

# CÉNOTAPHE

# AVERTISSEMENT

Tout lecteur désireux d'étudier les pages qui vont suivre se doit de respecter la Charte de résilience, dans laquelle il est clairement stipulé de mettre cette musique en fond sonore :

<https://www.youtube.com/watch?v=XYdc9butRXI>

# PROGRAMME

Présentation

Propositions

Inspirations

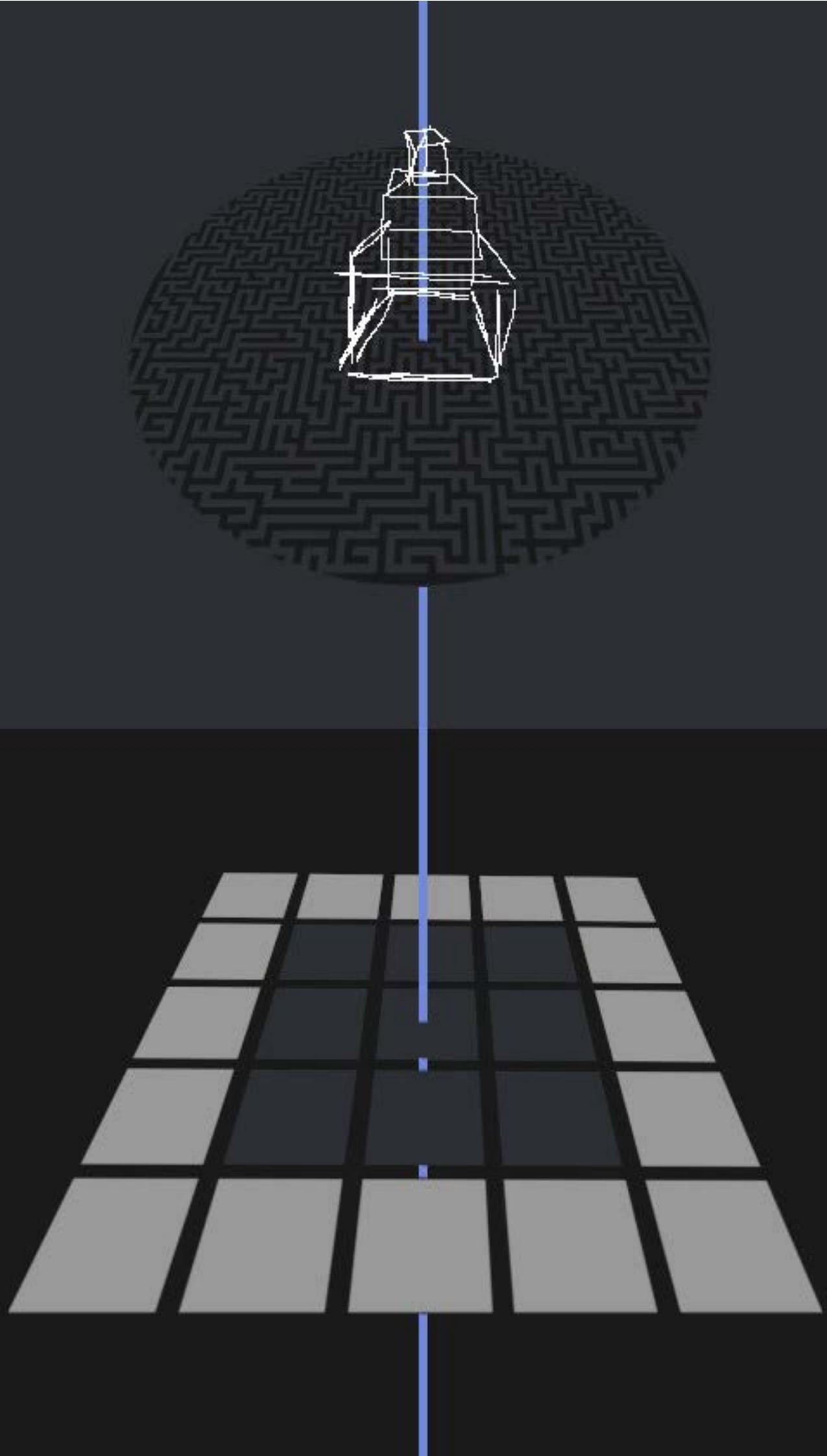
# PRESENTATION



Cénotaphe est un complexe en majorité souterrain, d'une superficie supérieure à 600 cubes<sup>2</sup>.

Il est constitué d'une vieille ville (9 salles) entourée par une cité nouvelle (16 salles). La troisième partie de ce complexe, située en extérieur, comprend une structure centrale monumentale cernée par un labyrinthe étendu.

Les thèmes abordés sont le gigantisme, la déhumanisation, l'austérité, l'abandon, la solitude, et le miel.



# CONTEXTE

Ce projet trouve sa cohérence dans le cadre d'un programme de fouilles archéologiques.

*Suite à l'édification de l'Université d'Accrocity, une chaire d'archéologie fut proposée au très estimable baron de Hurlemort. Imploré par une foule agenouillée en signe d'un respect incommensurable envers sa lumineuse personne, le baron consentit à accepter le poste.*

*Récemment, une excavation supervisée par le citoyen Thout mit au jour un étrange monolithe noir. Les analyses techno-magiques qui suivirent permirent de considérer que cet objet insolite était un téléporteur inactif.*

*Ce fut dans l'esprit de trouver un relais de ce portail qu'une expédition poussée plus loin dans le continent s'organisa. Menée par le magnifique baron, elle découvrit l'autre monolithe...*

*... et la cité-labyrinthe dans laquelle il était enfoui.*

## ASPECTS LUDIQUES

Ce lieu avait à l'origine vocation à être un labyrinthe attirant dans ses entrailles les nouveaux joueurs qui, frustrés de se voir perdus sans espoir d'en sortir, quitteraient le serveur pour ne jamais y revenir. Cependant, l'absence d'un module anti-grief, la capacité de se téléporter, et la trop bonne volonté des modérateurs à venir en aide aux âmes en détresse nous a obligé à repenser cet objectif.

Aujourd'hui le complexe a pour but d'être un lieu d'événements communautaires ou individuels mêlant labyrinthes, donjons et chasses au trésor.

### Labyrinthes

- Des labyrinthes de différents niveaux de difficulté seront ajoutés au complexe.
- Certains de ces labyrinthes seront dangereux, voire mortels.
- Atteindre la sortie verra le joueur être récompensé par la trouvaille d'artefacts (il s'agit d'un système de jetons) à échanger, auprès de l'archéologue, contre des objets magiques uniques.

## Donjon

- Des fouilles plus poussées dans le complexe ont révélé l'existence d'une faille menant vers un autre plan de réalité, et d'où s'échappent périodiquement des hordes de monstres de la pire espèce.
- Il semble que plus le nombre de créatures libérées s'accroît, plus l'emprise de la faille sur notre réalité grandit.
- Afin de sauver le continent de cet insondable péril, il faudra aux courageux citoyens la nécessité de s'unir afin de massacrer ces hordes menaçantes, et ainsi tarir la puissance de la faille.
- Nos plus grands héros pourront cependant choisir de pénétrer au cœur de la faille démoniaque, afin de découvrir ce qui se cache au delà, et peut-être neutraliser la source de ce mal... pour un temps.



## Chasse au trésor

- C'est un fait : le Cénotaphe se régénère. Au demeurant, la raison de cet incroyable prodige reste encore inexpliquée. Le complexe possède t-il une technologie capable de s'assurer une maintenance automatisée ? Ou les Anciens ont-ils, lors de leurs étranges expériences, créé une anomalie temporelle ancrant dans notre présent des résurgences du passé ?
- Toujours est-il que ce processus est défectueux. De la matière apparaît cycliquement de manière aléatoire, et avec elle, des artefacts ( objets, documents, outils ) qui intéresseront fortement l'illustre Baron de Hurlemort.
- D'un point de vue ludique, il s'agira de rechercher des jetons ( déjà évoqués plus haut ) contre des objets uniques.
- Les plus chanceux pourront parfois au cours de leur recherche tomber directement sur l'un de ces objets légendaires.



# PROPOSITIONS



Le cénotaphe est un projet qui n'est pas une commune, et qui se veut être plus qu'une simple construction en zone libre.

C'est pour cette raison que nous souhaitons ardemment trouver avec l'assemblée une manière d'officialiser le statut de ce lieu.

A ce titre l'OPA a posé la réflexion d'inscrire le site comme projet fédéral hybride.

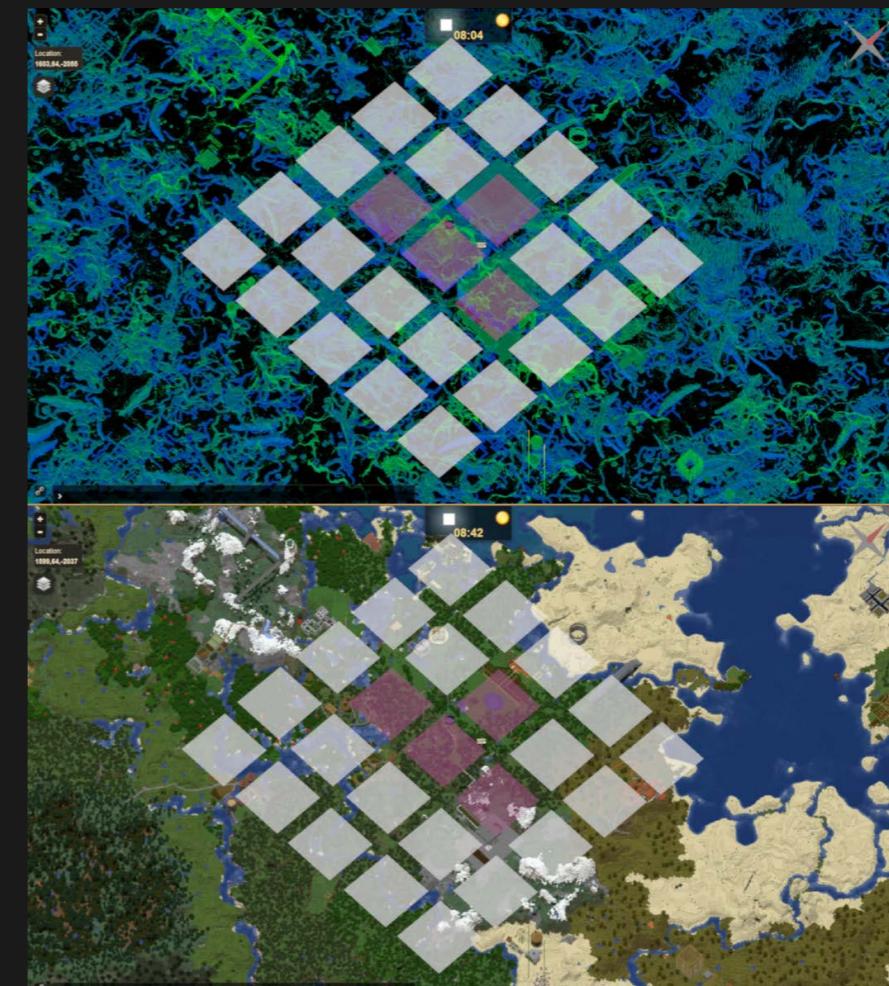
## Quelques problèmes

L'emplacement géographique devient un obstacle majeur à la construction du complexe :

- La présence de cours d'eau sur le pourtour, et d'un lac au nord vont rendre le travail ardu, et notre objectif est de travailler avec - et pour - le paysage, et non de l'abîmer.
- Depuis que notre Père Fondateur se met à streamer à tout va, des légions entières de chiens capitalistes se sont mis à bâtir leurs ignominieuses constructions, puis s'en sont allés, satisfaits qu'ils étaient de leur crime. Toujours est-il que nous voulons construire à la surface, mais que nous en sommes empêchés.

Pour ces raisons, nous souhaitons nous exhiler dans les terres lointaines, où nous serons à l'abri des hommes et de leur folie.

Le Saint Modo Thout a exprimé son accord concernant le déplacement du site dans un terrain plus accueillant, après validation de l'assemblée.



*Emplacement actuel du site*

La ville moderne devra être construite à l'aide de blocs de quartz ou de béton blanc.

Sera attribué à cette ville l'équivalent de 16 salles mesurant approximativement  $100 * 100 * 100$  cubes.

Si nous considérons au doigt mouillé que le quart de chaque salle sera rempli ( habillage des sols, murs et plafonds, ainsi que les constructions au sein de ces salles ), cela nous donne un nombre de blocs de quartz ou béton égal à :

$$100 * 50 * 50 * 16$$

Soit un total de 4 000 000,  
Soit 250 000 blocs/salle minimum,  
Soit 1157 grands coffres remplis.

C'est pour ce motif que nous en appelons à la bienveillance de l'assemblée des citoyens afin de nous aider à trouver une solution propice au bon déroulement de cette entreprise.



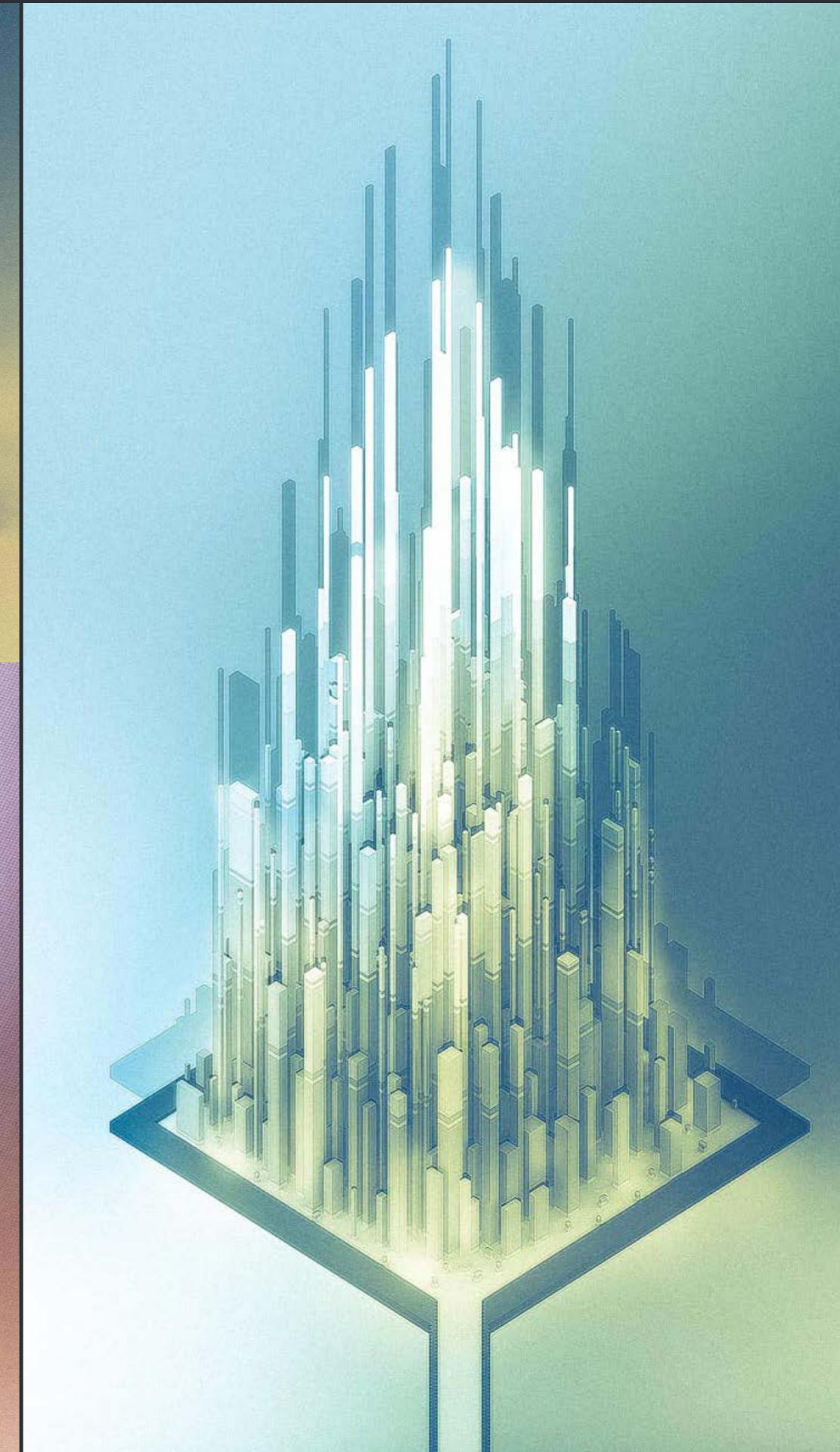
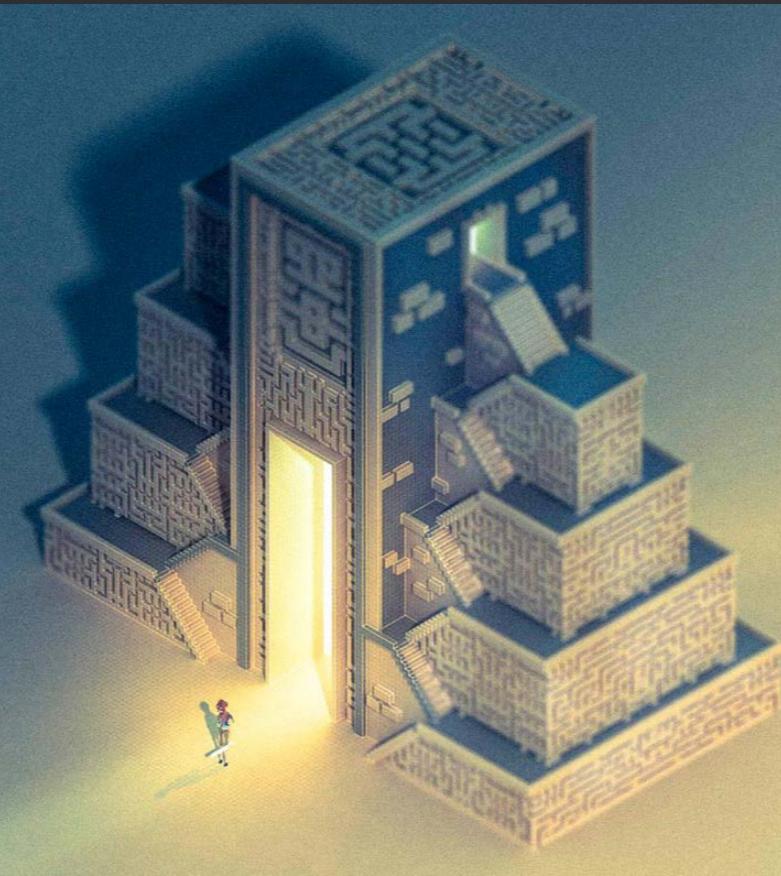
# INFLUENCES & HARMONIES



A l'instar des communes, le Cénotaphe répond à ses propres thématiques visuelles. Celles-ci s'inspirent de l'imaginaire de la science-fiction monumentale, de l'Horror SF, de la dark medieval fantasy, et de lieux déjà existants lorsque ceux-ci tendent vers ces thèmes.

Les oppositions sont aussi constitutives des attraits architecturaux : l'ombre et la lumière, le gigantisme et l'étouffement, la ruine et l'aspect futuriste.

# EXTERIEUR - STRUCTURE CENTRALE



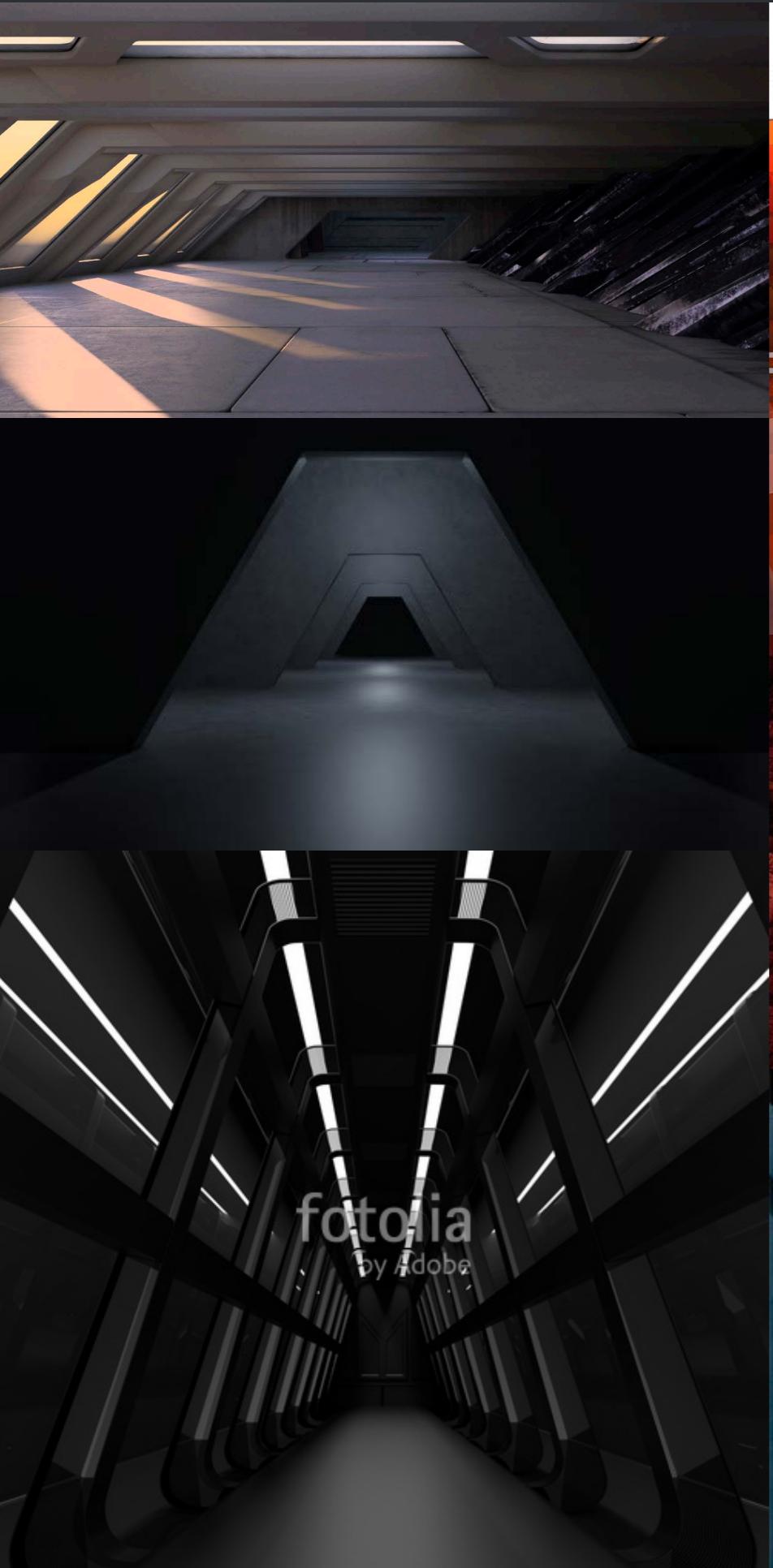
# EXTERIEUR - LABYRINTHE



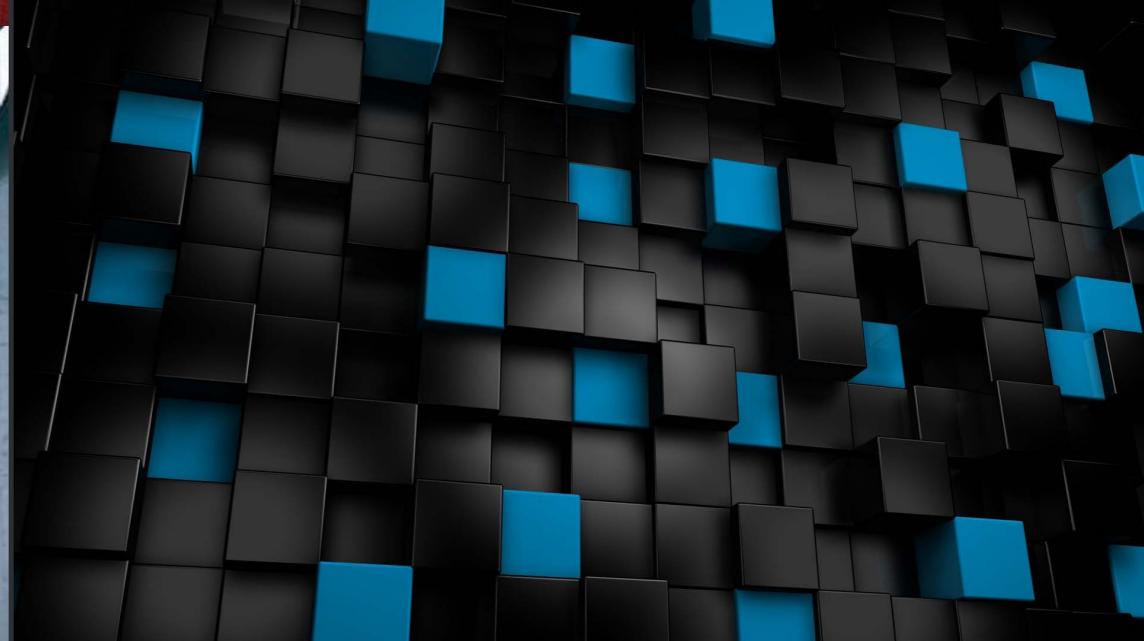
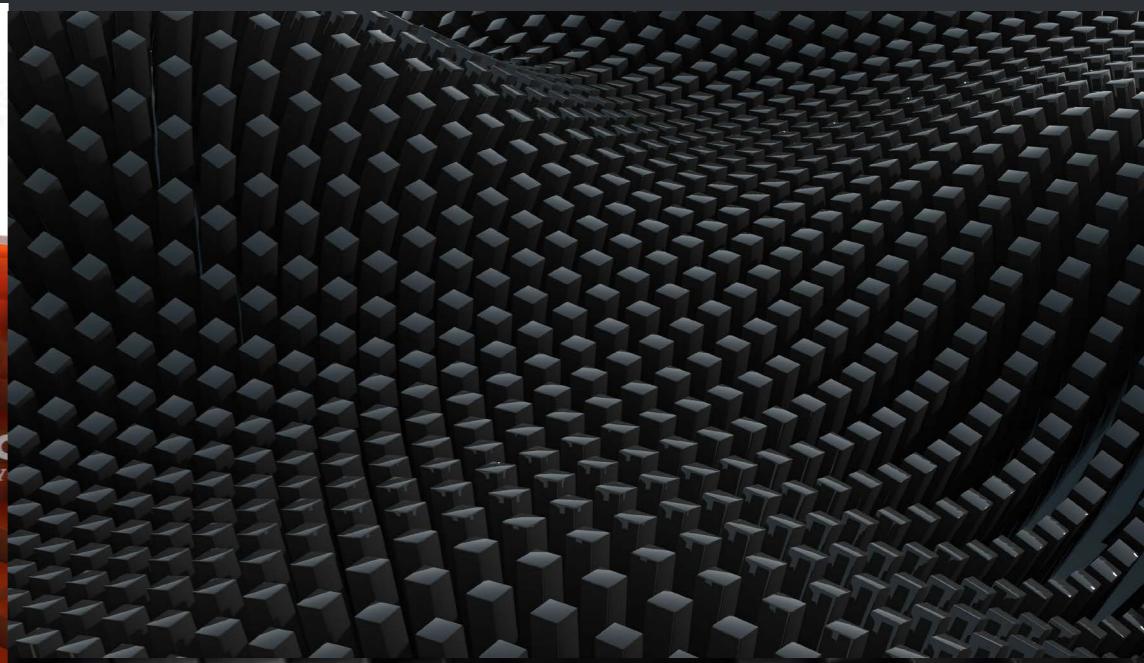
# INTERIEURS



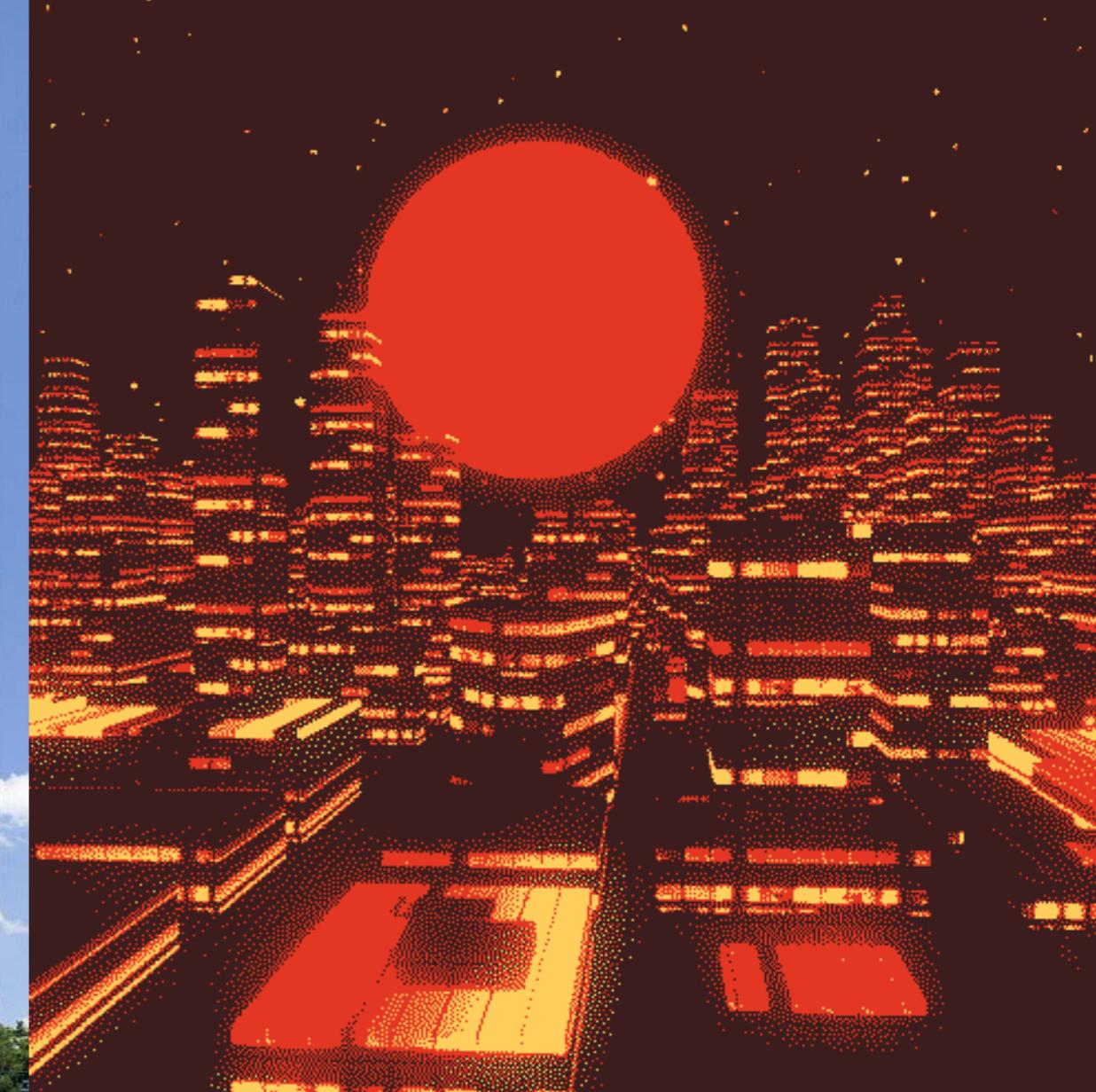
# FORMES & LUMIERES



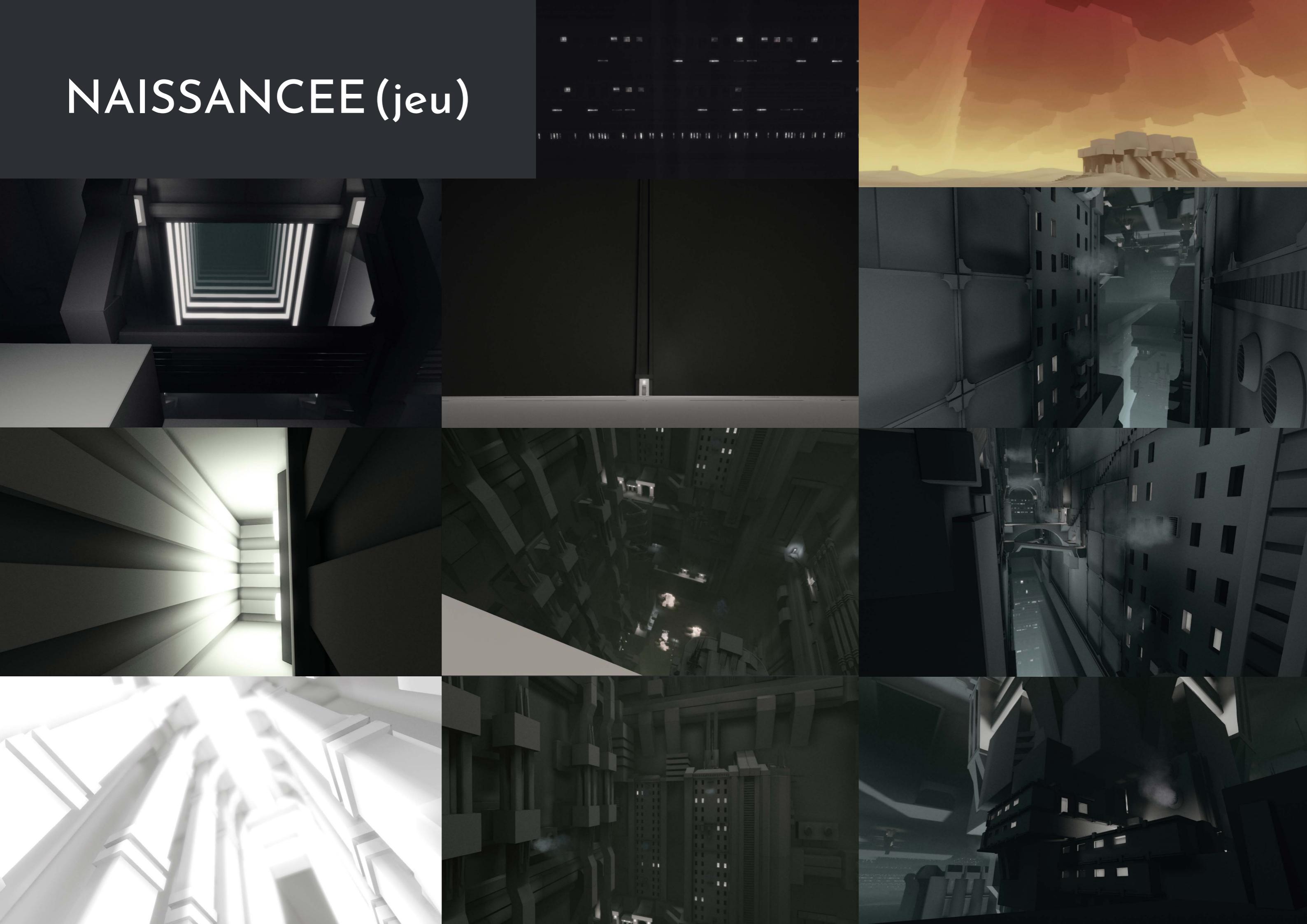
fotolia  
by Adobe



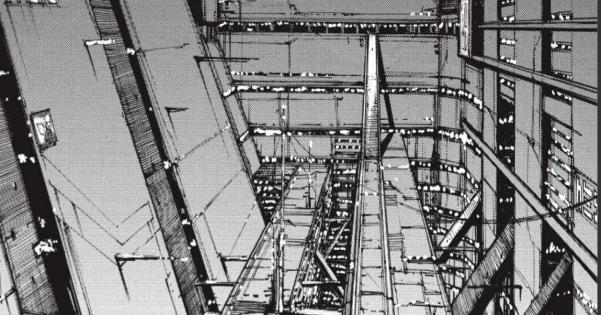
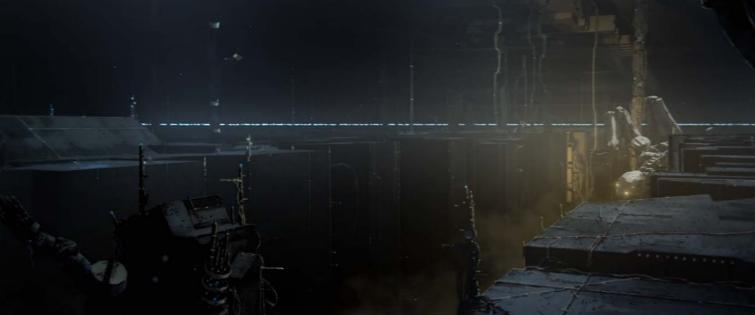
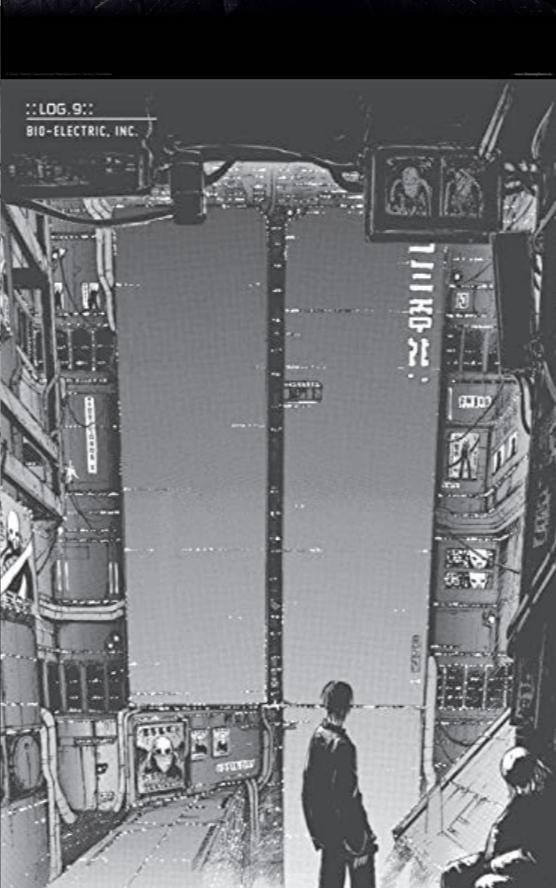
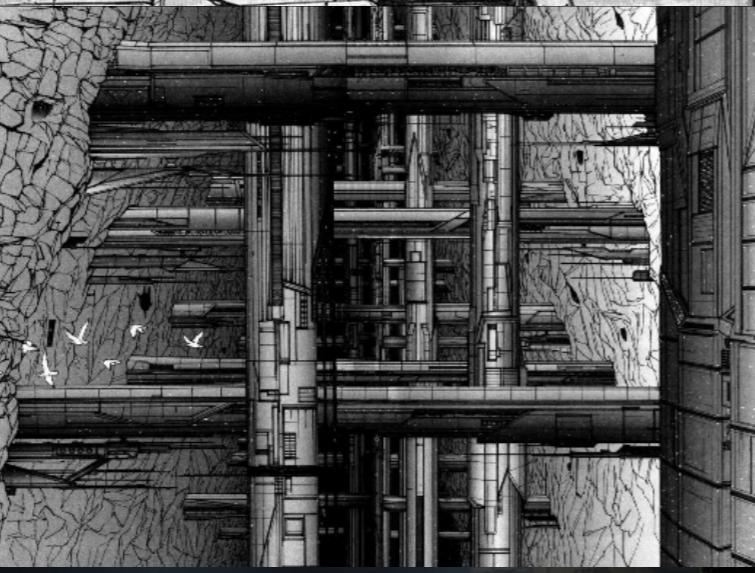
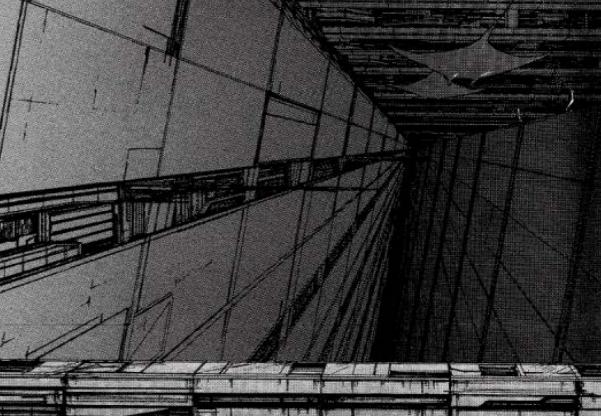
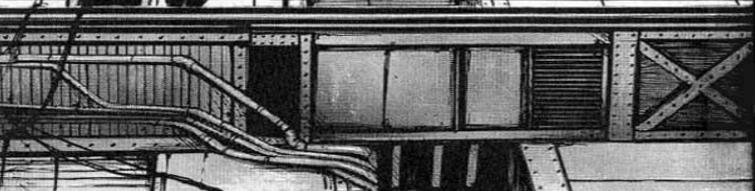
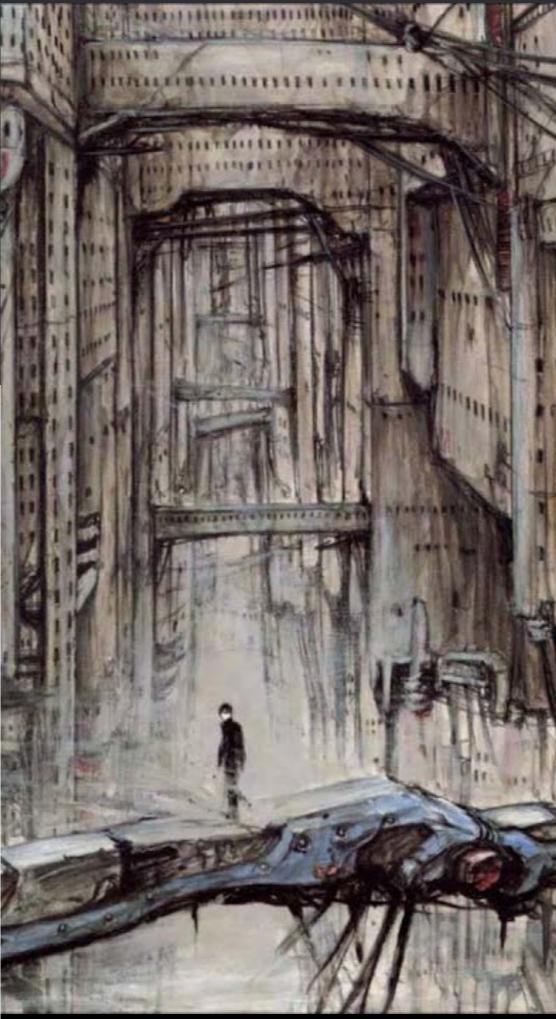
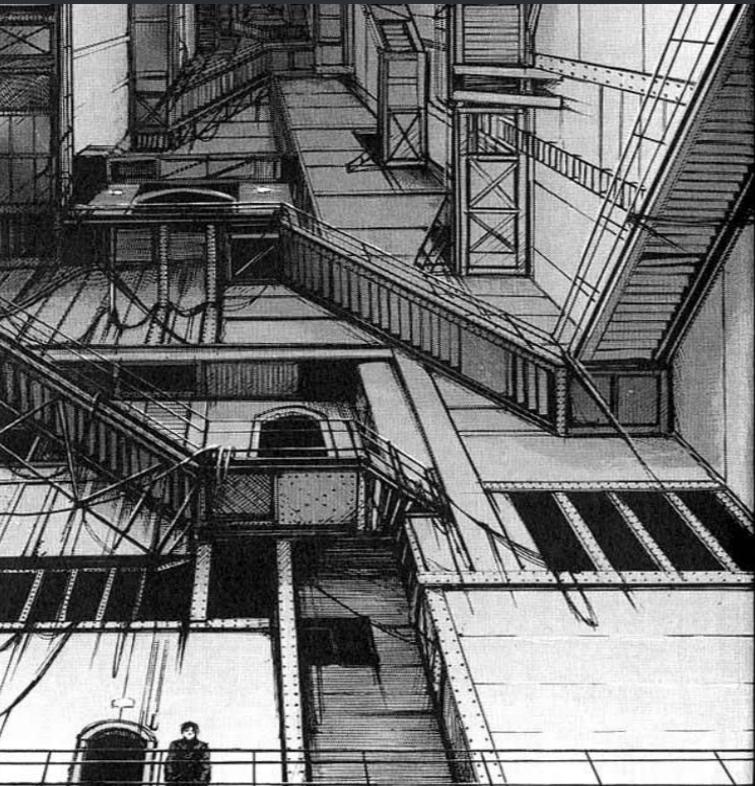
# HABITATIONS



# NAISSANCEE (jeu)



# BLAME! (manga/anime)





## ON RECRUTE!

Nous recrutons des **esclaves** bénévoles pour les prochaines campagnes de fouilles archéologiques sur le site du Cénotaphe.

Les tâches générales sont :

- Dégager les salles ensevelies
- Fouiller minutieusement les ruelles de la vieille ville

D'autres tâches ponctuelles peuvent être données au bénévole.

N'oubliez pas vos outils, votre tente, et de la bière !

Veuillez prendre conscience qu'après signature du contrat, votre âme appartiendra légalement au baron de Hurlemort, pour toute la durée de votre présence sur le chantier.

TL;DR

Mon projet est super, votez **oui** à tout ce que je demande.