

Avant-propos

1. AVANT-PROPOS

Depuis quelques mois, le tueur au scalpel rythme de ses crimes la une des journaux français. Les gros titres font état de sa méthode d'exécution basée sur l'utilisation de scalpels et du fait qu'il prélève sur chacune de ses victimes un morceau de peau. L'opinion publique est en ébullition et le tueur en série est le sujet incontournable des conversations parisiennes. Les femmes sont priées de ne pas sortir seules la nuit et les témoignages fantaisistes et contradictoires concernant le prédateur nocturne s'amassent en vain sur les bureaux de la Police.

C'est dans ce climat anxiogène que les personnages sont enlevés. Pris au dépourvu, surpris, seuls, ils sont agressés par un groupe d'hommes cagoulés qui ne leur laisse aucune chance de s'en sortir. Ils ont été «élus» pour servir de sacrifices. Molestés, inconscients, ils sont amenés jusqu'à un entrepôt en apparence abandonné. Là les attendent les membres d'un culte étrange, des hommes et des femmes, qui les mutilent chacun à leur tour. Blessés à mort, les personnages sont jetés par une ouverture au sol et tombent de plusieurs mètres de haut sur un monticule de corps humains, dépouilles de précédentes victimes n'ayant pas survécu à la chute...

Concept

CONCEPT

Aux croisements du thriller fantastique, du film d'aventure «Pulp» et d'un jeu vidéo horrifique, Notre Tombeau est une grande aventure faite d'horreur, de quête et de survie. Une grande aventure car Notre Tombeau est un *Burst* : un «jeu-campagne» court et âpre articulé autour d'une histoire avec un début, un milieu et une fin.

Évidemment, ce n'est pas parce que l'ensemble du jeu suit un fil rouge déterminé que vous ne pourrez pas en dévier. Il est tout à fait possible d'y insérer vos propres histoires et même de ne jamais «résoudre» l'intrigue principale pour continuer à jouer éternellement dans ces étranges souterrains parisiens. De la même manière, il est tout à fait possible d'adapter ce *Burst* à d'autres jeux contemporains fantastiques, voire de reprendre le canevas pour transposer le décor aux souterrains de Port Franc à Plagues, Heaven Harbor à Hellywood, Arkham à l'Appel de Cthulhu, Seattle à Shadowrun ou aux égouts de Middenheim à Warhammer. Notre Tombeau est autant un petit jeu qu'une campagne indépendante adaptable à presque n'importe quel jeu.

Notre Tombeau est composé de douze épisodes dont chacun est prévu pour durer entre une et deux heures. Avec des chapitres aussi courts, Notre Tombeau aurait pu être présenté sous la forme de trois scénarios de taille « classique » (les épisodes 1, 2, 3 et 4 auraient formé le premier scénario; les épisodes 5, 6, 7 et 8, le second et les épisodes 9, 10, 11 et 12 auraient constitué le dernier) mais découper l'ensemble en douze petits épisodes permet : 1) de vous permettre de gérer votre temps comme vous le sentez, de vous arrêter quand vous le voulez et de reprendre où vous le voulez ; 2) de vous laisser vraiment le champ libre quant au fait de supprimer ou de décaler des événements ; 3) d'intercaler des épisodes de votre création à peu près à n'importe quel moment de cette grande histoire ; 4) d'apporter une intensité à chaque épisode : une problématique, de l'action, de l'exploration, de la tension et ce de façon très ramassée dans le temps.

Notes d'intention

NOTES D'INTENTION

Un lieu restreint, un décor dantesque, des ennemis enragés et inhumains, des personnages qui se battent pour leur survie, Notre Tombeau se veut très primaire dans son approche. A ce postulat brutal s'ajoute de l'aventure avec un grand A avec une quête

désespérée vers la sortie, des pièges mortels et la recherche d'un trésor légendaire. La taille réduite de ce *BurSt* permet ainsi d'inscrire les histoires dans un décor exotique – qui perdrait en radicalité sur un nombre de pages plus important – et de proposer une façon de jouer un peu différente de ce qui se fait habituellement (peu de lumière, peu voire pas de paroles et un environnement focalisé sur la survie, l'adrénaline et le sang).

Inspirations INSPIRATIONS

☛ **La nouvelle *Le Train de l'Abattoir* de Clive Barker** : pour son caractère essentiellement sonore, son rythme qui se fait à l'écoute, et son atmosphère qui est à la fois

☛ **Le manga *Dragon Head* de Minetaro Mochizuki** : pour son hallucinante ambiance apocalyptique, pour sa représentation de la folie humaine et la perversion de survivants qui ont perdu la

☛ **La série de jeux vidéo *Dead Space*** : pour le genre du survival horror, pour ses couloirs et ses salles de labyrinthe, ses énigmes et ses gimmicks de jeu (trouver des clefs, récupérer des objets, utiliser des cartes, déjouer des pièges, résoudre les énigmes).

☛ **La série de jeux vidéo *Dead Space*** : pour sa variation vidéoludique du survival horror centrée sur l'horreur psychologique, les ambiances malsaines, les personnages déviantes et les décors antiques en grande ampleur.

☛ **La série de jeux vidéo *Condemned*** : pour son ambiance entre thriller psychologique et jeu d'énigme, pour ses poursuites sombres et ses armes improvisées.

☛ **Le film *Haze* de Shinya Tsukamoto** : pour l'enfermement de son personnage principal dans un tunnel obscur et labyrinthique, et l'ambiance folle et animale qui s'en dégage.

☛ **Les films *Hostel* d'Elia Roth** : pour son organisation kidnappant des êtres humains à des fins sacrificielles.

☛ **Le film *Le fils*** : pour sa

CITATIONS

La plupart des citations de Victor Hugo sont tirées du *Guide de Paris Mystérieux (Les Guides Noirs)* aux éditions Tchou. Les autres sont tirées du *Pandémonium*.

Musiques MUSIQUE MAESTRO!

Si vous avez l'habitude de jouer en musique, voici quelques albums contenant de quoi servir de fond sonore à Notre Tombeau. Comme cette histoire est censée se dérouler dans les tréfonds parisiens, tous les albums listés ci-dessous sont le fruit d'artistes francophones. Essayez-les, l'ambiance en sera renforcée et vos choix musicaux plus variés (et c'est bien l'un des intérêts de jouer à Notre Tombeau que de changer un peu ses habitudes, non ?) :

☛ ***Escape/Restart* de Radius System** : album aux ambiances multiples et rythmées, nerveuses et nuancées, parfaitement adaptées à des scènes où les protagonistes sont à fleur de peau, les nerfs à vif.

Album disponible gratuitement en téléchargement : www.archive.org/details/LostChildren046

☛ ***We Couldn't Seize A Bit Of Truth* de Dawnshape** : sept morceaux parcourus de quelques incursions tranchantes pour illustrer des moments d'hésitation et de longues traversées aux cheminements incertains.

Album disponible gratuitement en téléchargement : www.archive.org/details/LostChildren056

☛ ***Flying Dead Man* de Flying Dead Man** : alternance de morceaux abrasifs et organiques et de titres lents et mélancoliques mettant en scène le doute, la fuite et l'exploration.

Album disponible gratuitement en téléchargement : www.archive.org/details/flyingdeadman

☠ *Broken silver cigarette in Tristan da Cunha de Dona Confuse* : album mélancolique, planant, inéluctable, pour mettre en scène d'inévitables errances et la descente au plus profond de Paris.

☠ *Musique du Crépuscule des Fragments de la Nuit* : lancinantes, atmosphériques et cinématographiques, les partitions de ce quintette avec piano délivrent des ambiances mystérieuses et enlevées.

☠ *Les Rivières Pourpres de Bruno Coulais* : bande originale fonctionnant parfaitement en accompagnement pour les moments de calme relatif, les avancées souterraines sinueuses et les phases de recherche et de découverte.

☠ *Monkey3 et 39 laps de Monkey3* : atmosphère profonde et nébuleuse, rythmiques assurées et roboratives, pour des personnages faisant preuve de force et de détermination ainsi que des avancées significatives.

☠ *Barb4ry, Naphtaline et Battlefield d'EZ3kiel* : musique contrastée, parfois sombre et tourmentée, parfois lumineuse et éthérée, toujours raffinée, teintée de sonorités «françaises» (accordéon, violon, clarinette) pour apporter un décalage à un décor en décrépitude ou à des événements désespérés.

☠ *Noisy Pipes Lovely Noises, Errare Digital Est et Reconstructed Singles de Sin* : concentré de morceaux aux rythmiques cliniques, froides et industrielles, pour des confrontations implacables.

☠ *La plupart des albums des Tambours du Bronx* : rythmes syncopés, électros, tribaux, pour des moments de tension, pour des courses poursuites ou des affrontements sauvages.

Évidemment, afin de faire une entorse à la règle édictée ci-dessus, les excellents albums de Mogwai, d'Oceansize, de The Mars Volta, d'UNKLE, de Craig Armstrong, de Nine Inch Nails (*Ghosts I-IV* en tête) et les bandes originales des jeux et des films cités dans le paragraphe précédent (Silent Hill et Resident Evil) feront aussi d'excellents accompagnements sonores pour Notre Tombeau.

