessus pour improviser sur l'instant les traces antiques qui peuvent être trouvées dans le monde

❖ Les Domaines :

- fonction procédurale : ils contiennent tout ce dont j'ai besoin en termes d'improvisation lorsque je mène une partie de Cimetière
- fonction esthétique : ils connectent concrètement le réel difficile que doit traverser le protagoniste au Mythe et au passé légendaire du monde

❖ Les Errants :

- fonction esthétique : représenter concrètement les idéaux philosophiques défendus à Cimetière, et leur offrir une voix
- fonction esthétique/narrative : amener des temps de halte et de répit, en offrant un moment d'humanité qui nuance la solitude
- fonction narrative : constituer de possibles adversaires chargés de sens, que ce soit pour des raisons idéologiques, par convoitise ou encore par nécessité

CRÉER LES SEIGNEURS

Je crée les Seigneurs en premier lieu, avant le Mythe. À ce stade, leur histoire sera donc très réduite, mais ils formeront le point de départ à partir duquel penser le reste ; ils sont les piliers de l'esthétique et des courants de pensée qui traverseront le monde de Cimetière. Je prends le temps de détailler leurs pouvoirs et leur apparence, même pour ceux qu'il sera en fait impossible de rencontrer, car ceux-ci auront nécessairement des traces visibles dans d'autres parties de la création : fresques les représentant, magies dérivées de leurs exploits, armures ou vêtements inspirés de leur esthétique, etc.

Par tradition, ce qui suit suppose que vous allez créer quatre Seigneurs en même temps. N'hésitez pas, bien sûr, à varier le nombre - ce qui impactera indirectement la longueur de la campagne à laquelle les rattacher. Les deux premières étapes consistent à réfléchir à ce qu'ils sont tous ensemble ; les étapes suivantes sont individuelles, et peuvent être suivies pour chaque Seigneur en même temps ou successivement.

1. Réseau relationnel entre les Seigneurs

La première étape consiste à choisir ce qui unit les Seigneurs, qui leur vaut peut-être leur statut particulier et qui les distingue de toutes les autres âmes de Cimetière. Voici quelques exemples, qui peuvent tout à fait être combinés. Cela peut typiquement être le point de départ du Mythe, et devrait avoir un lien avec le Feu Premier.

- ❖ **Nature commune.** Les Seigneurs ne sont pas des humains, mais des êtres d'une nature particulière : divinités, dragons ou autres créatures mythiques... Ou alors, ils ont été humains, mais sont tous de grands chevaliers, ou de grands monarques, ou des élus détenteurs de pouvoirs uniques...
- ❖ **Origine commune.** Les Seigneurs proviennent du même endroit : un monde lointain, une cité antépyréenne¹, une fontaine de pouvoir primordiale... Ou : ils proviennent du même événement : un cataclysme d'où ils ont réchappé, un cadeau divin qu'ils se sont partagé, un Feu qui leur a donné naissance...
- ❖ **Relation politique.** Ils ont été alliés dans une guerre primordiale, ils ont coopéré pour construire le royaume de Cimetière, ils ont cherché ensemble à dévoiler les mystères de la magie, ils ont rassemblé leurs peuples pour former un empire unique... Ou : ils étaient rivaux éternels au service d'une même entité, ils sont des ennemis de toujours engagés dans des rixes incessantes, ils ont lutté pour s'accaparer le Feu Premier...
- ❖ **Succession.** Ils n'ont pas existé au même âge, mais successivement : monarques ou hiérophantes à la tête du royaume, avatars d'une même divinité, héritiers d'un même pouvoir légendaire...
- ❖ **Rien d'autre que le Pouvoir.** Tout les distingue, de leur nature à leurs objectifs. Ils sont immensément puissants, c'est tout ; et, comme par nature, ils sont devenus les êtres les plus importants de ce monde, sans jamais communiquer ni même chercher à se comprendre.

¹ c'est-à-dire : datant d'avant le Feu Premier, d'avant la création de Cimetière

Au terme de cette décision, prenez le temps de vous demander : qu'est-ce que le Feu Premier, ce pouvoir ou artefact légendaire au coeur de la Quête ? Peut-être la réponse est-elle évidente ; peut-être faut-il penser le Feu comme quelque chose de plus symbolique que réel. Par défaut, *Cimetière* part du principe que le Feu Premier est un pouvoir partagé entre les Seigneurs, et que la Quête impliquera de l'arracher à chacun d'entre eux. Si vous voulez aller dans une autre direction, voir complètement retirer le Feu Premier, assurez-vous de donner une raison de se confronter aux Seigneurs et une Quête claire à adopter, au moins dans l'idée.

2. Division symbolique/thématique

Sachant ce qui relie les Seigneurs, je veux maintenant chercher ce qui les distingue. Cette différence, je l'exprime soit par un réseau de thèmes qu'ils incarnent et qui s'opposent ou se complémentent, soit (ou de surcroît) plus diffusément par des symboles poétiques qui serviront d'inspiration pour les caractériser.

Cette étape donne la graine, le concept-clé individuel de chaque Seigneur. Résumez-la en un mot ou une phrase courte pour chaque Seigneur. Si, plus tard dans la création, vous n'êtes pas satisfaite par ce que vous avez créé, envisagez de revenir à cette étape pour changer ce fondement.

Quelques exemples en fonction de ce qui unit les Seigneurs. Une fois de plus, ils peuvent être combinés.

- ❖ **Le Feu, la Foudre, l'Âme et le Corps.** Chaque Seigneur incarne l'un des quatre aspects magiques du Feu Premier.
- ❖ **Le Minéral, le Végétal, l'Animal et l'Humain.** Quatre règnes qui se juxtaposent.
- ❖ **La Régence, la Foi, la Force et la Justice.** Les Seigneurs se sont répartis les positions de pouvoir dans le royaume, étant à la tête respectivement du pouvoir politique, religieux, militaire et judiciaire.
- ❖ **Le Ciel, la Terre, le Vide et l'Enfer.** Les Seigneurs sont répartis à la verticale, mystiquement et géographiquement.
- ❖ **Quatre visions de la royauté.** Les Seigneurs sont des monarques, mais l'un voit son rôle comme un sacrifice pour le peuple, l'un se pense justifié à être un tyran, un autre veut inspirer ceux qu'il gouverne, et un autre encore cherche à détruire ses sujets.
- ❖ **La Fondation, l'Apogée, la Décadence et l'Annihilation.** Les Seigneurs ont agi à des moments distincts et ont incarné chacun un mouvement historique de la vie du royaume.

3. Forme

Il est temps maintenant de prendre le concept-clé de chaque Seigneur et de lui donner corps, en imaginant la nature de son pouvoir et son apparence. Le pouvoir est sans doute quelque chose de magique et de mystique, qui en fait un adversaire formidable autant que le gardien de quelque chose de primordial.

L'apparence doit se cristalliser en éléments reconnaissables et réinterprétables, qui seront utiles plus tard pour développer leur impact esthétique sur le monde. Si le Seigneur est amené à combattre, pensez le moyen qu'il utilise : quelle arme ? quelles magies ? etc. Il peut également être pertinent d'imaginer le lieu où chacun a vécu, mais ce n'est pas nécessaire (la création des Domaines, plus tard, répondra à cette question).

Voici toutes sortes d'exemples, qui dérivent plus ou moins directement des thèmes ou symboles précédents.

- ❖ **Un Chevalier-Juge.** Les lois qu'il édicte ont un caractère sacré et une force divine ; il est tout-puissant contre ceux qu'il juge coupables. Son armure d'acier est impénétrable, et sa large épée est gravée des lois qu'il a écrites.
- ❖ **Un Phénix.** Gigantesque oiseau rougeoyant, il déchaîne des tempêtes de flamme qui peuvent tout à la fois détruire ses ennemis ou rendre la vie à ceux qui sont tombés. Sauvage mais intelligent, il veille depuis les cieux.
- ❖ **Une Hiérophantide dans un paradis recréé.** Ses pouvoirs sculptent la pierre et le cristal, et elle a créé un temple imposant pour elle-même et ses fidèles. Son sceptre de marbre est la source de son pouvoir autant que son arme. Elle est toujours vêtue d'argent et d'azur, couleurs qui lui sont réservées.
- ❖ **La Championne de l'Armée.** Vêtue d'une armure rutilante et maniant une arme démesurée, elle n'a d'autres pouvoirs que sa force colossale, de laquelle elle tire une fierté immense.
- ❖ **La Putréfaction incarnée.** Masse de chairs fondues et reformées en un tout incertain, ce Seigneur immonde fait pourrir d'un simple regard. Il se terre dans les profondeurs moites du monde.

4. École

Cette étape vise à préciser deux choses qui devraient déjà se dessiner à ce stade. D'une part, quelle philosophie, quel enseignement ou vision du monde le Seigneur incarne-t-il et propage-t-il ? Quelles sont ses idées les plus radicales ? D'autre part, quels groupes, ordres, institutions s'organisent autour de ces préceptes voire de sa figure tout entière ?

- ❖ **Parangon de l'Ordre.** Par la loi, ou la religion, le Seigneur prône un monde ordonné par des lois qu'il estime justes et nécessaires. Ses servants sont des prêtres orthodoxes ou des juges autoritaires.
- ❖ **Miséricordieux dans la misère.** Rejetant tout le faste de la noblesse, le Seigneur vit en haillons. Des clochards et des parias se sont voués à le protéger et partagent ses messages de paix - ou, plus secrètement, sa fureur revancharde.
- ❖ **Chercheuse idéaliste.** Un ordre de savants s'est regroupé autour de la parole de ce Seigneur, pour y chercher sagesse et connaissances.
- ❖ **Bâtisseuse de nature.** Pour ce Seigneur, la création et la construction sont ce qui donne sa noblesse à la vie. Une loge d'architectes s'est vouée éternellement à la construction d'une tour infinie ou d'une cathédrale gigantesque.

- ❖ **Destructeur nihiliste.** Seule la mort a de la valeur aux yeux de ce Seigneur. Ses suivants forment un culte de la mort, rassemblement hétéroclite d'assassins fanatiques qui tuent sans raison et sans cruauté.
- ❖ **Dominateur tyrannique.** Le Seigneur règne par la force et la terreur sur un groupe de ses semblables, des chevaliers bestiaux et antisociaux. Ils lui obéissent parce qu'ils respectent son pouvoir, mais chacun rêve de le tuer un jour pour prendre sa place.
- ❖ **Conservatrice extrême.** Tout peut être sacrifié pour préserver ce qui a fait la gloire passée de ce seigneur. Ses fils et filles forment un ordre secret, sectaire et terrifiant.
- ❖ **Aucune.** Le Seigneur est solitaire, rejetant tout contact. Personne ne le comprend.

5. Destin

Cette dernière question de création contient en germe déjà les idées d'un Mythe à créer autour des Seigneurs. Il s'agit de s'interroger sur ce que le temps a fait de lui, ce qu'il reste de lui. Un Seigneur divin, omnipotent et invincible ne fait pas un très bon adversaire pour le protagoniste, qui sera susceptible de gagner en puissance au cours de la campagne mais aura du mal à accomplir des exploits proprement surhumains. Ce n'est pas le moment d'imaginer la longue histoire du Seigneur et de sa décadence, mais seulement une idée du point d'arrêt, de ce qu'il est devenu.

- ❖ **Brisé.** Du Seigneur, il ne reste qu'une ruine à peine reconnaissable. Bien qu'il garde encore un peu de conscience et de volonté, il n'est plus que l'ombre de sa puissance passée : son corps est rompu, son esprit ravagé. Un Maître du Feu ne règne plus que sur la cendre ; une Archimage suprême se défend avec une épée tordue, incapable de se rappeler ses anciens sortilèges ; une Bête majestueuse tue ceux qui l'approchent avec l'unique patte qui lui reste, sans plus pouvoir se déplacer.
- ❖ **Mutilé.** Bien que diminué, et à jamais affaibli, le Seigneur a gardé un peu de sa superbe. Sa force impressionne et laisse imaginer les prodiges dont il était autrefois capable. Son pouvoir a certes pâli, et il a quelque chose de déchirant, mais il tient bon. Une chevaleresse garde éternellement un tombeau, malgré son bras perdu ; un dragon sans ailes se love dans son repaire ; une vieille squirelle conserve son trône, malgré la déliquescence de son corps.
- ❖ **Corrompu.** Le Seigneur est terrifiant, mais sa puissance a changé de nature. Les valeurs qu'il défend ou qu'il exprime sont très différentes de celles qu'il portait autrefois, indiquant peut-être qu'il a succombé à une influence extérieure. Un paladin vêtu de noir cherche à détruire toute forme de lumière ; un pyromancien propage un feu démoniaque, corrupteur et immonde ; un juge passe au fil de l'épée chaque être qui se trouve devant lui, sans regard pour ses actes ; une princesse vit dans la fange et les immondices, préférant la crasse à l'or.
- ❖ **Consumé.** Le Seigneur est mort depuis longtemps, consumé par quelque chose auquel il a donné naissance - volontairement ou non. Un sortilège s'est incarné sous forme humaine ; un démon est né des cendres du Seigneur ; la maladie l'a emporté, avant de

se répandre à tout un peuple ; quelqu'un l'a tué, qui a usurpé sa force. Ce nouvel être porte, d'une façon ou d'une autre, un reflet de son ancien pouvoir, du Feu Premier.

- ❖ **Idéalisé.** Le Seigneur n'existe plus depuis longtemps, mais il a persisté sous une forme immatérielle. C'est un souvenir dans lequel on peut entrer, via un tableau ou une potion de sommeil ; c'est un fantôme qui hante la salle du trône, se souvenant de sa gloire perdue ; c'est un saint canonisé, dont le nom est donné à chaque génération à un nouveau hiérophante qui l'incarne symboliquement.
- ❖ **Intact.** De part sa nature particulière, ou de part ses choix à l'encontre des idées les plus répandues, ce Seigneur a traversé les âges sans changer d'aucune manière. Il semble toujours le même, image parfaite d'un être antique miraculeusement préservé.

6. Harmoniser

L'essentiel de la création du Seigneur est terminée. C'est le moment de reprendre ce que vous avez préparé et écrit, réfléchir à la cohérence d'ensemble, et si nécessaire noter des détails supplémentaires qui vous viennent, des idées de personnages ou d'épisodes historiques, à rattacher aux Seigneurs, tout ce qui vous semble important.

Résumé

La création de Seigneur par les cinq étapes précédentes se résume aux questions suivantes, auxquelles elles ont répondu avec plus ou moins de détail :

1. Qu'est-ce qui relie les Seigneurs entre eux, et qu'est-ce que le Feu Premier ?
2. Comment se distinguent-ils, qu'est-ce qui est propre à chacun d'eux ?
3. Quelle forme prennent-ils, quel pouvoir et quel aspect ont-ils ?
4. Quels courants de pensée inspirent-ils, et quelles institutions veille à les propager ?
5. Que sont-ils devenus, et que reste-t-il d'eux aujourd'hui ?

CRÉER LE MYTHE

Contrairement aux Seigneurs qui doivent être créés entièrement à l'avance pour poser les bases de l'univers de Cimetière, le Mythe - suite d'épisodes historiques menant de la fondation du royaume à son état actuel - peut n'être que très partiellement écrit en début de campagne. Quand je joue, je n'écris que quelques épisodes, que je complète ensuite au fur et à mesure des Domaines que je crée, ceux-ci étant chacun rattachés à un épisode. Je me laisse surtout guider par quelques impératifs, qui constituent ce guide, et par le plaisir de l'écriture.

En termes de trace écrite, créer le Mythe se résume à écrire une suite d'épisodes, aussi brefs que possible (quelques phrases tout au plus), dotés d'un titre et ayant laissé au moins une petite trace dans le monde. Par exemple :

Les poisons de Floren

Déçu par les errements du peuple humain et des autres Régents, Floren abandonna la cité et se retira dans une forêt profonde. Son fiel et sa fureur transformèrent la sève coulant dans ses veines en un poison toxique, qui se répandit petit à petit à l'essentiel des végétaux. Depuis ce moment, les forêts de Cimetière sont mortellement vénéneuses.

Je les classifie invariablement suivant quatre âges distincts :

- ❖ **Avant le Feu.** Ce qui existait avant Cimetière, que ce soit un cosmos primordial, un état de nature ou simplement un autre royaume.
- ❖ **Genèse.** La fondation de Cimetière, l'introduction du Feu Premier et des Seigneurs.
- ❖ **Apogée.** Ce qui a eu lieu à Cimetière lorsque le royaume était encore vivant et glorieux, jusqu'au début de la malédiction mort-vivante.
- ❖ **Déclin.** Tout ce qui a eu lieu depuis, et la transformation de Cimetière en un vaste ensemble de ruines.

Je suggère de commencer par réserver ces quatre catégories, et de les remplir petit à petit d'épisodes au fur et à mesure. La création des Seigneurs vous a déjà probablement donné quelques idées d'épisodes à écrire. Si ces quatre âges se succèdent chronologiquement, en revanche, les épisodes à l'intérieur n'ont pas besoin d'être ordonnés, et peuvent sans poser problème rester dans l'indéterminé voir l'ambigu. Rappelez-vous que le Mythe n'est pas une histoire exhaustive du monde, mais seulement un récit parcellaire et énigmatique.

Pour chacun des quatre âges, voici une série de questions à poser. Il y a, à chaque fois, quelques incontournables, et beaucoup de suggestions facultatives. Ces questions peuvent être abordées dans n'importe quel ordre, et il peut être fertile de résister à l'envie d'y répondre chronologiquement. En effet, commencer par le début et dérouler ensuite des conséquences historiques logiques pousse naturellement à écrire une histoire cohérente et sans trous, où tout s'enchaîne sans manque. Commencer par la fin et ne faire ensuite des épisodes les plus anciens que des fragments expliquant imparfaitement l'état des choses permet de mieux assumer la dimension de mystère que doit porter l'univers de Cimetière. De plus, le déroulé

chronologique fait courir le risque de ne pas arriver à un état final aussi intéressant que voulu ; or, le monde tel qu'il est à la fin du Déclin est celui dans lequel la campagne va se dérouler, donc celui qui devrait être le plus soigné et adapté à l'expérience de jeu. Le Mythe est une histoire pour la meneuse, mais il ne doit jamais se rendre totalement indépendant du jeu qu'il va servir.

1. Avant le Feu

Cet âge devrait être le moins développé, et son existence peut être entièrement sujette à spéculations. Peut-être les Seigneurs prétendent-ils être les premiers êtres à avoir vécu, et ont-ils effacé presque toutes les traces de ce qui existait avant. Mais il se pourrait également que Cimetière ne soit que le dernier d'une longue tradition de royaumes organisés autour du Feu Premier, ayant laissé à qui sait les repérer de nombreux vestiges.

- ❖ À quel point le monde était-il différent avant Cimetière ?
- ❖ Qui vivait dans le monde d'avant ?
- ❖ Quelle est l'origine mythologique (voire cosmogonique) du Feu ?
- ❖ Comment le monde a-t-il été créé ?

2. Genèse

La Genèse non plus n'a probablement pas laissé énormément de traces palpables, mais elle met nécessairement en scène et en lumière les Seigneurs et leur action sur le monde. Elle peut contenir beaucoup de mystères voire de contradictions.

- ❖ D'où proviennent les Seigneurs ? Qu'est-ce que leur rencontre a produit ? Quel événement a permis leur émergence ?
- ❖ **Qu'est-ce que le Feu Premier ? Comment l'ont-ils trouvé et qu'en ont-ils fait ?**
- ❖ Qu'ont-ils construit de plus important, qui ait formé le cœur de Cimetière ?
- ❖ Comment ont-ils ordonné le monde, la civilisation, le royaume ?
- ❖ Quel idéal, quel espoir démesuré pouvaient-ils représenter aux yeux de ceux qui les suivaient ? Pourquoi s'est-on rallié à eux ?

3. Apogée

L'Apogée est, certes, le récit d'un temps de gloire, mais c'est un récit déchirant. C'est le royaume ébranlé dans toute sa force par des événements dont il ne pourra pas se relever, et qui ont chacun une résonance intense sur le monde, préfigurant déjà sa ruine.

- ❖ Quel a été le plus grand ennemi, concret ou métaphorique, du royaume de Cimetière ?
- ❖ En quoi le Feu Premier a-t-il trahi ceux qui se sont reposés sur sa puissance ?
- ❖ Quel désaccord a éloigné, voir poussé à la guerre, les différents Seigneurs ? Qui a gagné, et qui a souffert ?
- ❖ Quel cataclysme ou quelle attaque extérieure a mis le pays à genoux ?
- ❖ Quel danger intérieur a été ignoré, jusqu'à ce qu'il soit trop tard ?
- ❖ Quel pouvoir a été développé qu'il aurait mieux valu ne jamais découvrir ?
- ❖ **Qu'est-ce qui a causé la malédiction ? Est-elle imputable à un Seigneur ?**

4. Déclin

Le déclin, enfin, devrait être la partie la plus développée du Mythe. Lors de la création de Domaines, c'est généralement ici que je puise les épisodes des lieux les plus typiques et faciles d'accès, quand je ne les écris pas carrément pour l'occasion. Pour cette raison, les épisodes du Déclin peuvent être plus focalisés en termes d'acteurs : ils peuvent porter sur quelque chose de précis qui concerne un personnage secondaire du Mythe, la transformation d'un lieu ou la destruction de quelque chose sans que celles-ci n'impactent tout Cimetière.

- ❖ Pourquoi n'y a-t-il personne de vivant en Cimetière ?
- ❖ **Où se sont retranchés les Seigneurs ?**
- ❖ **Qu'est devenu le Feu Premier ? Qu'est-ce qui constituerait une réalisation de la Quête pour le Feu, si tant est que ce soit possible ?**
- ❖ Quels phénomènes ont défiguré tardivement les lieux emblématiques de Cimetière ?
- ❖ Comment les Seigneurs ont-ils réagi à la prolifération des morts-vivants ?
- ❖ Comment le destin individuel des Seigneurs a impacté le monde autour d'eux, et les éventuelles écoles dérivées de leurs enseignements ?
- ❖ Dans quel but et avec quel succès les Seigneurs ont-ils comploté secrètement ?

5. Harmonisation et interrogation

Après avoir écrit suffisamment d'épisodes pour que l'histoire du monde commence à prendre forme à mes yeux, je prends le temps de relire ce que j'ai écrit pour vérifier que j'ai assez de matière, ajuster les premiers écrits (ou même la description des Seigneurs) qui peuvent avoir été transformés par des idées arrivées en cours de route. Ce n'est pas grave si tout est encore un peu flou ; je préfère commencer à jouer en ne sachant pas très bien ce qu'est la Quête pour le Feu, mais seulement quelle en est la première étape. Ce que fait le protagoniste et ce vers quoi la joueuse l'envoie me donneront des idées plus pertinentes plus tard.

Puis je rédige, sous la forme de questions laconiques, des mystères qui demeurent à ce stade de la création. Pourquoi tel Seigneur a agi ainsi ? Quelle est la nature véritable du Feu ? Quand reviendront les divinités à qui la terre a été volée ? Il ne s'agit pas d'y répondre cette fois, mais de savoir quels questionnements restent en suspens. De temps en temps, en campagne, je prends le temps de relire ces mystères, de les mettre à jour ou de les modifier, ou parfois d'y répondre.

CRÉER LES DOMAINES

Les Domaines sont les préparations standard de Cimetière. L'exploration d'un Domaine prend typiquement entre 1h30 et 3h de jeu chez moi, et je n'en prépare généralement pas plus d'un ou deux en avance - même si je note dans un coin des idées pour plus tard, et pour pouvoir créer des effets d'anticipation pendant le jeu. Chaque Domaine doit avoir une atmosphère à lui et être mémorable à sa manière

Créer un Domaine est essentiellement un exercice de *level-design* et de narration par l'environnement, mais pas de création d'histoire ou de scénario. Ce que je veux avoir entre les mains, au moment de jouer, c'est un matériau brut à partir duquel décrire et développer le monde, que je vais prendre soin à présenter, faire vivre et adapter à ce que je sens pendant le jeu. Je ne prévois à proprement dire aucun événement, seulement des contenus ; ce qui va *arriver*, c'est seulement ce que le protagoniste fera. Cela participe de la promesse de solitude de Cimetière.

J'ai beaucoup tâtonné avant d'écrire le guide des Domaines. Parmi toutes les choses qu'il peut y avoir dans un lieu visité - des histoires, des objets, des pièges, des ennemis, des amis, des monuments... il y en a certaines que j'ai plaisir à inventer sur l'instant et d'autres que je veux avoir préparées à l'avance. Et, lorsque je veux inventer, ce qui m'est utile pour ce faire est généralement un symbole, un thème ou l'idée du Mythe ; ces choix ne seront pas nécessairement les vôtres. Plus encore que les guides précédents, je vous conseille de lire celui-ci avec une posture critique, en vous demandant ce qu'il faudrait faire pour vous en fonction de vos besoins.

Pour jouer en campagne, je trouve important de m'astreindre à une certaine rigueur dans la rédaction des Domaines, car il est très possible qu'un endroit traversé lors d'une partie soit revisité dix séances plus tard. Cela peut également impliquer de revenir sur la préparation après l'avoir jouée, pour mettre à jouer des éléments que j'aurais amendés, transformés, ignorés ou ajoutés pendant la partie.

1. Penser l'organisation globale de Cimetière

Cette étape est facultative ; si vous aimez vous lancer dans la création procédurale des Domaines sans les organiser au préalable, il est possible de le faire au fil de l'eau. Pour plus de structure, et notamment pour faciliter les effets d'anticipation - avec des Domaines visibles de loin par exemple, comme une tour ou un château - il peut être pertinent de réfléchir un peu en amont à la forme générale de Cimetière en tant que pays, et aux Domaines les plus importants, avant de remplir ensuite les blancs par des Domaines secondaires.

Car certains Domaines sont, incontestablement, plus importants que d'autres : ceux où se terrent un Seigneur. Ils devraient autant que possible être faciles à identifier et à poursuivre, sauf si le secret de leur existence fait justement partie de leur intérêt. Il y a des chances que la création des Seigneurs et du Mythe vous ait déjà donné une bonne idée de ce que sont ces

Domaines : une immense cathédrale où siège un hiérophante millénaire, la forteresse étincelante d'un Seigneur de guerre... Permettez-vous, si le cœur vous en dit, un écart ou un effet de vide : l'un des Seigneurs n'est plus dans le lieu où on l'attend, mais au-delà ; le grand hiérophante s'est retiré en hermite dans la caverne où est morte son amie la plus chère, la guerrière a abandonné les armes pour voyager jusqu'à la mer.

Voici une question introductive pour se donner une idée de la forme générale de Cimetière : comment le pays est-il coupé du reste du monde ?

- ❖ **Par une chaîne de montagnes presque infranchissable.** Peut-être que Cimetière est construit sur un plateau, dans les hauteurs, parcouru de nuages et de courants glacés.
- ❖ **Par un océan tempétueux.** C'est donc une grande île : y a-t-il des ports ? Y fait-il chaud ou froid ?
- ❖ **Par une immense muraille ensorcelée.** Le pays entier existe-t-il à l'ombre de cette muraille ?
- ❖ **Par un désert infranchissable.** Quitte à réinterpréter le Mythe, quelle source de vie a rendu la fondation de ce royaume possible ?
- ❖ **Par les airs : Cimetière flotte dans le ciel.** Par quelle magie tient-il en l'air ?
- ❖ **Par un gouffre profond.** Cimetière est donc un lieu souterrain, que le soleil n'atteint qu'à peine au zénith. A-t-il toujours été aussi profondément enfoui ?

Il peut être bon également de se fixer dès maintenant au moins un (si ce n'est plusieurs) points de repères visibles de loin, qui pourront être décrits en arrière-plan depuis presque n'importe quel lieu extérieur. Typiquement, un château au centre du pays, un pont qui le traverse en deux,

Un principe que j'applique, avec difficulté mais attention, c'est celui d'une séparation entre les Domaines ne laissant aucun grand espace libre. Mes Domaines ne sont pas de petits lieux séparés par de grandes routes, des plaines ou des forêts ; le monde se résume aux Domaines, qui se juxtaposent dans un pays nécessairement petit et accidenté. Quitte à imposer une architecture ou une topographie invraisemblable, pouvant elle-même être une démonstration visible des pouvoirs du Feu d'antan. Cela peut impliquer d'organiser tous les Domaines autour d'une même structure, comme autour d'une montagne, d'un gouffre ou encore d'une forteresse aux murailles à rallonge. Cette contrainte est lourde, mais elle force à donner au monde une cohérence riche, à penser l'agencement et donc les influences entre les différents Domaines à venir, et à donner à l'ensemble une esthétique qui ne consiste pas en un paquet de lieux intéressants isolés les uns des autres.

Il y a un autre détail que l'on peut décider de choisir à cette étape : penser le ciel et le passage du temps. Cimetière n'est pas un lieu où des choses arrivent, en dehors des actions du protagoniste, et pour cette raison j'aime l'idée d'un jour éternellement figé. Le soleil est toujours levé, il n'y a jamais de nuit ; ou bien, c'est un crépuscule qui ne cesse jamais. Ou encore, le moment de la journée dépend du lieu où l'on se trouve : il y a des Domaines de l'aube, des Domaines du zénith, des Domaines de minuit. De même, le ciel peut être constamment dégagé, ou au contraire constamment couvert de nuages, ou totalement noir malgré un soleil lumineux.

Enfin, il peut être tentant, en même temps d'une réflexion sur le climat, de fixer une saison de la même manière. Quand nous ne réfléchissons pas à la saison dans laquelle décrire un lieu, il se trouve généralement plongé dans un printemps générique et un peu fade. Choisir une fois pour toute une saison dominante - pourquoi pas un automne éternel ? - et développer différentes formes de cette saison à travers les Domaines. L'intérêt est de construire ainsi une atmosphère enveloppante que l'on retrouve facilement lorsqu'on revient au jeu et qui contribue à former des images plus fortes.

Maintenant, passons à la création d'un Domaine proprement dite.

2. Thèmes/symboles, structure, épisode et Âme Éternelle

Ces quatre éléments déterminent l'essentiel de ce qu'est un Domaine. Je les groupe ensemble, car chacun peut être une amorce, l'inspiration qui permet ensuite de réfléchir aux trois autres. Souvent, l'influence directe ou indirecte d'un Seigneur et la situation géographique d'un Domaine donnent déjà un point de départ ; l'esthétique du monde, le désir de faire jouer tel ou tel type de lieu, en est un autre possible.

Les **thèmes** et les **symboles** sont des idées centrales qui traverseront le Domaine, et peuvent en inspirer des parties plus ou moins importantes. Par exemple :

- ❖ **L'ascension vers le soleil.** Ou au contraire, la descente dans les profondeurs.
L'opposition de ces deux thèmes est le point de départ des Domaines de partie unique *La Cathédrale du Soleil Dernier* et *Les Archives Silencieuses*.
- ❖ **La mort sèche, les ténèbres.** Cela préfigure un caveau austère, des squelettes qui s'extraient de leurs tombeaux, et des terreurs dans le noir.
- ❖ **La mort humide, la putréfaction.** À l'inverse, un monde grouillant d'une vie immonde.
- ❖ **Le fer et l'or.** L'un fait les épées et rouille, l'autre fait les bijoux et se préserve.
- ❖ **La prière, le désespoir.** Sera-ce une église ? Pourquoi et pour qui prier si c'est pour recueillir le désespoir ?
- ❖ **La libération des chaînes.** Est-ce une cité de renégats, un lieu où vivent des parias ?

La **structure** est une description sommaire de l'ensemble du lieu, qui demande donc de se former une idée très base du type d'endroit qu'est le Domaine. Pas son agencement précis, mais au moins l'éventuelle séparation en parties distinctes, les éléments les plus importants, etc. J'essaye autant que possible d'intégrer un ressenti lié à l'espace qui varie par rapport aux autres Domaines : il doit y avoir des Domaines vastes et d'autres étriés, des Domaines sombres et d'autres éblouissants de lumière, des Domaines labyrinthiques et d'autres très linéaires et directs, etc.

- ❖ **Une grande tour de pierre.** Sont également explorables ses souterrains et un tableau magique situé à l'intérieur.
- ❖ **Un immense jardin organisé autour d'un grand arbre, et une petite maison fermée.**
Celui qui se recueillait ici autrefois est absent, mais il a laissé un indice pour être retrouvé.

- ❖ **Une église à demi inondée, plongée dans un lac stagnant.** La partie sous l'eau est la plus dangereuse, bien sûr, mais aussi celle qui a le plus de secrets à révéler.
- ❖ **Des morceaux de château flottant au vent, reliés par de lourdes chaînes.** Le passage d'un morceau à un autre est un jeu d'escalade particulièrement périlleux.
- ❖ **Un manoir délabré, au sommet d'une falaise escarpée.** Pour une ambiance gothique et vampirique.

Dans une campagne, c'est également le moment de penser aux autres Domaines auxquels celui-ci est connecté pour trouver des sorties et des accès vers la suite. Je donne presque systématiquement à un Domaine au moins une sortie "normale" - une route claire ou devinable vers la suite - et une sortie "alternative", qu'il s'agisse d'une porte dissimulée vers un Domaine secret, d'un accès verrouillé ou barré par un sortilège vers un lieu bien gardé, etc. Qu'il y ait un peu de choix, mais qu'il ne soit pas nécessairement facile.

L'**épisode** est un moment historique intimement lié à ce lieu : parce qu'il s'y est déroulé, parce qu'il lui a donné naissance... Il arrive facilement que certains épisodes suggèrent naturellement des Domaines, notamment ceux liés aux Seigneurs. Pour les épisodes datant de la Genèse ou d'avant le feu, je conçois des Domaines plus cachés, enfouis loin sous le visible, et plus étranges que les autres : caverne de cristal, nécropole profanée, cadavre d'une créature gigantesque, etc.

Pour des Domaines mineurs, en revanche, il arrive facilement que j'écrive pour l'occasion l'épisode lié. Il se centre généralement sur les actes passés d'un personnage secondaire, par exemple un allié ou un antagoniste d'un Seigneur.

L'**Âme Éternelle** enfin est, en principe, l'ennemi le plus formidable du Domaine et la carcasse survivante d'un personnage qui a été important. Le contrat, c'est toujours que tuer un tel ennemi permet de s'accaparer un pan de ses souvenirs, et donc de comprendre le lieu sous un jour autre. Souvent, les souvenirs de l'Âme permettent de reconstituer au moins une partie de l'épisode du Domaine. Quand un Seigneur est présent dans un Domaine, c'est très généralement lui qui constitue l'Âme Éternelle.

L'Âme peut être un bon outil pour concevoir le Domaine, en ce qu'on peut organiser l'espace pour mettre en scène son affrontement : la combattre dans une sorte d'arène, ou sur un pont, ou encore dans la nef d'une grande église, plutôt qu'à un endroit d'aspect quelconque. Elle informe également sur le thème, et peut tout autant être dans la continuité que dans l'ironie vis-à-vis du Domaine où elle est présente. Ainsi, le château d'une ancienne reine ambitieuse peut avoir pour Âme Éternelle la reine en elle-même, portant épée d'argent et sortilèges de diamant ; mais ce peut également être un monstre hideux qui l'a dévorée, et dont la présence puante sera comme un affront à tout le luxe et le faste du Domaine. L'anticipation pour l'Âme gardant un Domaine peut être créatrice de tension, mais parfois, un adversaire qui n'a aucun sens compréhensible peut également constituer un contrepoint nihiliste intéressant.

À cette étape de la création, je réfléchis à ces quatre points (thèmes/symboles, structure, épisode, Âme Éternelle) en griffonnant. Une fois que le tout prend à peu près forme, je le résume

à quelques paragraphes incluant une description plus ou moins précise du lieu. Si c'est pour jouer dans l'instant, je peux me contenter de quelques mots et des images qui me traversent la tête. Si le Domaine va s'intégrer à une campagne au long cours, je prend sur moi de rédiger plus en détail mes idées, pour retrouver tout ce dont j'aurais besoin la prochaine fois.

3. Géographie et descripteurs

Il s'agit ici de donner une petite liste de lieux à visiter à l'intérieur d'un Domaine. Je fais la distinction, principalement, entre deux types de lieux : les **croisements**, où se trouvent des chemins vers d'autres lieux, et les **salles**, lieux clos seulement destinés à être explorés une fois. Généralement, la structure du lieu rend assez clair l'agencement entre les différents croisements ; les salles, quant à elles, peuvent se permettre d'être beaucoup plus flottantes : je les mettrai où j'en aurai besoin, quand j'en aurai envie, pendant la partie. Si vous écoutez plusieurs enregistrements de mes parties basées sur un même contexte, vous constaterez que la géographie change beaucoup.

J'associe ensuite à chaque lieu un ensemble de descripteurs : des petits mots, rarement des phrases, qui mobilisent les sens aussi richement que possibles. Ils me serviront à produire des descriptions esthétiques sur l'instant avec un vocabulaire un peu plus élaboré que si j'étais en pure improvisation, et en élevant le discours vers le poétique plutôt que de rester purement pragmatique.

S'ils sont intéressants à noter, j'indique également les accès vers d'autres lieux - portes, couloirs, échelles... - de la même façon que je note les salles.

4. Dangers et trouvailles

Tous les autres contenus sont listés ici : ennemis, trésors, objets typiques pour répondre lorsqu'on me demandera "je fouille", cadavres, oeuvres d'art, curiosités à mentionner... Tout ce qui est positionnable à plusieurs endroits, même si j'ai déjà une idée de ce qui ira où. C'est notamment ici que j'inscris le nom des Errants que l'on est susceptible de rencontrer, et peut-être une idée de ce qu'ils viennent faire ici.

Cette étape peut être un peu longue, parce qu'elle demande un effort d'imagination même lorsqu'on a le lieu bien en tête. Les listes et tables à la fin de cet ouvrage servent à vous aider et vous inspirer pour remplir cette section. Ne vous inquiétez pas si le Domaine vous paraît un peu vide - ce sont des ruines, il ne devrait pas nécessairement s'y trouver des montagnes de trésors - mais vérifiez que vous ayez au moins de quoi habiller sommairement chaque pièce du Domaine.

Un type de trouvaille important auquel il faut nécessairement réfléchir, ce sont les cadavres. Chaque cadavre est une réincarnation possible, qui apportera un fragment de souvenir le cas échéant. J'essaye donc d'avoir au moins deux ou trois sortes de corps différents dans chaque Domaine : d'anciens habitants, des chevaliers venus de l'extérieur, des nobles ou des esclaves,

etc. Cela aide également à improviser quelques objets ayant pu appartenir à ces personnages, en fonction de leur origine.

Dans Cimetière, les ennemis sont décrits par 3 données techniques : les points de vie, la résilience et les dégâts.

- ❖ Les points de vie fonctionnent comme pour le protagoniste. J'en mets entre 1 et 10 en général, en pouvant monter jusqu'à un grand maximum de 20 pour des adversaires très résistants. Un adversaire faible ne devrait pas dépasser 3 points de vie, pour pouvoir être tué en un coup par un jet de dégâts correct. Si vous avez l'habitude de l'OSR et de son équilibrage, n'oubliez pas qu'à Cimetière, il n'y a qu'un seul protagoniste.
- ❖ La résilience est l'unique caractéristique des ennemis, utilisée pour tous leurs jets de sauvegarde. Je lui donne une valeur entre 5 pour les adversaires les plus faibles à 15 pour les plus puissants. Si j'ai besoin de nuance dans le type de caractéristique, par exemple parce que j'ai donné un score très haut à une chevaleresse en armure lourde et que ce score reflète mal sa capacité à agir avec réflexes et rapidité, alors j'utilise le système de désavantages et avantages pour rendre compte de cet aspect.
- ❖ Les dégâts ont généralement un dé associé à une arme. Seuls des ennemis imposants et puissants, ou alors particulièrement vicieux, peuvent avoir d8 ou plus ; en général, un ennemi avec d6 est déjà très dangereux.

Il peut arriver que l'une ou l'autre de ces données soient simplement non pertinentes pour un ennemi donné. Dans ces cas, je me contente de le noter.

Ils peuvent également avoir des comportements spéciaux (sans quoi ils se contentent d'attaquer jusqu'à la mort, avec plus ou moins de férocité) et des pouvoirs particuliers. Si je dote un ennemi de magie, je ne lui donne généralement qu'un seul pouvoir, qui soit clairement reconnaissable.

En combat, un ennemi est plus que simplement un paquet de caractéristiques chiffrées. Un assassin qui évite le conflit et attend son heure dans l'ombre, un mage dont le pouvoir empêche toute approche ou encore un phénix intouchable en plein vol sont des adversaires qui peuvent être redoutables, même si leurs caractéristiques ne sont pas très hautes. Rappelez-vous qu'au moment de les mettre en scène, la cohérence de la fiction et la pertinence de l'approche du protagoniste auront plus d'importance que les chiffres.

Voici 12 exemples typiques. Pour chacun, j'ai indiqué le fragment d'un souvenir qu'on pourrait imaginer retrouver en le tuant ; mais en général, j'improvise plutôt ce genre de choses.

- ❖ **Soldate mort-vivante.** PV 3 ♦ Résilience 6 ♦ d4 (épée ébréchée ou lance brisée).
Garde un lieu duquel elle s'éloigne peu.
Souvenir de fierté guerrière, du temps d'une grande bataille.
- ❖ **Bandit affamé.** PV 2 ♦ Résilience 8 ♦ d6 (dague acérée). Cherche à attaquer par derrière. Laisse traîner des pièges (collet).

Souvenir d'une prison duquel il s'est échappé.

- ❖ **Sorcier dément.** PV 2 ♦ Résilience 8 ♦ d6 (flammes projetées). Terrifié mais terrifiant.
Souvenir d'avoir été chassé de l'Académie, perdant tout statut en un jour.
- ❖ **Chevaleresse en maille.** PV 6 ♦ Résilience 11 ♦ d6 (épée large). Erre à la recherche de quelque chose.
Souvenir d'avoir suivi une carte vers un trésor ancien. La carte est perdue à jamais.
- ❖ **Armure animée.** PV non pertinents ♦ Résilience 14 ♦ d8 (marteau et pavois). À détruire astucieusement.
Souvenir de son créateur, un Seigneur qui voulait garder quelque chose d'important.
- ❖ **Sanglier corrompu.** PV 5 ♦ Résilience 10 ♦ d6 (défenses). Charge avec violence, quitte à s'empaler.
Gruik, gruik.
- ❖ **Femme-serpent.** PV 4 ♦ Résilience 10 ♦ d8 (trident). Harcèle avec son arme en prenant tout son temps.
Souvenirs de souffrance dans les guerres contre le peuple humain.
- ❖ **Homme de cristal.** PV 1 ♦ Résilience 10 ♦ d6 (griffes). Cassant et coupant comme du verre. Attaque en groupe.
Souvenirs incompréhensibles.
- ❖ **Dragon sans ailes.** PV 10 ♦ Résilience 15 ♦ d8 (griffes, queue). Amputé et gauche, mais
Souvenirs d'un héros qui a arraché ses ailes à mains nues, avant de succomber.
- ❖ **Vase putride.** PV 10 ♦ Résilience 6 ♦ d4 (acide, succion). Gluant, colle irrémédiablement à la peau et aspire les points de vie. Craint terriblement le feu.
Souvenirs incompréhensibles.
- ❖ **Golem.** PV 12 ♦ Résilience 5 ♦ d10 (massue). Très lent, très prévisible, le corps d'argile friable, mais dangereusement puissant.
Souvenirs d'autres chevaliers vaincus.
- ❖ **Vampire déchu.** PV 6 ♦ Résilience 12 ♦ d6 (crocs). Absorbe les points de vie. Avance à quatre pattes, laissant échapper une plainte.
Souvenirs d'un manoir et d'une vie fastueuse.

5. Harmoniser

Il ne reste plus qu'à finir le Domaine en prenant le temps par exemple de se le représenter mentalement, en passant en revue les quelques amorces de description, et en relisant le début pour mettre à jour d'éventuels changements survenus pendant l'écriture de la suite. Si le Domaine n'est pas destiné à être joué tout de suite, c'est le moment de se forcer à rédiger un peu plus que le minimum, afin de se laisser des notes viables pour plus tard.

Résumé

1. Réfléchir à une esthétique globale pour tout Cimetière.

2. Trouver un concept pour le lieu, en déterminant dans n'importe quel ordre : son thème ou son symbole, sa structure générale, l'épisode du Mythe auquel il se rapporte ou encore l'Âme Éternelle qui y demeure.
3. Établir une liste succincte de lieux : certains, plus grands, mènent à d'autres endroits (les croisements) ; d'autres sont seulement destinés à être visités une fois (les salles).
4. Établir une liste de contenus : ennemis, objets typiques, matériel utile, cadavres...
5. Harmoniser.

CRÉER UN ERRANT

1. Serment & Positionnement

Le Serment est une notion très large. C'est la réponse à la question : qu'est-ce qui motive le personnage à voyager en Cimetière, et le rattache au lore fondamental ? La réponse par défaut, c'est la Quête pour le Feu : le personnage est l'équivalent du protagoniste, chevalier cherchant la Première Flamme. Le personnage peut également être motivé par une autre quête personnelle : retrouver un proche, mourir avec honneur, accomplir un pèlerinage... Servir une foi particulière est également une bonne réponse, et alors il faut se demander si celle-ci est plutôt dirigé vers des principes et des êtres abstraits ou extérieurs, ou bien vers des divinités qui sont en réalité présentes à Cimetière - cela change beaucoup de choses. Enfin, le personnage peut être motivé par une allégeance, typiquement contractée envers un seigneur de Cimetière, qui lui impose une réponse particulière.

Après avoir créé le lore fondamental, j'essaye de créer au moins un PNJ lié à chaque majeure du lore fondamental, afin que chacun soit représenté. Un paladin qui prie pour Monarch, une guerrière vouée à Sereph, un chasseur corrompu par Rempart, etc. qui permettront de mettre en avant divers aspects du monde. En ce sens, les PNJ sont des connecteurs qui relient l'humain et la mythologie : par la confrontation (généralement amicale) avec quelqu'un lié à un pan important du lore, on s'y frotte soi-même.

Dans Cimetière, la question du sens est fondamentale : puisque le monde est aussi dur et désespéré, quel sens y a-t-il à lutter encore ? Il y a beaucoup de réponses possibles mais le but est de montrer qu'aucune n'est facile, voire souhaitable. À nouveau, les PNJ ont un rôle de vitrine de ce point de vue, et permettent d'interroger en creux le protagoniste qui devra choisir sa voie.

Et la réponse d'un personnage à cette question n'est pas son Serment, mais son Positionnement, c'est-à-dire la façon dont il se pense vis-à-vis de son serment. Un exemple direct, ce serait l'adhésion : un personnage dont le Serment est de servir un ordre de chevalerie qui traque les Spectres et qui est en adhésion avec ces valeurs est un personnage qui considère que combattre ainsi fait sens pour lui, et qui peut donc défendre avec ferveur son engagement. Souvent, l'adhésion est source de bonheur pour le PNJ, car il se soustrait ainsi au couperet du nihilisme.

Une réponse plus délicate, c'est le doute, l'angoisse voir le rejet. Ainsi, un personnage pourrait avoir fait serment de propager la foi pour le Feu de Monarch, mais douter de plus en plus du bienfondé de sa foi et être pris par la peur que son action condamne le monde au lieu de le sauver. Plus classiquement, un personnage dont le serment est de suivre la Quête pour le Feu

pourrait être totalement désillusionné et persuadé que cette entreprise est absolument vaine, mais n'avoir pas trouvé d'autre serment, d'autre idée, d'autre motivation pour aller de l'avant.

Ces deux données - le Serment et le Positionnement - entremêlent donc le lore fondamental de Cimetière avec la question plus humaine du sens. Une fois définis le Serment et le Positionnement d'un personnage, on peut résumer les deux en quelques mots. La première et principale étape de création est terminée.

Exemples.

- Une chevaleresse qui ne poursuit la Quête pour le Feu que par rage, pour en fuir la vacuité
- Un serviteur du Vent noir qui ne veut plus commettre de meurtres
- Un fanatique de Rempart qui veut soumettre les seigneurs à la Mère de la Chair
- Une érudite fuyante qui croit encore en la Quête mais est trop terrifiée pour avancer

2. Symbolique

Avec un Serment et un Positionnement, le cœur du PNJ est déjà bien défini. Il reste à l'humaniser et lui donner un peu plus de chair, de la façon la plus minimale et rapide possible.

La symbolique est optionnelle - mais c'est une façon très rapide pour moi de typer un personnage. J'associe simplement au personnage un symbole ou deux, sans y réfléchir beaucoup à l'avance, et je prends quelques instants d'interprétation pour voir ce que je peux en tirer. Typiquement : quel genre de caractère puis-je prêter au personnage, quel genre de décision difficile prend-il ?

Fatidiquement, je vais ensuite réfléchir à l'interaction entre le symbole et le duo Serment/Positionnement. Parfois, l'association est immédiate et sans appel : un paladin du Feu de Monarch fièrement motivé par sa foi, associé symboliquement au fer, m'évoque simplement la volonté d'acier inflexible de celui ou celle qui ira jusqu'au bout. Mais les cas moins clairs peuvent être plus intéressants, et créer de la nuance. Ce même paladin associé au sable serait au fond quelqu'un qui est terrifié, et dont la foi menace de s'effondrer lorsque l'adversité sera trop grande - mais cela ne se voit pas immédiatement. Associé à la mer, il aurait la régularité calme de celui ou celle qui continue toujours égal à soi-même, mais sans témoigner de la flamboyante passion qui devrait être celle de son ordre. Autant d'énigmes humaines qui peuvent retenir l'attention du protagoniste.

Une remarque cependant : la nuance est la voie royale pour générer des personnages riches et crédibles, mais n'est pas systématiquement souhaitable. Un personnage résolu à l'extrême et monolithique peut aussi être très intéressant dans Cimetière, en ce qu'il accentue par exemple les doutes ou la solitude du protagoniste, ou peut le pousser à suivre ou au moins envier pendant un temps l'illusion d'un bonheur possible.

3. Etrangeté

Egalement optionnelle, l'étrangeté est un autre moyen par lequel je particularise un personnage. Il s'agit simplement d'une habitude, d'une manie, d'une particularité physique ou autre qui interpelle légèrement. Parfois, celle-ci est directement déduite des précédentes étapes, comme ce fier paladin de Monarch associé au sable qui aura comme étrangeté de sans cesse regarder derrière lui, trahissant une peur que son discours n'affiche pas forcément. Autrement, elle peut arriver comme un cheveu sur la soupe, injustifiée par le reste du personnage et donc interrogeant sur ce qu'il y a de plus à savoir sur lui. Voici un personnage bon vivant et sympathique, mais qui tient toujours à ce qu'un feu soit allumé, quitte à consommer de grandes quantités de combustibles. A-t-il réchappé d'une expérience traumatisante dans les ténèbres de ce monde ? Là, un personnage qui inspire et expire longuement avant chaque phrase. Voue-t-il une prière ou un message particulier à une divinité, un démon, un être ou une voix qui l'écoute intérieurement ? Là encore, un être recourbé dont le dos est à moitié mangé de champignons gonflés, mais qui paraît tout à fait heureux malgré sa souffrance. Est-il encore humain ?

L'intérêt de l'étrangeté, c'est que c'est un trait concret et visible qui est déjà pensé à l'avance. Il peut être difficile d'improviser sur le tas des comportements vraiment étranges, hors-normes - précisément parce que sur l'instant, nous faisons appel à nos idées les plus immédiates et normées. En définissant à l'avance une étrangeté à un personnage, je m'assure qu'il y aura un petit quelque chose de vraiment spécial qu'on pourra garder de lui. Souvent, c'est un détail inquiétant.

4. Episodes

Cette étape est encore facultative. C'est la seule qui consiste à se pencher explicitement sur le passé du personnage, bien que son Serment et son Positionnement donnent déjà bien souvent des idées. Un épisode, c'est une chose marquante qui est arrivée au personnage et qu'il est susceptible de mentionner. Je limite les épisodes à 1 phrase, et souvent je ne donne au plus qu'un épisode par personnage : je ne veux pas perdre de temps à imaginer en détails des aventures que l'on ne jouera pas, et je me fais confiance pour pouvoir développer plus en détail l'épisode pendant le jeu si le personnage est interrogé à son sujet.

Au-delà du pur élément de background enrichissant, un épisode peut permettre de situer plus concrètement les actions du personnages dans le temps. Typiquement, il peut être pertinent de définir un épisode récent : le personnage a dû fuir un groupe d'ennemis, et s'est trouvé pris au piège ici ; il a vaincu un adversaire puissant, et se repose en attendant que ses blessures passent ; il est en crise de foi depuis qu'on a brisé son pouvoir, et il prend le temps d'y réfléchir ; etc.

5. Les capacités

De quoi est capable le PNJ ? A-t-il des pouvoirs particuliers ?

En général, le reste de la création permet déjà de répondre. Un servent du Feu de Monarch peut convoquer des flammes, une chevaleresse vouée à Sereph sera une adversaire coriace, et ainsi de suite. Il peut arriver que pour des raisons narratives liées à la campagne, je veuille donner à un personnage un pouvoir particulier et intrigant, pourquoi pas issu d'une allégeance inconnue. Il s'agit surtout de pouvoirs qui pourraient aider d'une façon ou d'une autre le personnage, par exemple en l'aidant à trier ses souvenirs ou en réparant une chose cassée.

En cas de confrontation armée, il peut également être pertinent de définir immédiatement le statblock du PNJ. Pour cela, je fonctionne de façon très floue, comme pour les autres adversaires : cf. page XX.

6. Le nom

Pour terminer la création, il ne reste plus qu'à nommer le PNJ.

En jeu de rôle, les noms sont à penser en rapport avec un ennemi commun : la surcharge cognitive. À Cimetière, les lieux, les personnages, les adversaires... sont souvent nommés ; les noms sont des choses fortes, chargées de sens, mais leur prolifération peut être plus ou moins difficile à gérer. Comme avec les Domaines, je fonctionne en mêlant :

- des noms propres qui n'ont pas l'air de vouloir dire grand-chose, avec des consonances qui me plaisent : Rivène, Vireline, Sereph...
- des noms commun utilisés comme noms propres : Racine, Vengeance, Cimetière, Saule, Silence...
- des noms de fonction, grade, métier... utilisés à la place du nom : la Rêveuse, le Capitaine, la Borgne, la Fossoyeuse...
- des noms propres où l'on distingue des noms communs dans l'étymologie ou dans la sonorité : Monarch, Gardelune, Mortbois...

Le premier avantage est de limiter au maximum la première catégorie, celle des noms propres purs, généralement les plus difficiles à retenir, au profit de noms qui restent plus facilement en tête.

Le second, évidemment, c'est le sens : un nom qui a un sens plus ou moins explicite interroge et pousse à l'interprétation. Ce n'est pas exactement un hasard si le monde que l'on explore s'appelle Cimetière. Plus intrigant, j'aime beaucoup que la divinité qui y règne s'appelle Monarch, ce qui suggère pour moi que le mot "monarque" serait comme un dérivé de cette première entité régente. Ensuite, les noms communs utilisés en noms propres comme Charbon ou Racine me semblent plutôt adaptés à des personnages errants pris par la Quête et sans doute oublieux de leur passé, comme des noms d'emprunt qu'on se donne pour recouvrir l'absence du précédent.

Et une conséquence de cela, c'est que les noms propres ronflants ressortent d'autant plus comme des trésors : un personnage qui se présente comme Iris de Gardelune dénote immédiatement un attachement fort à son passé, et on devine déjà que la maison Gardelune a sans doute une histoire qui lui est capitale. Ils accentuent le contraste entre la situation des différents personnages, et Cimetière se nourrit de telles disparités.

En utilisant ces quelques idées, il est aussi possible de chercher le contrepoint. Un guerrier bestial et brutal peut s'appeler Mérédith de Saint-Elan, suggérant une chute ou une décadence. Une chevaleresse en armure étincelante et blason d'or nommée Bruyère pourrait avoir volé l'armure. Et ainsi de suite.

Création des personnages (résumé)

1. Serment et Positionnement : qu'est-ce qui justifie le voyage du personnage, et comment se positionne-t-il en termes de motivation et de sens ;
2. Symbolique : quel(s) symbole(s) représente le personnage, dont l'interprétation servira à préparer ou improviser le caractère et toutes sortes de détails ;
3. Etrangeté : quelle bizarrerie marque dès la rencontre, qui trahit peut-être des faits passés ou d'autres choses moins évidentes ?
4. Episodes : qu'est-ce que le personnage a vécu qui mérite d'être mentionné ?
5. Capacités : le personnage peut-il offrir ou faire quelque chose de spécial ?
6. Nom : quel sens, ironique ou non, se dégage du nom du personnage ?

Quand je joue les personnages, je garde en tête les principes suivants :

- **À Cimetière, on demeure seul.** Un Personnage peut apporter un peu d'aide sur le moment, mais n'est jamais un deus ex machina sauveur, ni un allié sur le long terme ; face aux épreuves de Cimetière, on est seul. En particulier, le personnage et le protagoniste finissent nécessairement par se séparer avant d'accomplir quoi que ce soit d'important ensemble.
- **Les PNJ sont des vitrines.** Un Personnage est généralement amical, ou au moins disponible pour entamer une conversation, et toujours en mesure d'expliquer ce en quoi il croit, car il doit servir à mettre sur le devant certaines croyances qui existent en Cimetière si le protagoniste s'intéresse un minimum à lui. Même si ses idéaux et ses croyances sont éloignées de celles du protagoniste, on doit pouvoir se demander : et si moi aussi, je suivais la même voie, où est-ce que ça me mènerait ?
- **L'interprétation se joue à deux.** Qu'est-ce qui est arrivé au personnage, où va-t-il, que veut-il, qu'est-il réellement ? Les éléments donnés étant minces, il est possible que le protagoniste s'intéresse au PNJ en tentant de deviner un certain nombre de choses au sujet du PNJ, au vu de ses attributs et de ce qu'il dit. Jouez au même jeu : demandez-vous s'il n'y a pas plus que ce que l'oeil suggère en interprétant les différents éléments de sens qui le constituent, comme si le personnage vous était étranger et ne vous avait pas livré toute sa vie.

UTILISER LA SYMBOLIQUE

Dans plusieurs guides précédents, j'ai parlé de l'utilisation de symboles pour définir et développer des aspects d'un personnage ou d'un lieu. Peut-être cette pratique vous est-elle étrangère, et un peu absconse. Voici quelques éclaircissements.

Un symbole, c'est un artefact poétique, une sorte de figure ouverte à l'interprétation. Je mets sous ce terme quelque chose de très large - à peu près tous les rapports d'analogie et d'association que je peux trouver et qui me sont évoqués par une certaine idée. L'art classique européen a à certaines périodes mis en avant (typiquement en peinture) un ensemble de symboles précisément codifiés : le crâne pour la vanité de la vie, le feu pour l'amour qui brûle et se consume, la colombe pour sa blanche pureté, etc. Beaucoup d'autres systèmes symboliques plus ou moins sophistiqués se sont également répandus dans les milieux ésotériques par exemple, comme le tarot de Marseille symbolisant divers moments clés de la vie. Toutes ces symboliques, je les appelle **importées** en ce qu'elles font référence à un système extérieur et plus ou moins savant.

Si vous avez quelques connaissances en la matière, les utiliser peut être puissant ; mais ce que j'ai appelé symbolique ici ne demande aucunement de se référer à un tel système plus ou moins hermétique, seulement de se laisser porter par l'association libre jusqu'à obtenir quelque chose de cohérent. C'est le symbolisme **interne** à une oeuvre, à votre Cimetière. Je vous invite à une réflexion poétique très terre à terre : qu'est-ce que tel ou tel symbole évoque ? Comment peut-il être mis en scène, directement ou métaphoriquement ? Quelles propriétés a le symbole qu'on peut imaginer transférer à la chose que l'on veut étoffer ? Qu'est-ce que cela produit comme effets ? Si vous n'y êtes pas familier, faites l'expérience vous-même : qu'est-ce qu'un personnage lié à la terre, à l'oiseau, au chêne, à l'écume ? Tous les aspects du symbole sont de possibles esquisses de réponse. Le chêne est solide et résistant, oui, mais c'est aussi un organisme naturel et ancien ; c'est un arbre, donc c'est une chose lente ; cela peut brûler ; etc. Le feu peut être symbole de flamboyance magnifique et exaltante, mais peut aussi nous évoquer la flamme immobile et silencieuse d'une bougie qui se consume lentement, ou toute la thématique du contrôle et du don prométhéen. Naturellement, les différents sens que nous attribuons à un symbole peuvent être largement contradictoires : la mer est-elle plutôt symbole de régularité calme, avec ses vagues incessantes et égales, ou de puissance indomptable et capricieuse, avec ses terribles tempêtes qui broient les bateaux ? On peut tout autant décider de ne prendre qu'une partie du symbole pour caractériser une entité fictionnelle, ou considérer l'ensemble et y voir les multiples facettes d'une personnalité complexe ou d'un lieu riche en histoire.

L'interprétabilité extrêmement large des symboles est la raison principale pour laquelle je les utilise pour caractériser mes personnages. Quelle que soit l'interprétation que je choisis, elle sera toujours *orientée*, elle aura toujours une direction que je connais et qui porte en elle une cohérence au moins locale.

Mettons par exemple que j'attribue le sable comme symbole à un personnage. Par association d'idée, cela m'évoque l'expression "construire sur du sable"- j'imagine un personnage fuyant, qui n'accomplit jamais rien de notable, qui s'effondre quand on a besoin de lui. Il peut être sympathique, et même sincère dans l'aide qu'il propose, mais il s'avère peu fiable. Si je prends plutôt la fougère comme symbole, je vais imaginer un personnage qui s'accroche, qui reste longtemps au même endroit, se satisfait d'une existence extrêmement minimale et prend son temps pour se développer. Et pour des lieux ? Une plage ou une forêt tapissée de fougère conviendraient, bien sûr, mais on peut pousser l'interprétation plus abstraitement pour en tirer quelque chose de plus fin. Un lieu lié au sable, ce pourrait être une série de vestiges de pierre anciens, élancés au-dessus de la mer, et entrain de s'effriter ; ils tombent en poussière et il n'en restera bientôt plus rien. Pour la fougère, le concept de plante rampante me fait imaginer une caverne dont les parois et le sol seraient intégralement recouverts d'un tissu fongique, une moisissure immense et gluante qui enserre la pierre et soutient le pied.

L'utilité de telles interprétations, pour le jeu et pour la préparation, c'est qu'elles peuvent donner une piste pour répondre à énormément de question que l'on pourrait se poser. En ce sens, un symbole est un **embrayeur** : un petit élément qui fertilise l'imagination et ouvre vers d'autres idées.

Reprenons nos exemples. Comment se bat le personnage ? Sable : avec une fronde ou autre arme dont les munitions peuvent manquer ; avec des coups vicieux (le sable dans les yeux) ; en fuyant, en s'échappant, en se terrant dans un coin inaccessible ; en infiltrant un fin stylet à travers la maille. Fougère : en tenant sa position, en enserrant l'adversaire avec lourdeur ou avec souplesse, en plongeant son arme méthodiquement dans le défaut de l'armure ou de la garde. L'image du sable insaisissable qui s'infiltré partout, et celle de la fougère qui se déploie dans le temps, me guident pour répondre à ces questions. Qu'y a-t-il de marquant dans l'architecture d'un temple ? Sable : il est construit en bois, et donc presque entièrement effacé,

Pour moi, le symbole est comme l'embryon d'une réponse universelle, dès que j'aurais envie de me questionner sur le personnage. Il nous pousse à réfléchir à la fiction en termes de sens, non de technique.

2 Échos d'outre-tombe

JOUER UNE PARTIE UNIQUE

Cimetière n'est pas nécessairement pensé pour la campagne longue. Voici quelques idées et routines que je pratique en partie unique, et les aménagements que je fais.

Le Domaine et le Mythe

Je me limite à un seul Domaine, coupé du reste du monde. J'y introduis généralement un seul errant, qu'on ne rencontre pas avant longtemps, et je donne au protagoniste un objectif précis, même si le moyen d'y parvenir n'est pas clair. Il peut s'agir d'affronter un Seigneur, de retrouver un secret perdu, peu importe ; il donne une direction nette à la partie, et fournit une raison de s'arrêter à un moment ou un autre - quand il est atteint ou abandonné, essentiellement.

J'introduis à la joueuse l'univers sous la forme d'un texte court, que je lis en début de partie. Il présente à la fois succinctement une version minimale du Mythe et la place du protagoniste dans l'histoire. Le Mythe n'a pas besoin d'être plus précis que ça, mais il doit tout de même être un peu plus que quelques phrases énigmatiques introductives : j'aime que la partie fasse écho à cette base, que l'on voie un lien entre le monde concret et les grands récits qui l'ont introduit.

Un contrat de jeu

Ce que j'annonce au sujet de la partie que nous allons jouer :

- **Tu poursuis la Quête depuis longtemps déjà.** C'est toujours au coeur du jeu.
- **Tu n'accompliras pas la Quête aujourd'hui.** Ce n'est possible qu'en campagne. Mais tu as un objectif précis aujourd'hui, et tu peux espérer réaliser quelque chose d'important.
- **Abandonner est possible.** Le désespoir fait partie du jeu, et je n'attends pas nécessairement de toi que tu te démènes pour aller jusqu'au bout ; il est permis de s'arrêter avant la fin.

Les Domaines suivants sont ceux que j'utilise pour des parties uniques de *Cimetière*, précédés du résumé du Mythe que je lis à haute voix. Ils sont reliés, discrètement, par un même Mythe, qui n'est totalement rédigé nulle part. Contrairement aux Domaines du Livre I, j'ai varié ici le niveau de détail ; certains Domaines sont particulièrement minimalistes, d'autres à l'inverse sont beaucoup plus complets.

Sur ma chaîne YouTube et Anchor, vous trouverez des enregistrements audio de parties jouées dans ces contextes, comprenant plus ou moins d'adaptations sur le moment qui sont autant de trahisons des textes.

Règles pour partie unique

Dans le cadre d'une partie unique, les règles complètes de Cimetière peuvent être trop lourdes et encombrantes. Voici donc un ensemble de variantes cohérentes pour fluidifier les parties.

- ❖ **Caractéristiques.** Réduites à deux : Vigueur et Volonté.
- ❖ **Mort.** Lorsque l'on meurt, on ne relance qu'une seule caractéristique, Vigueur ou Volonté. Il est également possible de faire un souhait au sujet du corps dans lequel on va revenir.
- ❖ **Pas de niveau.** Ce chiffre ne sert à rien ici.
- ❖ **Dés de vie.** Les points de vie du personnage valent 1d6 ou 2d6 suivant le souhait de la meneuse et la difficulté du domaine à parcourir.
- ❖ **Progression initiale.** La progression initiale ne peut pas donner de magie. À la place, une table de magies est proposée parmi les tables de possessions. Ces magies sont associées à un dR : leurs effets sont fiables et ne coûtent pas de points de vie, mais dégradent petit à petit le dR, jusqu'à la perte complète de ce pouvoir.
- ❖ **Possessions initiales.** Il est possible d'écrire des tables de possession spécifiques à une partie unique, avec des magies particulières, des objets thématiques, etc. quitte à restreindre la taille des tables, à d8 par exemple, en offrant à la création 1d8, 3d6 et 1d4. Si la partie n'a pas vocation à être jouée plusieurs fois, c'est sans doute un effort inutile. Il peut être également pertinent de donner au protagoniste une possession spécifique et pertinente.
- ❖ **Harmonisation.** Lors de cette étape, la meneuse peut rappeler la Quête, la raison de venir ici et demander le rapport qu'entretient le personnage avec elle. En général, un canevas dédié à une partie unique pousse à une narration initiale un peu plus développée que celui d'une campagne : le personnage doit être quelque peu motivé par un objectif un peu plus concret.

U1. LES ARCHIVES SILENCIEUSES

U2. LA CATHÉDRALE DU SOLEIL DERNIER

C'est en suivant la Quête pour le Feu que vous êtes venu.e jusqu'ici.

Votre mémoire est perdue. Votre corps est un cadavre maudit, plus vraiment vivant mais pas encore mort. Vous êtes arrivé.e à Cimetière, ce royaume de légendes où tout a commencé, et qui n'est plus peuplé que de morts-vivants sans conscience. Ici régnait autrefois la Reine-Phénix et ses Tisseuses de Feu. Il y a des éons, elle possédait un pouvoir créateur et destructeur sans limite, qu'on appelait le Feu Premier ; mais la Reine a sombré dans l'Abysses. Ce que l'on appelle la Quête pour le Feu, c'est le rêve de retrouver ce pouvoir. Mais personne ne sait s'il existe encore, ni ce qu'il permet vraiment.

Votre errance vous a mené jusqu'à la Cathédrale du Soleil Dernier où l'on dit que s'est retranchée la Hiérophantide. Elle connaissait le nom véritable de la Reine, qui est nécessaire pour l'appeler hors de l'Abysses. Pour vous maintenant, poursuivre la Quête demande de retrouver ce nom perdu. Mais que venez-vous vraiment chercher en Cimetière, et qu'y pouvez-vous trouver qui vous remplisse, alors que vos souvenirs sont presque tous perdus ?

Thème(s)/symbole(s) : le blasphème ; l'éternité ; le grandiose ; l'or et le fer

Episodes :

L'apprentissage de la Reine-Phénix

Adolescente, la Reine-Phénix a passé huit ans en apprentissage avec la Hiérophantide, la première Tisseuse de feu, avant d'accéder aux pouvoirs qu'on lui a connu. Seule la Hiérophantide connaît le prénom secret qu'elle a reçu ici, qui pourrait servir au protagoniste à la rappeler de l'abysses où elle a sombré. Son espoir en venant ici est donc de retrouver la Hiérophantide, ou des écrits qu'elle aurait laissé, pour obtenir ce nom (**Iriséline**).

La Hiérophantide ne veut pas que ce nom soit retrouvé, car elle sait que le Feu Premier est intimement lié à l'existence des phénix. Elle préfère un monde de ruine où ils vivent encore qu'un nouvel ordre qui mettrait définitivement fin aux cycles de leurs vies.

Les rencontres profondes

Pendant les éons qui ont suivi, la Hiérophantide a enterré les autres serviteurs un à un, sauf Radiance, chevaleresse vide qui la garde éternellement. Ici, au bord du monde, dans la solitude, elle a rencontré des êtres ancestraux, notamment Zerenir, un phénix céleste et légendaire qui est représenté discrètement un peu partout dans l'église. Une relation intime s'est développée entre Zerenir et la Hiérophantide, jusqu'à la mort de celle-ci.

Un crépuscule éternel baigne l'endroit dans une lumière dorée et une chaleur intense. La Cathédrale est située sur un îlot sablonneux, entourée de récifs saillants. Elle se tient au

sommet d'une sorte de grand roc, comme une tour de pierre brute. La tour a quelque chose de très simple, minimal, sans la moindre fenêtre ; ce n'est que son plus haut étage qui constitue la Cathédrale proprement dite, avec des murs ornés d'arabesques gothiques et de grandes statues d'oiseaux (des phénix).

Le jeu est structuré autour de l'ascension, dont la principale difficulté est de trouver un moyen pour dépasser Radiance. Le corps de la Hiérophantide a été disposé sur le toit, dans un petit belvédère qu'elle affectionnait ; ses os souvenirs s'y trouvent encore. À leur contact, on trouve des fragments de souvenirs et notamment le nom recherché (Iriséline), mais rien de très précis. Par ailleurs, Radiance étant une Âme Éternelle, la tuer permettrait de retrouver certains souvenirs datant de l'époque où la Hiérophantide vivait encore.

Il n'est pas possible de trouver des souvenirs portant sur Zérézir, mais son nom et son existence sont discrètement mentionnées dans des ouvrages ou sur des fresques. Il est également possible de l'appeler depuis le belvédère, mais cela doit venir de la joueuse.

Géographie

L'ÎLOT

Sable fin et gros rocs noirs. Un chemin de sable monte vers vers un grand escalier menant à la tour, mais il est aussi possible de crapahuter entre les pierres pour explorer le reste. À plusieurs endroits, discrètement enfouis dans le sable, des corps divers : explorateurs, pirates, chevaliers, ayant tenté l'ascension et échoué.

→ accès au corps du bâtiment

→ accès (secret) à la crypte

LE CORPS DU BÂTIMENT

Une large pièce carrée, dont la partie centrale est baignée de l'intense lumière du soleil. Elle provient de haut : il n'y a pas de plafond, on voit presque toute la hauteur de la tour en levant les yeux. Un immense escalier de marbre prend naissance près de l'entrée et monte en tournant entre les murs, jusqu'à ce qui semble être un accès à la cathédrale tout en haut. Partout dans les hauteurs, les murs sont percés de grandes ouvertures qui laissent entrer le soleil doré à flots, mais qui n'étaient pas visibles depuis l'extérieur.

La pièce est presque vide. Le sol est jonché de corps, de débris de roches et de poussière. Ici sont tombés de nombreux chevaliers tués par Radiance : leurs corps sont disloqués, leurs armes et armures sont rouillées. S'avancer dans la lumière centrale, c'est risquer d'être attaqué par Radiance, qui se tient tout en haut - dans la Cathédrale - mais n'hésite pas à se laisser tomber pour tuer d'un coup un aventurier imprudent, avant de remonter dans les hauteurs.

Sur un mur, une petite grille métallique bloque un escalier sombre qui descend en colimaçon vers la crypte. Sur les autres murs, des fresques simples en bas-reliefs représentent la Hiérophantide, le soleil, la Reine, le tissage du Feu, et des scènes de prière. Deux arches de

pierres sont encastrées dans le mur, face à face, encadrant un bas-relief représentant un phénix. L'une est directement touchée par le soleil et, au contact, la pierre est immatérielle : on passe au travers, vers une salle secondaire. L'autre se comporterait de même et mènerait à une autre salle encore si l'on prononçait une formule magique ou qu'on la baignait également de lumière.

→ accès, par l'escalier, à la nef

→ accès, à condition de casser le verrou rouillé de la grille, à la crypte

→ accès, à condition de révéler l'illusion, à une salle via l'arche illuminée

→ accès, à condition de trouver le moyen de l'ouvrir, à une salle via l'autre arche

Salle de prière

Accédée par une arche ou à partir d'une autre salle. Occupée au centre par l'imposante statue d'un phénix déployant ses ailes. La salle est à moitié ouverte sur le reste de l'îlot, en léger surplomb, et est traversée par les courants d'air marin. Contrairement à la nef de la cathédrale où se tenaient les grands rites et les moments solennels, la salle de prière avait vocation à être un lieu de recueillement intime.

Les jardins de contemplation

Des arbres fruitiers et des plantes luxuriantes, aux fleurs magnifiques, bordant des allées de pierre et de petits bancs propices à une halte douce. Ici aussi, des cadavres, moins nombreux et moins malheureux. Un immense arbre s'est développé presque contre le mur, et permet peut-être d'escalader jusqu'à la cathédrale, voire jusqu'au toit.

La jetée

Accédée par une arche ou à partir d'une autre salle. Une jetée de pierre, courant hors du bâtiment et sur la mer. Bien que la jetée soit en extérieur, il n'est pas possible de la voir sans passer par l'intérieur du bâtiment. Dans les eaux, les restes coulés d'un beau petit navire ornementé. Celui des prêtres et prêtresses du Soleil Dernier, ayant fait vœu de ne jamais quitter la Hiérophantide, jusqu'à la fin.

LA CRYPTÉ

Seule pièce sombre de ce Domaine, la Crypte contient un certain nombre de petits tombeaux de pierre alignés. Ce sont les demeures finales des prêtres et prêtresses du Soleil Dernier, qui se sont enterrés les uns les autres ici au fur et à mesure des années. Quelques tombeaux sont encore ouverts, pouvant être vides ou occupés.

Un accès mène à une petite grotte sous la tour, et à une sorte de plage souterraine. On peut également y accéder depuis l'extérieur.

LA NEF

Au sommet de la tour, la nef de la Cathédrale est une haute et vaste pièce carrée. On y accède par une grande ouverture au centre, à laquelle aboutit l'escalier de marbre. Des piliers imposants soutiennent un plafond en ogives, la lumière entre par une immense rosace

transparente. Des bancs pour les fidèles, un autel sur une estrade et d'autres objets de cultes - cierges, bassins, idoles sont disposées ça et là.

Radiance garde la seule sortie, une ouverture vers l'extérieur et vers un petit escalier montant jusqu'au toit. Dès qu'on entre dans la nef, elle se relève de sa position de prière et entreprend de tuer l'intrus.

LE TOIT

Sur le toit bombé, un belvédère nu. Un corps solitaire y repose, assis en tailleur ; il ne reste que les os dans la robe de la Hiérophantide. D'ici, on domine la mer et on peut peut-être entendre le cri lointain du phénix, au-dessus des nuages. Dangers & trouvailles

Radiance, inflexible gardienne. Armure et épée d'or, toujours éclatantes, semblant éternels. Si elle ne reste pas dans le soleil, elle s'affaiblit rapidement. PV 12 ♦ Force 14 ♦ épée d'or (d6, toujours l'avantage), ignore les attaques infligeant moins de 5 dégâts, récupère ses PV après un court répit au soleil
Prêtre.sse du Soleil Dernier, tentant encore d'en garder l'accès et de repousser les intrus PV 3 ♦ Force 8 ♦ lance (d8) ou masse (d6)
un petit encensoir sphérique au bout d'une chaînette
un collier d'or, et un soleil de rubis
des ossements poussiéreux qui renferment encore un bref souvenir
l'épée d'Auguste, intacte, abandonnée ou enterrée dans le sable
un cierge brûlant encore, tant que personne ne le souffle
la plume chaude d'un phénix, à briser pour regagner 1d8 points de vie

Errant : Auguste, chevalier devenu Prêtre du Soleil Dernier

Il poursuivait autrefois la même Quête que le protagoniste, mais il a fini par abandonner, incapable de passer Radiance. Il a trouvé une nouvelle paix entre ces murs désolés, a étudié des écrits de la Hiérophantide et se considère comme le dernier prêtre du Soleil Dernier. Il est courtois et ne porte aucun jugement sur le protagoniste.

Il peut enseigner la Vertu Crépusculaire, le pouvoir qu'utilise notamment Radiance et qui lui vaut de traverser les âges sans être prise par la rouille et la déliquescence. Ce pouvoir donne systématiquement l'avantage aux dégâts, et permet de se soigner en s'exposant aux rayons du soleil ; en échange, si le soleil se couche, on meurt. Ceux qui détiennent la Vertu peuvent vivre éternellement sur l'îlot, puisque le soleil ne se couche jamais, mais en partir signifie mourir.

3 Sacrilège

LA CONCEPTION AU FIL DE L'EAU

ÊTRE ARTISTE MACABRE

FORGER SES THÈMES

4 Outils de profanation

Idée générale : créer des variantes sur mesure, par ex. des allégeances dédiées aux Seigneurs, des restrictions portant sur la magie...

VARIANTES MINEURES

Faire du Mythe une série de mantras

Le Mythe n'est pas pensé pour être connu de la part du protagoniste à son arrivée : il ne sait presque rien de Cimetière. Mais, même si les plus grands secrets resteront sans doute cachés pour longtemps, les fondamentaux de l'histoire du monde devraient être relativement accessibles, surtout l'histoire officielle. Il y a beaucoup de moyens par lesquels cette histoire basique peut être racontée : par la voix d'un Errant historien, via le codex d'un culte fidèle à un Seigneur, dans un livre d'archives... En anticipant que l'histoire sera racontée plusieurs fois - avec, parfois, un focus particulier, un détail en plus ou en moins, etc. il peut être pertinent de préparer à l'avance les événements les plus fameux du Mythe en leur attribuant une phrase-mantra qui revient partout. Ce peut être comme une morale ajoutée à la fin d'un épisode ou d'un cycle plus large, qui met en valeur les Seigneurs et leurs décisions, ou une sorte d'oracle, une prophétie cryptique laissée pour les âges futurs. Quelque chose comme :

- ❖ Car le Feu est destiné à consumer même sa propre ombre.
- ❖ Il n'y a de Feu qu'au fond de l'âme.
- ❖ Monarch est la plus grande lumière.
- ❖ Même la cendre se souvient de la gloire.
- ❖ Toujours le Feu Premier a-t-il appelé la Dernière Ombre.
- ❖ Mais seule la cendre est éternelle.

L'intérêt est de construire un effet mythologique au fur et à mesure de la campagne, et des découvertes successives qui ajoutent - ou non - une pierre importante à l'édifice des connaissances du protagoniste. Ces mantras peuvent être proférés par des êtres comme les Âmes Éternelles, pourtant généralement mutiques comme les morts sans conscience, parce qu'ils sont ces mots que l'on a ressassé tellement qu'ils se gravent irrémédiablement sur le fond de notre âme.

Cet ajout n'est pas présent dans les règles de base simplement parce qu'il demande une certaine réflexion et préparation pour un effet somme toute mineur.

Armures en seuils

Le fonctionnement des armures dans *Cimetière*, avec ses points de vie bonus et son dé de risque directement tirés de *Macchiato Monsters*, est pratique et a l'avantage d'être unifié avec le fonctionnement des autres mécaniques. Il est, cependant, parfois un peu problématique lorsque l'on pousse loin la logique fictionnelle, et que l'on commence à décrire des attaques qui visent à

passer outre l'armure. Faut-il ignorer les points de vie bonus ? Mais si ces points de vie bonus ont déjà été perdus, toute attaque n'est-elle pas vouée à réussir aussi bien qu'une attaque plus précise ? La gestion des armures avec dR est un bon exemple de mécanique abstraite. Elle sert à prendre en compte les protections et la dégradation sans se prendre la tête.

Voici une règle alternative, que j'affectionne tout particulièrement. Chaque armure est dotée d'un seuil, usuellement entre 1 et 6. Si une attaque inflige strictement plus de dégâts que le seuil, elle est comptabilisée dans les points de vie ; sinon, elle n'inflige rien. Cela rend bien compte des armures de plaque lourde, pour lesquelles on ne voit pas très bien quels dégâts inflige au juste un coup d'épée, fut-il vigoureux. Pour les armures plus modestes, il y a l'idée que les coups les plus faiblards sont évités, mais qu'une attaque d'une puissance dramatique sera toujours terrible. En plus, ce système rend particulièrement utile d'essayer d'avoir un avantage aux dégâts : sur 1d6, faire 5 ou 6 peut être utile là où un 4 ne fonctionne pas. Ce fonctionnement met en avant le risque, et ne prend typiquement pas en compte l'amortissement d'un coup par l'armure.

Pour la dégradation de l'armure, il y a deux écoles :

- ❖ **version rapide** : au cours d'un combat, toute attaque qui passe l'armure baisse sa valeur de 1, reflétant une ouverture, une faille créée, etc. Utile pour rendre un peu plus abordables les affrontements contre les ennemis les plus lourdement armés.
- ❖ **version lente** : si un coup a passé l'armure pendant le combat, alors à la fin de celui-ci, sa valeur diminue de 1 jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Utile pour que les possessions du protagoniste ne finissent pas en miette au premier combat.

Dans tous les cas, le seuil d'armure devient une valeur intéressante à modifier en combat, via des sorts, des capacités particulières, des actions qui ont pour vocation de détruire l'armure adverse, etc. Par ailleurs, ce seuil peut évoluer de façon fluide,

Certains ennemis peuvent avoir un seuil d'armure de 99. C'est le jeu. Il faut simplement trouver une autre méthode pour les tuer.

Offrande mortuaire

À la création, après que la joueuse a tiré son équipement, je lui offre un objet supplémentaire. Il s'agit de quelque chose que j'ai inventé sur le moment, et qui apporte un peu de nuance au personnage. Il peut typiquement s'agir d'un charme qui était avec lui lors de son enterrement, ou qui lui a été offert lors de son départ vers Cimetière. Ce n'est pas une occasion de compenser un manque de son personnage, mais cela peut être lié à un Domaine et à des choses à découvrir. On peut même imaginer qu'il s'agisse d'un indice ou d'une énigme importante.

Exemples

- ❖ une mèche de cheveux prise dans du verre, montée en collier

- ❖ l'os d'un saint, à briser pour récupérer 1d6 points de vie
- ❖ un petit coffret en or et en ivoire, fermé à clé
- ❖ une clé en os à l'air très usé
- ❖ une petite statuette d'argile représentant un chevalier
- ❖ un foulard aux couleurs chatoyantes

VARIANTES MAJEURES

→ Mythes, magies, amendements des bases

PROPOSITIONS

Esthétiques alternatives : orientale, Hollow Knight, jardins statuaires...

RESSOURCES

Utiliser le symbolisme

Mini-article "comment faire de l'interprétation symbolique" pour tout ce qui se base dessus

Cent symboles, et des idées de leurs significations

Cent armes et armures sans maître

1. une gigantesque masse à ailettes (d8), trop lourde même pour deux mains
2. l'épée d'or et d'argent d'un roi à la lame brisée (d4)
3. une lourde lance toute en fonte (d6)
4. un manteau en peau humaine (dR4), immonde et enfermant
5. une armure de plaque complètement rouillée, qui s'émiette en l'enfilant (dR6)
6. un glaive de bronze verdi et déformé (d4)
7. l'immense francisque d'un bourreau (d10)
8. un heaume d'acier avec deux pointes comme des antennes (dR4)
9. une pierre pointue tachée de sang (d4)
10. un écu sur lequel est peint un dragon rouge à demi effacé
11. un pavois de bronze à demi fondu
12. une hallebarde rouillée qui s'effrite à vue d'oeil (dR8)
13. une large épée d'acier (d8) avec une constellation gravée sur le plat de la lame
14. une rapière (d6) dont la garde circulaire est cassée
15. un lourd bouclier en acier, en forme de tête de sanglier aux défenses acérées (d6)
16. une épée en bois lourd (d6)
17. une targe en fonte noire
18. le fourreau de bois sombre vernis (d4) d'une grande épée
19. un grand arc de fer (d10) presque impossible à tendre
20. un boulet de pierre ébréché au bout d'une chaîne noire (d8)
21. un long sabre de cavalerie (d8) que la rouille n'atteint pas

22. un large bouclier en bois orné d'arabesques végétales
23. une petite dague à la lame recourbée, extrêmement tranchante (d6)
24. une hache de chair et d'os (d6) qui cherche à se fondre dans la main de son porteur
25. un long os pointu (d4)
26. un fleuret d'apparat (d4) avec un ruban attaché à son pommeau
27. une chaîne bardée de pics (d6), de plusieurs mètres de long
28. un maillet de charpentier traversé de clous rouillés (d6)
29. la première épée (d6) d'un écuyer débutant
30. une armure en bois et cuir (dR6), très abîmée et tachée de sang
31. une grande cape en maille légère (dR6), enveloppante et cliquetante
32. une épée d'os et de fer (d6) qui fait rouiller et tomber en poussière
33. la lame dentelée (d8) d'une arme cruelle, dont la poignée manque
34. un fouet (d6) dont chaque claquement produit une puissante bourrasque
35. une lame tordue (d6) qui donne l'impression d'une main posée sur la sienne
36. la tête d'une hache attachée à une longue chaîne (d8)
37. un foulard en soie pâle, qui ne peut pas être découpé
38. une grande veste de cuir épais (dR8), lourde, aux odeurs animales
39. l'armure du Sorcier (dR8), qui chuchote à l'oreille du porteur
40. un crochet de boucher (d6)
41. une lance entièrement taillée dans un os immense (d8)
42. une longue épée régaliennne (d8) qui commande à la foudre (dR8)
43. l'armure du zodiaque (dR8), en plaque mince, frappée de constellations ésotériques
44. un stylet (d4) qui injecte un souvenir comme un poison
45. des gantelets d'acier bardés de pointes (d6)
46. une armure blanche (dR8) et toujours immaculée
47. une faux (d8) et la main squelettique qui en tient encore le manche
48. un grand glaive brûlé et friable (dR8) qui cause des blessures enflammées
49. un gigantesque arc de chasse (d10), dédié aux créatures fantastiques
50. un wakizashi avec une lame translucide (d6) qui traverse les armures
51. un sabre (d6) dont la lame est invisible
52. une épée en verre (d8), incassable et toujours aiguisée
53. une rapière (d6) avec des dents dans la partie intérieure de la garde sphérique
54. une lourde claymore (d10) avec des noms de chevaliers tués gravés sur la lame
55. un bâton ferré (d6) qui brise toujours l'os
56. une masse d'arme (d8) formée d'un crâne en acier qui siffle sinistrement au vent
57. un grand cimenterre (d8) dont la lame a été percée et grignotée, comme par des insectes
58. un katana (d8) qui murmure à l'oreille le point faible de l'armure adverse
59. l'épée noire d'un chevalier maudit (d8) qui peut léviter et se battre d'elle-même
60. une immense épée en obsidienne (d10), ébréchée mais solide
61. une épée titanesque en acier (d10), à demi fondue et carbonisée, extrêmement lourde
62. une hache de guerre à peine soulevable (d10)
63. une broigne de bretteur très légère (dR6)
64. une épée dentelée qui tremble parfois (d8), prisonnière d'une lourde chaîne

65. un long sabre recourbé, en fonte noire (d8)
66. un heaume rouillé représentant la tête d'un dragon
67. un trident en bois durci (d8)
68. un bâton de combat parcouru d'épines (d6)
69. une épée large à la lame craquelée (d6), le coeur rougeoyant, toujours brûlant
70. une hallebarde au manche à demi brisé (d6)
71. une tunique en maille-de-nuit (dR8), légère et complètement silencieuse
72. des grèves dotées de lames pouvant servir d'arme (d6)
73. une petite masse à ailettes (d6) représentant un oiseau en vol
74. une lance de bronze (d6) avec pour pointe une gueule de serpent tirant la langue
75. une armure en ossements humains enchantés (dR6) qui provoque la terreur
76. une faux déséquilibrée mais incroyablement aiguisée (d10)
77. une armure de bronze (dR12) extrêmement lourde
78. une armure de pierre (dR12) presque impossible à déplacer
79. une arbalète de poing (d4) discrète et rétractable
80. des grèves bardées de pics (d4)
81. l'armure lourde de l'Endeuilleur (dR10), gothique et bardée de pointes
82. sabre en glace (d6), givre les plaies mais fond sous l'effet de la pyromancie
83. un gantelet d'argent qui se transforme en armure sans défaut (d12) à chaque usage (dR6)
84. une épée d'argent (d8) dont la garde ressemble à un phénix, les ailes déployées

Cent adversaires morts-vivants, misérables et majestueux

1. un squelette qui sort de la terre ou du sable, pour y enterrer quelqu'un d'autre
2. un homme nu avec de larges ailes d'ange, le visage déformé, l'air hagard
3. un sorcier sans pouvoirs mais dont le corps brûle d'un feu intérieur (d4 dégâts au toucher)
4. une louve qui est suivie par une puissante bourrasque dans chacune de ses charges
5. une gladiatrice au visage masqué, son trident encroûté de sang séché
6. un Juge de Fer avec une chaîne bardée de pics, cherchant à étreindre et étouffer
7. un soldat perdu, protégeant à jamais un pommier
8. une congrégation de soeurs absolument identiques les unes aux autres, portant dagues et voiles rouges
9. un chevalier titanesque en armure lourde, qu'il faudrait escalader pour atteindre la tête
10. une ombre assassine à demi corporelle, portant une arbalète
11. un archer en armure d'or rouge, dont les flèches enflamment toute surface
12. une chevaleresse en maille brisée, portant deux lances différentes, précautionneuse et mortelle
13. un guerrier à un bras, vêtu de toile et fou de rage, armé d'une grande hache
14. un immense serpent sécrétant un poison paralysant
15. un énorme crapeau à la bave acide, dont le contact fond l'acier (jeter le dé de dégât des armures comme si c'était un dR)

16. une statue en marbre blanc, presque filiforme, maniant une fine rapière
17. une armure noire animée, qui ne tue qu'en décapitant méthodiquement
18. un dragon à la peau d'or impénétrable, hostile mais pas agressif
- 19.

Cinquante babioles que l'on trouve dans les ruines

1. une flûte en os
2. une grande bouteille en verre
3. une lettre d'amour froissée
4. des menottes
5. des pièces de bronze frappées d'une monnaie inconnue
6. un charme protecteur fait de cheveux tissés et d'étoffe
7. une grande hotte pour porter du bois coupé
8. le codex rigoureux d'un ordre de chevalerie oublié
9. un encensoir en or qui garde une odeur enivrante
10. un petit sachet contenant de la cendre et une alliance
11. un hameçon et du fil de pêche
12. un étuis contenant des fleurs séchées
13. un caillou avec un fossile d'ammonite
14. une petite horloge cassée
15. un peigne ornemental en bois
16. une gourde en fer contenant de l'eau fétide
17. une robe à dentelle pour les grands jours
18. une main desséchée qui restitue dR6 points de vie
19. une casserole et de quoi faire du feu
20. une paire de béquilles et des bandages
21. un onguent avec une odeur délicieuse, même pour un mort-vivant
22. une fleur préservée dans un flacon magique, où elle ne sèche jamais
23. de petits cerceaux en bois, tirés d'un jeu pour enfant
24. quelques craies taillées
25. une carte de Cimetière, en vue d'artiste
26. les débris cristallins d'un artefact magique qu'on a brisé
27. des fagots de bois
28. une hotte adaptée à porter une lourde charge
29. un sac à dos avec des outils de crochetage
30. du talc et un piolet
31. un tour de potier, et quelques pots en terre cuite
32. une grosse somme d'argent, en or, où des serpents ont fait leur nid
33. un pamphlet grossier qui ridiculise un Seigneur

Cinquante cadavres, et les poussières de leur histoire

1. un soldat qui a fui la grande guerre pour se sauver, tué d'une mauvaise chute

2. l'armure évidée et rouillée d'un gardien sous serment, éternel mais inutile
3. une chevaleresse protégée d'or et d'argent, morte dans la terreur
4. un crâne qui ne serait jamais arrivé ici sans aide
5. un écorché nu aux mains crispées sur une urne funéraire
6. un grand espace couvert de sang séché
7. les ossements picorés de quelqu'un qui s'est offert aux oiseaux
8. un corps serein, presque fondu entre les racines d'un arbre
9. le corps gonflé d'un riche commerçant noyé
10. une bourrasque de cendres, et un hurlement incorporel
11. un cairn pour un ami longuement pleuré
12. un cercueil sorti de terre, ouvert sur des ossements en poussière
13. une pendue en haillons dont le visage conserve le fantôme d'un sourire
14. une guerrière qui tient tendrement entre ses mains sa propre tête coupée
15. une pierre tombale dont l'épithaphe est raclé et illisible, devant un trou ouvert
16. un crâne encore charnu, porté par une colonie d'araignées qui l'animent
17. les ossements brisés et repliés d'un corps qu'on a confiné dans un minuscule espace
18. le cadavre élongé d'une personne pendue par les pieds
19. un corps intact, adossé à un gibet n'ayant jamais servi
20. une cage immergée comme un piège à crabes, portant son lot de noyés
21. de la poudre d'os humain dans un grand mortier d'alchimiste
22. une collection de crânes, et leurs noms gravés dans l'os
23. l'armure vide d'un chevalier, et ses vêtements à l'intérieur, la chair et l'os s'étant comme évanouis
24. un bâtonnet d'encens qui soupire de soulagement lorsqu'on le brûle et le libère
25. un corps nu dans une fosse ouverte, calme, avec de la terre sous ses doigts
26. le cadavre d'une magicienne, un éclat de cristal planté dans son cœur
27. un bras squelettique dont la main exude une douce flamme presque éternelle

GUIDES À ÉCRIRE

Ecrire un domaine

Ecrire un PNJ

Ecrire un monstre

Utiliser un domaine

VRAC VARIANTES

- Montée de niveau à chaque mort
- Armure : pdv supplémentaires, ou supplément narratif, ou blocage dmg
- Qui invente les souvenirs ? D'où viennent-ils ?
- Vigueur = PV pour minimalisme
- Gain de souvenirs : "souvenirs maudits" liés aux morts que l'on a, & magie dérivée de ces souvenirs ? Souvenirs froids, chauds, maudits, personnels, anciens, usurpés...

REFERENCES ET MERCI

- Guylène dans RR au sujet des saisons

AUTRES IDEES

- Faire une fiche listant les variantes, genre tu coches ce que tu vas prendre quand tu prépares ta campagne
- Faire un guide de trucs à checker entre 2 épisodes de campagne
- un pti article sur la particularité qu'il y a à s'inspirer d'un JV, et sur le level-design, les âmes éternelles ? (et puis une lettre d'amour à Dark Souls, tant qu'on y est)
- le principe d'accompagnement sert à éviter la frustration du player skill, à prendre conscience de la dureté de ce qu'il impose (comme en bdsm), à rassurer sur les échecs
- Mettre une liste de trigger warnings à la fin & un renvoi au début (merci Cérynie). Egalement, mentionner le non-contenu qu'est le viol, et l'idée que : ils ont leur place dans plein de discours mythologiques, mais on peut s'en dispenser ; ne les mets pas au coeur sans en discuter en détail avant.
- écrire une règle vite def sur les dégâts des autres sources (chute, feu, etc)

Réécrire tout le livre 1 de façon impersonnelle "la meneuse doit, la joueuse doit" et réserver le "je" pour le livre 2 et les encarts