

Ovis (Hibélan)

J'ai honte de mon espèce. Honte de ces pilleurs, de ce qu'ils ont fait, de ce qu'ils ont détruit. Rien ne pourra jamais réparer ce qu'ils ont fait. La seule chose que je peux faire, c'est vivre avec la honte de leurs actions sur mes épaules.

La fiche considère un personnage féminin, mais toute adaptation est faisable. Les informations sur les hibélans dans le jeu étant très faibles, il ne faut pas hésiter à considérer complètement autre chose!

Note d'intention

Cette murder pour 6 personnes est basée sur le jeu-vidéo *Outer Wilds* développé par Mobius Digital. Elle est prévue pour une durée de jeu de 3h avec 1h de brief/débrief en plus.

Carambolage dans l'espace. Deux vaisseaux bien différents, tant par la forme que par les êtres qui y habitent, se sont accrochés à tel point qu'ils n'en forment désormais plus qu'un. Malgré une communication extrêmement difficile, des représentants de chaque vaisseau ont réussi à s'accorder pour colmater les brèches. Le calme est revenu à présent, tout du moins en apparence. En réalité, il semblerait que certains dangers soient toujours présents. L'espace, en particulier, semble de plus en plus inhospitalier...

Ce jeu s'adresse en premier lieu aux personnes qui ont terminé le jeu *Outer Wilds* et son DLC *Echoes of the Eye*. Ce jeu-vidéo utilise la connaissance comme moyen de progression, et ainsi jouer cette murder sans avoir joué au jeu vous empêchera définitivement d'y jouer. De plus, il est possible que certains éléments de la murder soient peu clairs (en particulier pendant la bêta).

Ce jeu est une murder d'enquête et puzzle centrée autour de la communication entre les différents personnages.

Du jeu *Outer Wilds*, la murder reprend l'univers, la place des personnages dans celui-ci, le passage du temps avec ce qu'il implique ainsi que le côté calme, relaxant et parfois contemplatif. La murder ne reprend pas l'exploration de lieux inconnus ni le côté archéologie.

Le jeu se veut plutôt calme et les interactions entre personnages seront assez peu conflictuelles.

TW généraux (ambiance, dangers etc.) : espace/vide spatial, mort/deuil/suicide, fin du monde

TW spécifiques (relatifs à un ou deux personnages) : regrets/remords, crise écologique, pression sociale, anxiété.

Fiche joueur

Ton espèce

Tu es une hibélan, une sorte de grand humanoïde (quoi que veuille dire humain dans cet univers) recouvert de plumes grises, avec deux yeux aux immenses pupilles, une bouche cachée par les plumes lorsque tu ne parles pas, ni nez ni oreille apparente, et des bois

semblables à ceux d'un cerf. Tu as également des sortes de pieds avec deux doigts. Votre technologie est principalement basée sur la lumière, de telle sorte que vous utilisez des appareils lumineux pour activer ou désactiver la plupart de vos appareils.

Ton histoire

Tu es la hibélan la plus âgée, mais aussi la capitaine de Nouveau-Paradis. D'aussi loin que tu te souviennes, tu as toujours vécu dans ce vaisseau spatial, Nouveau-Paradis. Vous êtes un peuple nomade après tout! Vous ne restez jamais très longtemps sur une planète, si ce n'est pour récupérer quelques ressources lorsqu'elles viennent à manquer, ce qui arrive très rarement. Enfin, ça, c'est l'histoire que tout le monde connaît à bord. Mais tu connais la réalité de ton espèce, et c'est une histoire honteuse.

Vous habitiez auparavant sur une planète paradisiaque semblable à la couche interne de Nouveau-Paradis, dans des maisons en bois, vivant tranquillement près d'une rivière faisant le tour de la planète. Mais, suite à la lubie d'un hibélan fasciné par l'espace, ton peuple a exploité sa planète jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien, et ce afin de bâtir un Vaisseau gigantesque pour suivre un signal en provenance d'une autre galaxie. Cependant, après de nombreuses disputes au sein de l'espèce, désormais toute entière dans le Vaisseau, un groupe de hibélan décida de quitter le vaisseau via des petits navires de lumière, ne supportant pas la destruction de leur planète. Ce petit groupe atteint une autre planète habitable, mais leur objectif était de reconstruire leur véritable chez eux. A leur tour, ils exploitèrent les ressources d'une planète, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien, et baptisèrent leur nouveau vaisseau Nouveau-Paradis. Ils retournèrent sur leur planète mais il fallait se rendre à l'évidence : la planète était inhabitable. Honteux de leurs actions sur la deuxième planète, Nouveau-Paradis devint pour de bon le lieu de vie des hibélans, qui prospérèrent avec comme doctrine d'éviter d'utiliser des ressources en provenance d'autres planètes.

Quel héritage honteux! Et toi, tu as dû vivre avec. On ne s'embête pas à raconter ça à tout le monde, donc seul le capitaine peut connaître l'histoire, laquelle est confinée dans la réserve de diapositives de souvenirs de la couche externe de Nouveau-Paradis, près de la salle de commandes.

Récemment, tu as vu Agapornis s'intéresser à une technologie abandonnée de tes ancêtres. Quelque chose à voir avec le fait de quitter le monde réel, ce qui ne fait aucun sens pour toi. Tu as laissé faire. Agapornis est plutôt réservé, il ferait un bon capitaine, alors tu as tendance à l'encourager dans ses actions. Tu lui as permis d'accéder à la réserve des diapositives de souvenir une fois, il en avait besoin d'une pour l'invention. Un jour, il apprendra la vérité. Peut-être qu'il deviendra le nouveau capitaine du Vaisseau... Mais ce n'est pas forcément pour tout de suite, tu as le temps d'y réfléchir.

Alors que tu regardais l'infini de l'espace avec ton télescope, un vaisseau est apparu de nulle part et s'est encastré avec Nouveau-Paradis!

Et maintenant ?

Le vaisseau ayant subi de lourds dommages sur sa couche externe, le protocole de sécurité vint fermer les différents passages entre la couche interne et externe de Nouveau-Paradis. Normalement, seul toi, le capitaine du vaisseau, se trouve dans la couche externe, mais Agapornis était là aussi. Tu avais besoin d'aide. Nouveau-Paradis était entré en collision avec un autre vaisseau d'une espèce inconnue! De ce vaisseau, trois êtres dans d'étranges

combinaisons sont sortis et ont commencé à colmater les brèches. Après avoir paramétré les lumières, vous êtes sortis les aider. Vous aviez - tu l'as supposé - le même but : colmater les brèches de vos vaisseaux respectifs. Cependant, les deux navires étaient trop encastrés, et la solution à laquelle vous avez dû vous résoudre fût de colmater toutes les brèches menant au vide, sans se soucier de séparer les deux entités, avant que le vide spatial ne fasse plus de dégâts à l'un ou à l'autre vaisseau. Une fois les brèches colmatées, ce qui a pris plusieurs heures, vous avez pu vous reposer quelques heures. Fatigués, ni les créatures inconnues ni vous n'êtes allés les uns vers les autres. Et alors que l'un d'entre vous allait faire le premier pas, vous avez entendu un bruit sourd. Quelque chose venait de percuter le double vaisseau! Ni une, ni deux, vous êtes allés voir par le hublot. Un étrange vaisseau, minuscule par rapport aux vôtres, venait de vous percuter. Tu es alors parti avec Agapornis et, en actionnant l'un de vos attracteurs lumineux, avez fait rentrer le vaisseau spatial dans la couche externe de Nouveau-Paradis. Une fois dans un espace sûr, tous les 5 avez cherché un moyen d'entrer à l'intérieur. C'est un membre de l'autre espèce qui a trouvé en premier une écoutille par le dessous, et il est entré à l'intérieur. Tu l'as suivi. A l'intérieur, il y avait une étrange créature dans ce qui était visiblement une tenue spatiale. Après l'avoir sorti du navire, vous avez regardé à travers son casque, et avez découvert une créature étrange : quatre yeux, des oreilles pointues et une peau bleue! Mais ce n'est pas la seule chose que tu as trouvée à l'intérieur. Posé à côté du tableau de bord, un objet duquel semble émaner une grande puissance a attiré ton attention. Tu n'as aucune idée de ce dont il s'agit, mais tu as préféré garder cet objet avec toi dans le doute. Il en émane quelque chose de malsain, potentiellement puissant et dangereux, et tu préfères que cela reste entre tes mains plutôt que dans celles d'espèces inconnues, tout du moins le temps que tout danger soit écarté.

Après cet épisode, tu as récupéré le petit être bleu, et l'a amené à la salle des diapositives, pour pouvoir sonder ses derniers souvenirs et pouvoir les visionner, au cas où l'être ne se réveille pas. Cependant, pendant le scan, tu as vu la créature bouger : elle va sûrement se réveiller.

Ton caractère

Tu es quelqu'un de plutôt sage et sûre de toi. Tu n'es pas solitaire mais ta fonction t'a éloigné des autres, alors avoir des personnes avec qui communiquer n'est pas pour te déplaire. Tu es compétente et respectée sur Nouveau-Paradis. Agapornis te respecte, et il te plaît bien, mais tu redoutes le moment où il faudra lui parler de l'histoire de son espèce.

Tes objectifs de départ

- T'assurer que les espèces non-hibélans ne soient pas un danger pour vous.
- T'assurer que Nouveau-Paradis n'est pas en danger
- Échanger avec ces espèces inconnues, cela ne peut apporter que du bon !

Compétences : Accès aux diapositives de souvenir, Création d'une diapositive de souvenir, Objet puissant, Bâton de vision

- Tu as accès à des diapositives de souvenir datant de la scission des hibélans en deux jusqu'à nos jours, et tu peux en récupérer un de ton choix.
- Tu peux générer une diapositive de souvenir en utilisant la salle des diapositives de souvenirs. Le mécanisme sonde alors le subconscient de la cible, permettant de

recupérer des souvenirs choisis par la cible, des souvenirs parfois perdus (ceci est beaucoup utilisé pour récupérer des souvenirs d'enfance!).

- Tu disposes d'un objet puissant dont tu ne connais pas la fonction.
- Tu disposes d'un bâton de vision. Tu peux l'utiliser pour faire passer des petits films ou souvenirs d'une personne à une autre (voir *Autres communications*) L'émetteur doit tenir le bâton, le récepteur doit être en face.

Connaissances supplémentaires

- Tu as vu l'autre être entré avec toi sortir des objets du petit vaisseau récupéré. Cela ne te rassure pas, mais tu aurais fait la même chose à sa place, donc tu laisses couler.
- Le vaisseau dans lequel vous êtes encastrés à l'air d'avoir plusieurs instruments, mais ils ont l'air cassé.
- Il est impossible d'accéder à la couche interne de Nouveau-Paradis, mais il est possible de communiquer avec le reste des habitants.
- Tu as vu une autre personne (en plus d'Agapornis) rôder dans la couche externe de Nouveau-Paradis, mais tu ne sais pas de qui il s'agit : ton côté solitaire fait que tu ne connais quasiment personne à part Agapornis.

Action et communication

- *Communication orale* : tu ne comprends qu'Agapornis à l'oral.
- *Communication écrite* : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs. Tu écris en noir, les étrangers écrivent en rouge, et le sixième petit être écrit en bleu (sauf contre-indication MJ). Tu as le droit d'écrire en noir et de lire les textes en noir.
- *Autres communications* : Pour les méthodes de communication autres, celles-ci se feront par le biais de descriptions par les PJ. Si ce genre de communication arrive, les personnes communiquant de cette manière peuvent écouter la description seulement si l'émetteur et le(s) récepteur(s) de la communication ont tous la main levée, pointées les unes vers les autres (exemples : bâtons de vision, diapositives)
- *Actions solitaires* : Venir voir le MJ permet de lui demander de faire des actions spécifiques, comme accéder à la simulation par exemple.
- *Actions communes* : Pour faire une action commune, TOUTES les personnes participant à l'action doivent venir voir le ou la MJ et indiquer quel est le projet individuellement, en spécifiant la ou les compétences mises en jeu.

Indications de jeu

Voici maintenant quelques indications que tu peux ignorer à ta guise, mais qui peuvent t'aider à construire la représentation du personnage.

- Les hibélans ne sont pas autant développés que les autres espèces dans le jeu, mais il semblerait qu'ils forment des familles, jouent à des jeux de société, s'intéressent aux étoiles, et jouent de la musique.
- Les hibélans peuvent écrire, mais ce n'est pas leur mode de communication favori.
- En terme de déguisement, tu peux t'inspirer de la description physique de ton espèce. Rien n'est obligatoire.
- Tu seras probablement amené à échanger (difficilement) avec les autres. Si jamais tu dois parler de ton passé ou de ta culture, n'hésite pas à extrapoler sur ce que tu

as pu voir des hibélans dans le jeu. Mais dans ce cas, n'hésite pas à faire part de tes extrapolations aux membres de ton espèce pour que la situation reste cohérente.

Pour terminer, la musique peut, si les PJ sont d'accord, être utiles au jeu, comme un moyen de communication différent. Si tu disposes d'un instrument de musique que tu aimerais ramener (ou si tu veux siffler, frapper en rythme, etc.), n'hésite pas. Cela pourra servir.

Voici également un lien vers des partitions pour certaines parties d'une des musiques d'Outer Wilds : https://musescore.com/isaac_culver/travelers-encore