

Agapornis (Hibélan)

J'ai peur de me retrouver seul du jour au lendemain. Je ne veux pas que mes proches me quittent.

La fiche considère un personnage masculin, 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/vidé 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 un 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 un hibélan tout à fait normal. 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. D'après Ovis, le capitaine du vaisseau, il faut à tout prix éviter de trop prendre aux planètes, au risque de les détruire, mais vous prenez tellement peu à chaque fois que tu te demandes ce qui a bien pu se passer dans le passé pour être aussi strict.

Après être devenu adulte, tu t'es peu à peu intéressé à une technologie abandonnée dans la couche externe de Nouveau-Paradis (celle où personne ne va jamais), permettant de simuler une autre réalité. Tu as travaillé de nombreuses années dessus. Tellement, qu'entre temps, tu as trouvé la personne en qui tu tiens le plus au monde : Conuropsis. Tu n'imaginais plus écrire ta vie sans que son histoire ne se mêle à la tienne. Cependant, personne n'est éternel : Conuropsis était souffrant(e), et peinait à se déplacer. Toi qui travaillais sur la réalité virtuelle de la couche externe de Nouveau-Paradis, tu as tenté le tout pour le tout. Tu l'as amené(e) dans la couche externe sans mettre personne au courant, et vous vous êtes tous les deux connectés à la simulation, avec une cloche pour vous réveiller au bout de trois heures.. Une fois à l'intérieur, Conuropsis pouvait marcher à nouveau! Tu as sauté de joie et avez passé trois fantastiques heures à l'intérieur. Cependant, quand vint l'heure de se déconnecter, seul toi fut rejeté de la simulation. A l'extérieur, devant le feu central, Conuropsis était allongé(e), dans la capsule que tu avais fabriqué afin que sa douleur soit moindre. Ses yeux fermés ne se rouvrirent pas, et en écoutant les battements de son cœur, tu as dû te rendre à l'évidence : Conuropsis était mort(e).

De rage, tu es retourné dans la simulation, prêt à tout casser. C'était à cause d'elle que Conuropsis était mort(e)! Mais une fois à l'intérieur, Conuropsis te faisait face, inquiet(e) par le fait de ne pas avoir pu se déconnecter. Tu as longuement hésité, puis tu lui as annoncé la mauvaise nouvelle. La nouvelle était difficile à avaler. La seule bonne nouvelle était le fait que Conuropsis pouvait vivre une seconde vie à l'intérieur! Plusieurs semaines passèrent, durant lesquelles tu te connectais tous les jours pour pouvoir rester avec Conuropsis, jusqu'à ce qu'un immense bruit de collision se fasse retentir dans la couche externe de 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, seule la capitaine du vaisseau, Ovis, se trouve dans la couche externe, mais par la force des choses, tu y étais toi aussi. Tu t'es donc précipité vers la salle de contrôle du vaisseau et tu y as trouvé Ovis, comme prévu. 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 Ovis et, en actionnant l'un de vos attrapeurs 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 écrouille par le dessous, et il est entré à l'intérieur, suivi par Ovis. Ils en sont ressortis avec une étrange créature dans ce qui était visiblement une tenue spatiale. Après l'avoir allongé par terre, vous avez regardé à travers son casque, et avez découvert une créature étrange : quatre yeux, des oreilles pointues et une peau bleue! Il y a quelques instants, Ovis a saisi l'être et l'a placé dans la salle des diapositives pour essayer d'extraire ses souvenirs au cas où l'être ne se réveillerait pas.

Ton caractère

Tu es quelqu'un de plutôt débrouillard, vu comment tu as compris tout seul le fonctionnement de la réalité virtuelle. Tu es plutôt timide dans la réalité, mais ça va beaucoup mieux avec Conuropsis. Tu ne connais pas bien Ovis même si tu ne lui as jamais beaucoup parlé, mais il sait que tu travailles sur la réalité virtuelle : il t'a lui-même donné accès à une réserve de diapositives de souvenirs nécessaires à la mise en place d'un monde de réalité virtuelle.

Tes objectifs

- T'assurer que l'accident n'a pas causé de dommages à la simulation et que Conuropsis va bien.
- Échanger avec ces espèces inconnues, cela ne peut apporter que du bon !

Compétences : Paramétrage de la réalité virtuelle, Accès à la réalité virtuelle

- A condition de disposer d'une diapositive de souvenir et d'assez d'énergie, tu peux paramétrer la réalité virtuelle pour que le monde qu'elle émule soit celui de la diapositive de souvenirs.
- Tu as la possibilité de te connecter et expliquer à d'autres personnes comment se connecter à la réalité virtuelle.

Connaissances supplémentaires

- Tu as vu l'un des 3 êtres étranges sortir des objets du petit vaisseau récupéré.
- Ovis dispose d'un bâton de vision.
- Le vaisseau dans lequel vous êtes encastrés a l'air d'avoir plusieurs instruments, mais ils ont l'air cassé.
- La salle de création de diapositives d'Ovis est accessible, mais tu n'en connais pas son fonctionnement.
- Il est impossible d'accéder à la couche interne de Nouveau-Paradis.

Action et communication

- *Communication orale* : tu ne comprends qu'Ovis 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 les MJ permet de 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.

- Le lien entre Conuropsis et toi est volontairement laissé flou dans la fiche : à toi de décider (en prévenant les MJs) quelle relation vous entretenez (amicale, amoureuse, maître-disciple etc.)
- Les hibélans ne sont pas autant développés que les autres espèces, 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, il faut mettre au courant l'autre hibélan.

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