



Mécanique : jeu narratif & d'ambiance. Emotion : Tristesse  
2-6 joueurs - 30 à 60 minutes - Âge : 16+  
Matériel : print-and-play + une bougie + 1 dé 6 faces

Les morts n'ont qu'un seul désir : rester dans la mémoire des vivants. Leur rêve : la commémoration perpétuelle ! Ils luttent pour ne pas tomber au fond du puits de l'Oubli éternel ! Les fantômes tentent alors d'interagir avec le monde des vivants. Ils se manifestent pour que l'on se rappelle d'eux. Les phénomènes paranormaux sont des signes lancés par des fantômes aux vivants. De funèbres coucous pour qu'on ne les oublie pas.

Tombe & Oubli est un jeu narratif qui plonge les joueurs dans le récit collectif d'un fantôme fraîchement décédé qui cherche à interagir avec les vivants pour rester dans leur mémoire. Une épouse hantera son mari pour qu'il ne se remarie pas trop vite, un directeur de maison de retraite harcèlera ses pensionnaires pour qu'ils les rejoignent plus tôt, un assassiné poursuivra son meurtrier, un enfant harcèlera ses parents... Au même titre qu'il n'y a pas de fumée sans feu, il n'y a pas de fantôme sans horrible drame ! Le doute plane : Si les vivants cherchent à l'oublier, c'est qu'avant sa mort le fantôme ne devait pas être un saint ! Et si le fantôme cherche tant à obséder les vivants, c'est que ces derniers n'ont certainement pas les mains blanches.

Tombe & oubli est composé de 6 actes divisés en temps présent qui décrit des scènes après la mort du fantôme dans le Monde des vivants (le temps présent), des entre-temps (entre-monde) où les joueurs donnent leur avis sur le récit et le dé de l'oubli est lancé. En fonction du résultat du dé, des souvenirs du passé du fantôme émergent de l'Outre-temps (outre-monde) peuvent être racontés sous la forme de flashbacks dramatiques. Ils aident à comprendre les comportements irrationnels du fantôme ou des vivants. Le récit complet doit répondre à 3 questions : pour quelle raison le fantôme cherche-t-il à rester dans les mémoires des vivants ? Pour quelle raison les vivants cherchent-ils à l'oublier ou le garder en tête ? Au final, la fantôme tombera-t-il au fond du puits de l'oubli ?



Inspiration : soldat inconnu et monuments aux morts, Jésus Christ et crucifiée, Jeanne d'Arc et sa statue, arrières grands parents et arbre généalogique, un époux aimant et le deuil porté par son épouse, état de stress post-traumatique...

Tombe & oubli se joue en 6 actes correspondant à des moments après la mort du fantôme : juste après sa mort, les funérailles, un moment près de sa sépulture, une occasion particulière en lien avec sa vie passée, un anniversaire et le 1<sup>er</sup> novembre.

Placez un marqueur au niveau zéro du puits et sur l'acte 1. Déterminez le seuil de l'oubli : Choisissez si le fantôme était connu (seuil=4) ou non (seuil=3) au cours de sa vie. A chaque acte, un joueur incarne le fantôme et choisit entre :

**1. Observer les vivants** : Bougie allumée, les autres joueurs décrivent une scène avec les vivants qui connaissaient le fantôme. Le fantôme écoute puis décide si la scène l'inspire (+1) ou s'il en soupire (-1). Il lance alors un D6 ajoute son modificateur et le modificateur inscrit au niveau du marqueur du puits. Si le résultat est supérieur au seuil de la mémoire, alors ce que voit le fantôme lui donne suffisamment de force pour rejouer une scène de sa vie en rêve ou en cauchemar dans le sommeil d'un des vivants, les vivants se souviennent... Bougie éteinte, le fantôme décrit en flashback une scène de sa vie passée. Augmentez d'un niveau le puits. Si le résultat est inférieur ou égal au seuil de la mémoire, alors rien de se passe, le fantôme ne peut intervenir dans le monde des vivants, il est oublié un peu plus : réduisez d'un niveau le puits.

**2. Se manifester** : Bougie éteinte, le fantôme décrit une scène où il se manifeste dans le monde des vivants. Son champ d'action dépend du niveau du puits. Plus il est tombé dans l'oubli, moins il peut interagir avec le monde des vivants. Chaque autre joueur vote : +1 si le récit inspire ou -1 s'il soupire. Le fantôme lance le dé y ajoute tous les modificateurs des joueurs et le modificateur du puits puis allume la bougie : en cas d'échec, aucun récit, le niveau du puits diminue. En cas de succès, les vivants se souviennent, les joueurs les plus inspirés mettent en scène les vivants qui se souviennent d'un passage de la vie du fantôme, le niveau du puits augmente d'un niveau.

## Succès dramatique ou échec critique



Quels que soient les modificateurs, si le dé tombe sur 1, il s'agit d'un succès dramatique : les vivants se souviennent ! Oui, mais se souviennent qu'ils ont fait subir au fantôme du temps de son vivant les pires atrocités. Les joueurs mettent en scène alors les vivants se souvenant de ce qu'ils ont fait de terrible au fantôme. Le fantôme va hanter les vivants, +1 au puits...



Si le dé tombe sur 6, il s'agit d'un échec critique : les vivants se souviennent ! Oui, mais se souviennent que de son vivant, le fantôme était une terrible personne qui leur avait fait des sales coups. Les joueurs mettent en scène alors les vivants se souvenant de pires moments que le fantôme leur a fait subir. Les vivants s'efforcent d'oublier, -1 au puits.

Les joueurs tournent de rôle à chaque acte de tel sorte que tous les joueurs incarnent le fantôme un nombre de fois identique (à 4 joueurs, les actes 4 et 5 sont répétés, à 5 joueurs l'acte 4 est supprimé). Le jeu s'arrête à la fin de l'acte 6 : tous les joueurs ont gagné si le fantôme n'est pas trop tombé dans le puits de l'oubli.



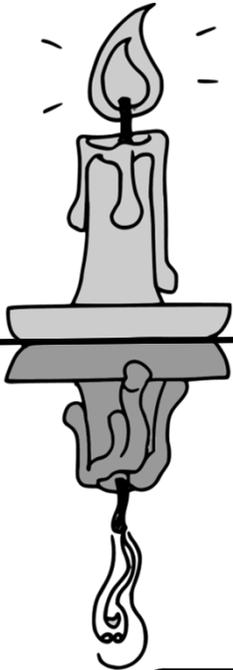
Titre : Tombe & oubli. Auteur : Benjamin Putois  
Version 1.0 – 27 décembre 2017 sous licence Creative Commons  
CC-BY-NC-4.0: Attribution-NonCommercial 4.0 International



Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>

# Monde- Present

En observant les vivants, le fantôme voit...



Le fantôme se manifeste ainsi...



# Entre- Temps

Le récit m'inspire : +1  
ou j'en soupire : -1

+1



Lancez un dé à 6 faces  
Ajoutez les modificateurs du puits  
et ceux des joueurs  
Si le résultat > seuil alors passez à  
la phase d'outre-passé et ajoutez  
+1 au puits  
Si le résultat <= seuil alors  
déduisez -1 au puits et passez à  
l'acte suivante  
Intrigues : Si dé= 1, succès  
dramatique, le fantôme est  
coupable. Si dé= 6, échec  
critique, les vivants sont  
coupables.

Le récit m'inspire : +1  
ou j'en soupire : -1

-1

+1

-1

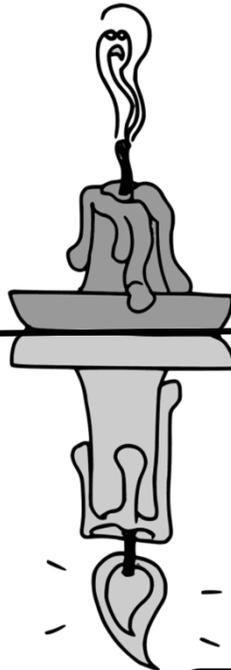


# Outre- Passe

Le fantôme apparaît en rêve...



Un vivant rêve  
du passé...



Le fantôme apparaît en flashback



Un vivant se  
souvient de...

Actes :

Décès

Funérail'

sépulture

Occasion

Anniv'

1<sup>er</sup> nov

1

2

3

4

5

6

Le fantôme apparaît quand il veut et peut parler aux vivants

Mémoire éternelle +6

Commémoration +5

Obsession +4

Idee fixe +3

Le fantôme apparaît furtivement à des moments ou à des lieux précis

Rumination +2

Présence +1

Manque -1

Souvenir -1

Allusion -2

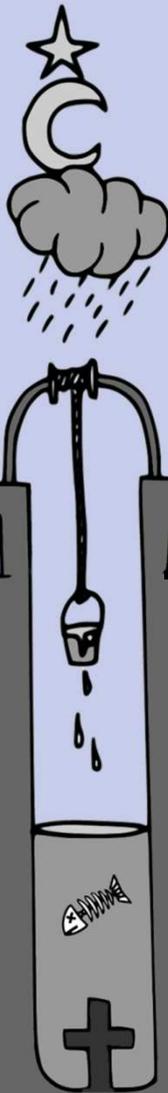
Le fantôme ne peut bouger que des objets

Impression -3

Absence -4

Oubli -5

Eternel Oubli -6



Le seuil de la mémoire :  
Le mort était connu : seuil = 4  
Le mort était inconnu : seuil = 3