

Outer Wilds : Remnants of the Eye

Imaginée et écrite par AlexCadwish (2023)

Introduction

Bienvenue dans le projet Outer Wilds! En tant que MJ de cette murder, il faut d'abord que tu récupères les codes de lancement de la murder! Tu ne peux pas les louper, il suffit de parcourir le village des documents MJ! Avant de te lancer, voici quelques conventions d'écriture pour cette murder :

- *Les éléments en italique sont des explications concernant les choix effectués lors de la murder, en particulier par rapport au jeu.*
- **Les éléments en gras sont des conseils relatifs à la manière de gérer certaines situations.**

Introduction	1
Note d'intention	4
Philosophie de jeu	5
L'histoire de la murder	5
Ce qui devrait se passer lors de la murder	5
Les personnages, résumés	6
Âtrien : Yoni	6
Nomaï : Camassia, Sorbus, Diona	6
Hibélan : Agapornis, Ovis (et Conuropsis)	6
Le déroulé supposé des évènements	7
Préparatifs	7
Matériel	7
Salles et gros équipements	7
Exemple de mise en place	8
Mécaniques de jeu	8
Communication difficile : parole, écriture description	8
Projets	9
Informations de jeu	10
Les objets	10
Les lieux	11
Vaisseaux	11
Autres lieux	11
Personnages non joueurs	12
Avant la murder	12
Questionnaire	12
Réaliser le cast	13
Brief général	14
Sécurité émotionnelle	14
Atelier gromelot / Choix des langues	15

Description des lieux et des mécaniques	15
Briefs de groupes (espèces)	15
Brief hibélan	15
Brief nomai	15
Briefs individuels	16
Yoni	16
Diona	16
Sorbus	16
Camassia	17
Agapornis	17
Ovis	17
Pendant la murder	18
Déroulement temporel de la murder	18
Actions attendues	18
Adaptations	19
Routes alternatives	20
Fin de la murder	21
Quand sonner la fin	21
Fin du jeu	21
Ambiance	23
Musique	23
Costumes	23
Dernières choses	23
Conclusion	23
Les fiches	24
Fiches personnage	24
Note d'intention	24
Yoni (âtrien)	25
Fiche joueur	25
Ton espèce	25
Ton histoire	25
Ton caractère	26
Tes objectifs	26
Compétences : Mémoire incomplète, traducteur de langage nomai, tenue d'astronaute	26
Connaissances supplémentaires	27
Action et communication	27
Indications de jeu	27
Fiche MJ	28
Diona (Nomaï)	28
Fiche joueur	28
Ton espèce	28
Ton histoire	28
Ton caractère	30

Tes objectifs de départ	30
Compétence : Bricolage rapide, Compréhension des mécanismes	30
Connaissances supplémentaires	30
Action et communication	31
Indications de jeu	31
Fiche MJ	32
Sorbus (Nomaï)	32
Fiche joueur	32
Ton espèce	32
Ton histoire	32
Ton caractère	34
Tes objectifs de départ	34
Compétence : Compréhension innée, Fabrication de plans	34
Connaissances supplémentaires	34
Action et communication	35
Indications de jeu	35
Fiche MJ	36
Camassia (Nomaï)	36
Fiche joueur	36
Ton espèce	36
Ton histoire	36
Ton caractère	38
Tes objectifs de départ	38
Compétence : Capitaine, Coordonnées connues, Objets confisqués	38
Connaissances supplémentaires	39
Action et communication	39
Indications de jeu	39
Fiche MJ	40
Agapornis (Hibélan)	40
Fiche joueur	40
Ton espèce	40
Ton histoire	40
Ton caractère	41
Tes objectifs	42
Compétences : Paramétrage de la réalité virtuelle, Accès à la réalité virtuelle	42
Connaissances supplémentaires	42
Action et communication	42
Indications de jeu	42
Fiche MJ	43
Intentions pour le personnage	43
Ovis (Hibélan)	43
Fiche joueur	43
Ton espèce	43
Ton histoire	44

Ton caractère	45
Tes objectifs de départ	45
Compétences : Accès aux diapositives de souvenir, Création d'une diapositive de souvenir, Objet puissant, Bâton de vision	45
Connaissances supplémentaires	46
Action et communication	46
Indications de jeu	46
Fiche MJ	47
Brouillons	47
Fins possibles	49
Nouvel univers & mort des personnages	49
Mort des personnages	49
Nouvel univers et survie des personnages	50
Retour dans le passé	50
Objets accessibles dans l'univers	50
Coordonnées dans l'univers	50

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 2 à 3h avec 1 à 2h de brief/débrief en plus. **Tout dépend de la manière dont les PJs vont décider de communiquer entre eux. D'une manière générale, 2h est un minimum et il est plus appréciable de monter d'au moins 30 minutes.**

“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 êtres 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, est un espace bien 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 de profiter du jeu de manière classique. **En tant que MJ, il est impensable de ne pas avoir fait le jeu dans son intégralité, surtout pour le personnage de Yoni.**

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.

Philosophie de jeu

Cette murder se veut une extension du jeu-vidéo pour les personnes qui l'ont terminé et qui en veulent plus. Il est ainsi déconseillé de jouer avec des personnes qui n'ont pas fait le jeu et le DLC. La murder essaye de ne pas trop extrapoler les informations accessibles dans le jeu, mais cela n'est pas totalement possible.

Ainsi, je n'ai pas voulu proposer une fin alternative au jeu ou une suite d'un côté, ni quelque chose de totalement décorrélé du jeu dans l'autre. C'est pour cela que je me base sur les fins alternatives du jeu de base, en particulier celle où le personnage principal fuit du système solaire avec le générateur du Projet de Sablière Noire en main. Ce personnage va rencontrer des nomaïs en chair et en os, ainsi que des êtres semblables à ceux de l'Etranger. Je n'ai pas voulu créer une autre espèce toujours dans cette optique de ne pas trop extrapoler.

L'histoire de la murder

Deux événements disjoints sont les déclencheurs de la murder. D'un côté, le personnage principal du jeu (que nous appellerons Yoni à partir de maintenant) retire le générateur de distorsion de Sablière Noire mais échoue à l'amener à Sombrances et fuit le système solaire. La supernova a lieu, et l'âtrien dérive dans l'espace une fois à court de carburant.

D'un autre côté, un Vaisseau nomaï se trompe en entrant les coordonnées du lieu de rendez-vous de tous les clans nomaïs, et en passant en distorsion, percute un autre vaisseau, semblable à celui de l'Etranger, et les membres des deux vaisseaux doivent colmater les brèches en urgence, fusionnant leurs vaisseaux par la même occasion.

Le résultat de cette distorsion ratée est similaire à l'accident du Vaisseau d'Escall du jeu dans Sombrances.

Les personnages du double navire récupèrent ensuite Yoni qui, dérivant dans l'espace, les a percutés avec son petit vaisseau, et c'est ainsi que trois espèces différentes se retrouvent dans le même Vaisseau.

Ce qui devrait se passer lors de la murder

En particulier grâce à Yoni qui possède un traducteur, les personnages (membres des 3 espèces) devraient commencer à communiquer, et finalement se rendre près de l'Oeil de l'Univers, et l'observer - ou non. **Il existe une succession "canon" d'évènements pour y arriver, mais comme il s'agit d'obtenir des informations, conformément au jeu de base, une certaine souplesse dans les méthodes d'obtention est nécessaire, et les personnages peuvent décider d'une autre méthode pour arriver à leurs fins.**

Les personnages, résumés

Âtrien : Yoni

Yoni est l'avatar dans Outer Wilds. Il a échoué dans sa boucle finale, mais il connaît tout le jeu et le DLC. Cependant, il ne se souvient plus des coordonnées exactes de l'oeil qui sont trop loin dans sa mémoire. Il n'a plus que sa tenue sans carburant, et le traducteur de langue nomaï. Il veut corriger son erreur et aller observer l'oeil de l'Univers, et doit trouver un moyen de retrouver les coordonnées.

Nomaï : Camassia, Sorbus, Diona

Camassia est capitaine du Vaisseau, il s'en veut de son erreur. Il a le droit de faire des sauts en distorsion en entrant les bonnes coordonnées si c'est possible (à condition d'avoir un générateur de distorsion fonctionnel), et d'envoyer des messages aux autres clans. Il possède le lance-guetteur et l'onduloscope de Yoni mais ne sait pas s'en servir ni ce que c'est. Il sait que l'univers se meurt, tout comme Sorbus, scientifique du clan.

Sorbus est fan d'histoire des sciences, et croit en la légende du clan d'Escall. Il peut comprendre des technologies, et en créer des plans d'objet à partir d'explications de Diona, bricoleur du clan.

Diona est enthousiaste pour aider, adore démonter de nouvelles technologies, en construire/réparer d'autres, mais ne tient pas bien la pression. Les 3 personnages ont tous quelques problèmes de confiance en soi, qui se manifestent sous différentes formes. Ils sont globalement les maîtres de tous les voyages du groupe de 6. Sorbus et Diona sont fusionnables à 5 PJs.

Hibélan : Agapornis, Ovis (et Conuropsis)

Hibélan est une francisation de Owlk (Owl + Elk - Hibou + Elan), rare ajout de ma part sachant que les êtres de l'Etranger n'ont aucun nom officiel et sont appelés "phantom birds" dans les fichiers du jeu.

Ovis est capitaine d'un vaisseau nommé Nouveau-Paradis, issu de la scission des hibélans causée par les hibélans ayant décidé d'arrêter le voyage vers l'Oeil de l'Univers, trop affectés par la destruction de leur planète. Ils ont donc peu de choses en commun avec ceux du jeu. Lui seul est au courant de la destruction de leur planète d'origine par les ancêtres, et fait en sorte de perpétuer l'autarcie de l'espèce dans le Vaisseau, pour empêcher que son espèce pille d'autres planètes. Il possède une torche de vision (*les bâtons de lumière verte du jeu qu'il faut regarder pour avoir une vision*) et peut lire et enregistrer dans des diapositives des souvenirs (même enfouis), ainsi que le générateur de distorsion de Yoni (sans savoir ce que c'est).

Agapornis, de son côté, gère une simulation similaire au monde des rêves de l'Etranger, dans lequel Conuropsis continue d'exister malgré sa mort dans le monde réel. Agapornis peut paramétrer le monde virtuel pour lui faire prendre l'apparence du monde décrit par une diapositive de souvenir, et peut à tout moment mettre fin à la simulation pour ce faire. Ensemble, les deux hibélans PJ (Conuropsis est PNJ) sont plus méfiants et secrets que les autres, et vont mettre probablement un peu plus de temps à s'ouvrir.

Le déroulé supposé des évènements

Lors de la murder, les personnages vont apprendre doucement à communiquer, ce qui les amènera à échanger sur leurs possessions et compétences. Le générateur de distorsion devrait finir par être donné aux nomaïs qui ont cassé le leur, permettant de voyager. Yoni doit se faire scanner par Ovis, et Agapornis doit alors générer un monde à partir de la diapositive pour permettre à Yoni de retrouver les coordonnées, permettant aux nomaïs d'aller vers l'Oeil de l'Univers.

En parallèle, certains personnages voudraient peut-être voir le Prisonnier de l'Etranger, ou Solanum sur la Lune quantique (les deux étant accessibles malgré la supernova).

Préparatifs

Matériel

Pour jouer la murder, il y a un certain nombre d'objets indispensables, et d'autres moins. En fonction de l'envie, les objets peuvent être de simples bouts de papier, ou avoir une forme tangible plus ou moins ressemblante. Les objets nécessaires sont :

- Un générateur de distorsion
- Un lance-guetteur
- Un onduloscope
- Un traducteur de langue nomaï
- Une torche de vision

Dans tous les cas, un simple bâton peut suffire, car il faut généralement pointer l'objet dans une direction pour effectuer son effet. Pour le générateur, une boîte, une gourde... Tout peut faire l'affaire.

Les objets facultatifs mais sympathiques sont :

- Des objets de bricolage pour Diona
- Des objets servant de diapositives de souvenir, à donner à Ovis quand il en crée une
- Des Marshmallows
- Une lampe (verte?) pour un feu vert **ou même un feu de camp si vous jouez en extérieur!**

Et bien sûr, n'importe quoi qui peut vous sembler pertinent.

Salles et gros équipements

Je pars du principe que la murder s'effectue au minimum avec deux espaces disjoints, l'un pour la scène de jeu et l'autre (moins utilisé) pour le monde virtuel, mais un certain nombre d'espaces supplémentaires peuvent être ajoutés. Voici quelques suggestions, ainsi qu'un exemple particulier.

Indispensable :

- La salle de jeu principale correspondant à la fusion des deux vaisseaux : celle-ci doit de préférence comporter quelque chose faisant office de pilier qui devrait accueillir un générateur de distorsion (pilier cassé au début), un espace représentant le feu vert menant au monde des rêves (des chaises autour d'une table par exemple), d'un espace servant au scan des souvenirs pour la création de diapositives de souvenirs, d'un espace pour lire les dites diapositives, d'un espace pour piloter le vaisseau et d'un espace pour communiquer avec d'autres vaisseaux nomaïs. En cas de

décoration, il est possible d'ajouter quelques obstacles au milieu de la salle pour délimiter les deux espaces de Vaisseau, quitte à décorer différemment les deux côtés (sombre, vert, ancien, boisé pour les hibélans, lumineux, lisse et propre pour les nomaïs)

- La salle de jeu secondaire est le monde des rêves : rien n'y est nécessaire, à part un espace aménagé de manière similaire au feu de la salle principale, mais sans la lumière au centre. Comme ce n'est pas un espace forcément connu, il ne doit pas, de préférence, être visible depuis l'espace de jeu principal.

Espaces secondaires possibles :

- Un espace de discussion avec les MJs pour les questions-réponses
- Un espace pour représenter le hangar dans lequel a été placé le vaisseau de Yoni
- Un espace représentant les locaux confinés des autres nomaïs et/ou des autres hibélans (confinés respectivement dans leurs cabines et la couche interne du Vaisseau hibélan)

Exemple de mise en place

Voici un exemple de mise en place utilisé (à peu près) lors d'une session :

- Deux salles communicantes via une porte représentent la salle principale. Dans la première salle, dédiée aux nomaïs, une table retournée fait office de pilier cassé d'accueil pour le générateur de distorsion. Des tableaux à craie sur les murs permettent aux personnages d'écrire sur les murs, comme les nomaïs le font dans le jeu **Des tableaux sur les murs sont extrêmement bienvenus, mais on peut faire sans**. Un bout de tableau a été réservé pour les communications de Camassia, et un autre pour entrer les coordonnées de voyage. Une table et une chaise représentaient le lieu de pilotage à courte portée du vaisseau. Les lumières étaient allumées. Dans la deuxième salle, dédiée aux hibélans, une table accueillant une lumière représentait le feu, et 4 chaises autour représentent les places pour aller au monde des rêves. Les chaises retournées indiquent que quelqu'un est dans le monde des rêves via cette chaise (ce qui fait qu'une chaise est retournée dès le début pour représenter Conuropsis). Une table et une chaise représentent le lieu de scan pour les diapositives. La salle n'est pas éclairée à part par la lumière du feu et par une lumière verte. Un vidéoprojecteur éteint servait de lecteur de diapositive.
- Une salle supplémentaire avec seulement 4 chaises en cercle représente le monde des rêves.
- Un couloir plutôt grand est utilisé à la fois pour les discussions MJ, pour représenter le hangar du vaisseau âtrien, pour aller au monde des rêves et pour les sorties extra-véhiculaires des personnages.

Mécaniques de jeu

Communication difficile : parole, écriture description

En amont de la murder, les PJs devront choisir une manière de communiquer difficilement. Cela peut-être via l'utilisation de langues étrangères, le gromelo, ou simplement l'abstraction des dialogues qui ne proviennent pas d'une espèce dont la langue est connue **Le gromelo**

semble être le plus facile à mettre en place, avec un mix où les personnages d'une même espèce parlent entre eux en français quand ils sont à l'écart.

Les différentes espèces écrivent toutes en français pour les traducteurs éventuels, mais dans des couleurs différentes qui représentent les différentes langues. Ainsi, dans le cadre de textes, seule une couleur par espèce peut être utilisée. Dans le cadre de dessins et symboles, ceux-ci peuvent avoir n'importe quelle couleur car ils sont sujets à interprétations et ne contiennent pas de lettres ni de chiffres.

Lorsque les personnages écrivent, ils écrivent sur les murs. S'il y a des tableaux, cela simplifie la vie. Sinon, il est possible de scotcher des feuilles sur les murs pour que les personnages puissent écrire dessus.

Lorsque les personnages utilisent le bâton de vision (un seul destinataire) ou lisent une diapositive de souvenirs (éventuellement à plusieurs), l'émetteur du message **ou le MJ dans le cadre de souvenirs** doit faire une description de la vision/de la diapositive. Cette description ne doit contenir aucun texte, et la description ne doit pas contenir d'interprétation de la description.

Exemples :

- "Tu vois un vaisseau devant un cercle noir, et dans la vision d'après, tu vois un vaisseau identique au premier derrière un cercle blanc" est une description correcte.
- "Le hibélan semble avoir une mine terrifiée alors que d'autres hibélan sont en train de brûler sciemment un temple de l'Oeil de l'univers" est incorrect : il est interdit de donner le nom de l'espèce (pas la même langue), d'interpréter pour le destinataire la description faciale, de donner une intention aux personnages, et de donner le nom du lieu alors qu'il n'est pas nécessairement connu des destinataires. Une description pourrait être : "La créature semblable à moi-même a les mains sur les joues, les yeux écarquillés et la bouche tombante. Dans la vision d'après, des êtres similaires ont des objets desquels sortent des flammes devant un bâtiment avec un symbole étrange avec un trou au milieu". Évidemment, la souplesse des descriptions dépendra des envies de jeu des PJs.

Projets

Lorsque des personnages souhaitent effectuer une action commune, pour être sûrs que les personnages se comprennent, les personnages doivent, un par un, venir décrire l'action du personnage et le projet du groupe. Dans le cadre de mauvaises communications, le projet peut échouer. Sinon, d'une manière générale, à moins de quelque chose d'irréalisable et au bon vouloir MJ, les projets peuvent réussir. Le tableau suivant montre quelques exemples de projets. Certains projets peuvent également se faire en jeu, sans intervention MJ. La mécanique de projet n'est une mécanique définie que parce qu'il faut vérifier que les personnages se comprennent. En réalité, il s'agit simplement d'actions demandées aux MJs de manière assez classique.

Impliqué 1	Impliqué 2	Impliqué 3	Projet
Yoni	Ovis		Création d'une diapositive de souvenir utilisable

			pour retrouver les coordonnées via le monde des rêves
Agapornis	Diapositive de Yoni		Création d'une simulation d'Outer Wilds sans les éléments non-souhaités par Yoni
Camassia	Yoni		Identification des objets récupérés par Camassia
Yoni	Diona		Démontage du traducteur
Sorbus	Traducteur démonté		Plans pour un traducteur
Sorbus	Yoni	Un hibélan	Plans d'un traducteur hibélan
Diona	Plans de traducteur		Création d'un traducteur
Diona	Camassia		Identification et réparation des pannes du vaisseau (générateur, tableau de communication cassé)

Informations de jeu

Les objets

- L'onduloscope ne repère jamais de signal, sauf si quelqu'un parle à proximité, joue de la musique, ou si le mécanisme bloquant l'Oeil de l'Univers a été désactivé, auquel cas seul Yoni est capable de comprendre la distance, mais tout le monde peut identifier la direction
- Le lance-guetteur, lorsqu'il est utilisé, prend une photo. Cela sert seulement à bloquer d'éventuels objets quantiques dans leur état.
- Le traducteur nomaï est utilisable en pointant l'objet vers une écriture nomaï. Yoni (ou d'autres pour d'autres traducteurs) est alors capable de lire le texte. Il contient des échantillons de textes nomaïs du clan d'Escall quand démonté.
- Le générateur de distorsion peut être utilisé pour:
 - Donner de l'énergie au Vaisseau nomaï pour voyager par distorsion. Les deux vaisseaux sont emmenés lors d'un passage en distorsion.
 - Donner de l'énergie à la simulation pour pouvoir générer une simulation à partir des souvenirs de Yoni sans risquer de perdre Conuropsis
- Le tableau de communication est à moitié détruit et ne peut envoyer que deux messages. Les autres clans répondent, mais tant qu'il est cassé, les réponses ne parviendront pas. Il faut que Diona répare le tableau pour le réutiliser.
- La salle de scan des souvenirs permet de créer des diapositives. L'une d'entre elle est créée dès le début du jeu, mais à chaque fois que quelqu'un veut l'utiliser pour faire passer une description à plusieurs personnes à la fois, une autre est créée (ou pas) selon l'envie de l'émetteur.

- Le feu du monde des rêves est utilisable en s'endormant devant en tenant un objet spécifique. Ce n'est pas nécessairement une lanterne. **Dans une murder effectuée, de la laine verte remplaçait les lanternes. En jeu, il s'agissait de fils de lumière à tenir pour s'endormir, et à garder autour du cou dans le monde des rêves, ce qui est mieux qu'une lanterne (cette amélioration semble raisonnable vu la différence de siècles entre les hibélans du jeu et ceux de la murder).** Une fois en rêve, il faut qu'un MJ emmène au monde des rêves. Si quelqu'un bouge une chaise dans le monde réel, il faut réveiller le personnage correspondant dans le monde des rêves. **Un co-MJ est conseillé pour ça.**

Il est important que le fonctionnement de la salle de scan soit clair (au moins pour Ovis) et que celui du feu du monde des rêves le soit aussi (au moins pour Agapornis).

Les lieux

Vaisseaux

- Le Vaisseau hibélan s'appelle Nouveau-Paradis, et est découpé en deux parties : la couche interne est inaccessible pendant tout le jeu à cause des protocoles de confinement, et aucune communication n'est possible. Les hibélans à l'intérieur ne s'en rendent peut-être même pas compte. La couche externe est là où sont stockés les vaisseaux monoplace des hibélans, le vaisseau de Yoni, et le module de pilotage cassé. La seule partie intéressante est normalement la partie en jeu. Il est possible d'y trouver des tenues d'astronaute pour hibélans s'ils veulent faire une sortie extravéhiculaire.
- Le Vaisseau nomaï est confiné, mais tout le monde dans le vaisseau est au courant. La partie en jeu est le poste de commande (la partie accessible du vaisseau cassé dans le jeu). Le reste est fermé pour confinement, mais il est possible de communiquer (**co-MJ conseillé**) avec les autres membres, pour du dialogue ou pour récupérer, par exemple, les outils de bricolage de Diona, via un sas de décompression.
- Le Vaisseau de Yoni ne contient plus rien d'intéressant à part des marshmallows, des réserves de carburant vides, un cristal de gravité, un kit de secours, des cartes représentant le système détruit des âtriens, et un journal de bord inutilisable car cassé. **Si Diona réussit à le réparer, alors seuls les 4 grands points d'intérêt sont accessibles, les coordonnées ne le sont donc pas. Il est possible de les verrouiller via l'ATH du Vaisseau, mais pas de s'y diriger avec le vaisseau de Yoni, ce serait trop long par rapport au temps de la murder. Voir Routes alternatives.**

Autres lieux

- La lune quantique gravite autour de l'œil de l'Univers. C'est désormais son seul état d'existence, donc pas besoin de la prendre en photo pour s'y rendre. Solanum s'y trouve, elle n'est plus quantique et commence à vieillir normalement. Il est donc possible d'interagir avec (**co-MJ conseillé**!).
- L'Etranger est toujours accessible également, et donc il est possible de discuter avec les habitants survivants après l'effondrement de la tour et avec le Prisonnier (**co-MJ conseillé**).

- Les coordonnées du lieu de rendez-vous des clans nomaïs ne contiennent plus rien, et d'autres coordonnées accessibles via une bonne communication forment le nouveau point de rendez-vous des clans.
- Les coordonnées de l'Oeil de l'Univers mènent toujours à l'Oeil de l'Univers.

Personnages non joueurs

Les PNJs sont normalement très peu présents pendant la murder. En particulier, Conuropsis est le plus actif, présent au début à chaque partie. D'autres PNJs peuvent être joués, notamment Solanum, le Prisonnier ou Canna (responsable des clans nomaïs).

Avant la murder

Questionnaire

1. A quel point as-tu une bonne connaissance de l'univers de Outer Wilds ? De son DLC ?
2. A quel point penses-tu pouvoir faire abstraction de tes connaissances du jeu ?
3. Y a-t-il une espèce ou un personnage que tu apprécies ?
4. Quels adjectifs pourraient correspondre (ou pas) au personnage que tu vas incarner ?
 - Curiosité
 - Compétence
 - Lead
 - Incompréhensible
 - Débrouillardise
 - Conscience du passé
 - Calme
 - Rêverie
 - Hardiesse
 - Populaire
 - Proactivité
5. Outre les thèmes généraux de la murder, certains personnages abordent des thématiques supplémentaires qui peuvent être inconfortables pour certaines personnes. Y a-t-il des thèmes que tu préfères éviter ? Parmi les thèmes suivants, lesquels sont susceptibles de t'intéresser ou de te repousser ?
 - Pression sociale
 - Anxiété
 - Dépression
 - Deuil
 - Remords
 - Regrets
 - Peur / Phobies
 - Solitude
 - Vengeance

- Colère
 - Honte
 - Cauchemars
6. Est-ce que tu accepterais d'écrire de manière manuscrite ?
 7. Est-ce que tu parles couramment une autre langue ? Accepterais-tu de parler dans cette langue ?
 8. Quelles langues comprends-tu couramment ?
 9. Est-ce que tu serais prêt à ramener un instrument de musique ? Et sais-tu en jouer ?
 10. Est-ce que tu serais à l'aise pour improviser des descriptions (de lieux, de personnes) ?
 11. Autres remarques ?

Réaliser le cast

La réalisation du cast est quelque chose de personnel. Voici quelques indications concernant le questionnaire qui peut aider pour réaliser le cast :

1. A quel point as-tu une bonne connaissance de l'univers de Outer Wilds ? De son DLC ? **Difficile de cast quelqu'un qui n'a pas une bonne connaissance de l'univers en Yoni**
2. A quel point penses-tu pouvoir faire abstraction de tes connaissances du jeu ? **Yoni peut ne pas faire abstraction de ses connaissances de jeu**
3. Y a-t-il une espèce ou un personnage que tu apprécies ? **Peut-être donner un personnage similaire**
4. Quels adjectifs pourraient correspondre (ou pas) au personnage que tu vas incarner ?
 - Curiosité - Yoni, Ovis, Sorbus, Diona
 - Compétence - Ovis, Sorbus, Diona, Agapornis
 - Lead - Ovis, Camassia
 - Incompréhensible - Yoni
 - Débrouillardise - Agapornis, Diona
 - Conscience du passé - Sorbus, Ovis
 - Calme - Sorbus, Ovis
 - Rêverie - Ovis, Sorbus
 - Hardiesse - Ovis, Camassia
 - Populaire - Camassia, Diona
 - Proactivité - Yoni, Camassia
5. Outre les thèmes généraux de la murder, certains personnages abordent des thématiques supplémentaires qui peuvent être inconfortables pour certaines personnes. Y a-t-il des thèmes que tu préfères éviter ? Parmi les thèmes suivants, lesquels sont susceptibles de t'intéresser ou de te repousser ?
 - Pression sociale - Diona, Camassia
 - Anxiété - Diona, Sorbus
 - Dépression - Sorbus
 - Deuil - Agapornis, Yoni
 - Remords - Camassia, Yoni
 - Regrets - Agapornis, Yoni
 - Peur / Phobies - Yoni
 - Solitude - Agapornis

- Vengeance - Ovis
 - Colère - Ovis, Camassia
 - Honte - Camassia, Agapornis, Sorbus
 - Cauchemars - Agapornis
6. Est-ce que tu accepterais d'écrire de manière manuscrite ? **En cas de refus, ne pas donner de nomä.**
 7. Est-ce que tu parles couramment une autre langue ? Accepterais-tu de parler dans cette langue ? **Avec de la chance, des personnages d'une même espèce peuvent parler la langue étrangère**
 8. Quelles langues comprends-tu couramment ? **Idem**
 9. Est-ce que tu serais prêt à ramener un instrument de musique ? Et sais-tu en jouer ? **Simplement pour proposer des moyens d'expressions alternatifs.**
 10. Est-ce que tu serais à l'aise pour improviser des descriptions (de lieux, de personnes) ? **Indispensable pour Ovis**
 11. Autres remarques ?

Brief général

Sécurité émotionnelle

Rappeler les gestes de sécurité, selon les conventions de votre choix. Voici un exemple :

- "Freeze" : Lorsque le mot est prononcé (MJ seulement), les personnages sont bloqués sur place, et ne font plus rien, jusqu'à ce que "Unfreeze" soit prononcé. La murder est "en pause".
- "Cut" : Prononçable par tout le monde, le terme force un arrêt de la murder, quelle que soit la raison.
- Poing sur le front: La personne n'incarne pas son personnage. Peut servir pour les descriptions, pour aller prendre une pause (toilettes par exemple).

Interactions entre personnages :

- Geste des mains qui descendent : La personne demande à ce que l'interaction avec d'autres personnages continue, mais que son intensité diminue (les personnages ne remarquent pas le changement, et c'est comme si l'intensité reste la même dans le jeu)
- Mains en croix : La personne demande à ce que l'interaction avec d'autres personnages s'arrêtent. La scène est coupée/arrêtée/résumée hors jeu. Pour les personnages, l'interaction est allée à son terme, pas pour les personnes.
- Ok-check : Les personnes (MJ, PJ) peuvent faire un rond avec le pouce et l'index pour demander à la personne en face (et non le personnage) si tout va bien. Les réponses peuvent être un pouce vers le haut (auquel cas tout va bien), une main à plat (auquel cas il faut éventuellement mettre fin à l'interaction, ou faire un appel MJ) ou un pouce vers le bas (qui équivaut alors à une main en croix voire appelle un Cut).

Échanges de consentement (même si les interactions ne devraient pas arriver ici) :

- Consentement pour les gestes positifs : Toucher une personne (bras par exemple), faire un câlin à une personne, faire un baiser de GN etc.

- Consentement pour les gestes négatifs : Se faire crier dessus, se faire crier très fort dessus, insultes, coups de poings/pieds/claques de théâtre, Secouer une personne etc.

Atelier gromelot / Choix des langues

Si les PJs parlent des langues étrangères et que ça se goupille bien, il est possible de proposer de donner une langue à chaque espèce (en s'assurant que personne des autres espèces ne les comprend). Sinon, il est possible d'organiser un petit atelier gromelo, c'est-à-dire un petit atelier d'explications sur la manière de mimer une langue inconnue par des grommellements, des petits cris ou autres. Voir

<https://theatrespontane.wordpress.com/2011/11/17/grommelot-langue-imaginaire-communiq-uer/> par exemple. Il est nécessaire que les gromelots aient une cohérence intra-espèces mais pas inter-espèces, cela peut même être intéressant que ce ne soit pas le cas.

Description des lieux et des mécaniques

Il faut décrire très brièvement la salle principale (et la salle MJ s'il y a) ainsi que les différents éléments qui représentent des choses dans la murder (tables, tableaux, etc.). Leur fonction sera expliquée dans les briefs de groupe.

Il faut rappeler les couleurs d'écriture de chaque espèce (ne pas nommer les espèces, les appeler plutôt monôme, binôme et trinôme), que ce soit en écriture sur tableau ou avec des stylos.

Expliquer le principe des projets et surtout ce que ça implique en terme de compréhension des personnages.

Briefs de groupes (espèces)

Pour les briefs de groupe, faire quitter la scène principale aux autres espèces.

Brief hibélan

Présenter la partie hibélan de l'espace de jeu: Il s'agit de la couche externe de Nouveau-Paradis, qui abrite un feu et un espace de scan de diapositives. Montrer la torche de vision, rappeler son fonctionnement (l'émetteur et le destinataire doivent tous deux tenir la torche pour pouvoir faire passer une vision). Rappeler que les personnages ont le droit d'extrapoler sur la culture des hibélans à condition de se tenir au courant des extrapolations pour maintenir une cohérence. Proposer enfin que les personnes se mettent d'accord au préalable sur quelques éléments de fonctionnement des hibélans pendant les autres briefs, et même pendant les briefs individuels qui ne les concernent pas, par exemple concernant une cohérence dans leurs gromelots. **On peut leur suggérer par exemple de faire quelque chose semblable à de la communication d'oiseaux.**

Rappeler que Nouveau-Paradis dérivait tranquillement dans l'espace quand le choc est apparu de nulle part et que la brèche a dû être colmatée. Rappeler également qu'un troisième Vaisseau a été recueilli, que Ovis et un des nomaïs sont allés à l'intérieur, et que le Vaisseau est stocké quelque part dans la couche externe.

Brief nomaï

Présenter la partie nomaï de l'espace de jeu, à savoir le pilier (montrer la version non cassée, et montrer par ailleurs à quoi ressemble le générateur de distorsion), le module de commande, d'entrée des coordonnées et le tableau de communication interclans (ne pas préciser qu'il est cassé). Bien indiquer que le tableau de communication, le module de commande (pour le déplacement courte et longue distance) et l'entrée des coordonnées ne peuvent être utilisés que par Camassia.

Rappeler que le Vaisseau a soudainement percuté un vaisseau étranger et que les nomaïs se sont précipités pour colmater les brèches avec succès, que eux et les autres ont recueilli un être dans un vaisseau minuscule qui est probablement chez les autres (rappeler que c'est Camassia qui est entré à l'intérieur avec un des êtres inconnus).

Rappeler que les personnages ont le droit d'extrapoler la culture nomaï (qui a pu évoluer depuis des siècles et les nomaïs du jeu) à condition de se tenir au courant pour maintenir une cohérence. Proposer d'ailleurs que les nomaïs se mettent d'accord sur quelques éléments de culture pendant les briefs individuels des autres espèces, en particulier sur la manière dont les personnages vont communiquer en jeu.

Briefs individuels

D'une manière générale, pour pencher vers le style de murder souhaité, insister sur la curiosité de chaque personnage, qui fait que les personnages ont soif d'apprendre avant tout, et ce pour éviter que les personnages se renferment trop.

Yoni

Sans brief de groupe, lui permettre de brief en premier est un plus pour le rythme et pour permettre aux autres de s'arranger dans la continuité de leurs briefs de groupe, et c'est mieux pour pouvoir montrer les objets.

Rappeler à Yoni que le personnage se souvient de toute l'aventure du jeu et du DLC (sauf la fin officielle) à l'exception des coordonnées exactes de l'oeil de l'univers. Le personnage possède le traducteur (qui doit être représenté physiquement). Montrer à quoi ressemblent les objets mais indiquer que le personnage ne les a pas en possession. Indiquer que le feu présent du côté hibélan est semblable - mais différent - des feux de l'Etranger **Sert principalement à justifier la différence de fonctionnement entre le feu du jeu et celui de la murder**. Insister sur le bonheur de rencontrer ces civilisations en vrai. Préciser également que Yoni a très faim, et que ses Marshmallows de secours sont dans son vaisseau et que les récupérer serait chouette.

Diona

Insister sur la liberté d'interprétation du côté "apathique" du personnage (d'apathie fréquente à inexistante durant la durée de la murder), ainsi que sur la liberté d'interprétation du pouvoir de bricolage du personnage. Insister sur le fait que le personnage peut démonter et remonter, mais que Sorbus est important pour comprendre plus en profondeur. Indiquer que le pilier qui accueille le générateur de distorsion est cassé.

Sorbus

Insister sur les capacités de compréhension du personnage. Préciser que, la murder se jouant sur un temps court, certaines actions qui demanderaient beaucoup de temps peuvent être exécutées rapidement, comme la création de plans ou l'analyse d'objets démontés par Diona.

Camassia

Donner l'onduloscope et le lance-guetteur, et proposer de les cacher quelque part ou de les garder, avec un sac par exemple. Ne pas donner le nom ni la fonction des deux objets **C'est d'ailleurs une bonne chose que les objets utilisés ne soient pas ressemblants, pour plus de confusion!** Préciser que le personnage a fait l'erreur pour la première fois et que ça ne se reproduira pas en jeu si ce n'est pas la volonté du personnage, car le personnage est réellement compétent. Indiquer que les autres clans doivent lui envoyer un message dans une heure pour demander des nouvelles, et que le contact peut s'effectuer avant en utilisant le tableau de communication. Cependant, les générateurs de secours utilisés ne permettent pas d'envoyer plus de deux messages. Ne pas préciser que le tableau de communication est cassé mais bien indiquer que des parties du vaisseau, notamment le pilier central, peuvent avoir été endommagés. Préciser qu'il est impossible de se déplacer dans l'espace (courte ou longue distance) tant que le générateur de distorsion n'est pas fonctionnel sur son pilier.

Agapornis

Expliquer le fonctionnement du feu de la simulation choisi à Agapornis. Faire visiter la salle du monde virtuel. Montrer la partie réservée au corps caché de Conuropsis. Faire choisir un type de relation entre Agapornis et Conuropsis à la personne jouant Agapornis. **Le co-MJ jouant Conuropsis peut en profiter pour discuter un peu avec Agapornis, notamment pour définir la relation entretenue entre les deux personnages.** Montrer le dispositif de diapositives, en précisant que son utilisation est inconnue. Indiquer enfin que la simulation peut être changée très légèrement seulement. Une grande modification demanderait soit une grande source d'énergie (n'importe laquelle peut faire l'affaire) soit de réinitialiser le tout, ce qui éjecterait tout le monde de la simulation.

Ovis

Donner le générateur de distorsion sans préciser ce dont il s'agit à part que ça a l'air d'être un objet puissant récupéré sur le petit être bleu.

Préciser qu'Agapornis et lui ne se sont peut-être pas beaucoup parlé, mais que c'est suffisant pour que la communication soit amicale entre les deux. Expliquer le fonctionnement de la machine de diapositive : Le personnage scanneur doit faire semblant de mettre un casque sur la tête du personnage scanné. Le MJ vérifie alors que le personnage scanneur et le personnage scanné cherchent peu ou prou la même chose. Si les versions s'accordent, le personnage scanné peut décrire le contenu d'une diapositive créée. Si elles ne s'accordent pas, ou qu'elle contient des souvenirs enfouis, alors c'est au MJ de faire la description lors de la lecture (et indiquer que la diapositive est trop grosse dans le cas de souvenirs enfouis). Préciser que le personnage démarre le jeu en terminant son utilisation sur le petit être bleu. Indiquer également la manière dont on utilise le lecteur de diapositives.

Pendant la murder

Déroulement temporel de la murder

Considérons une murder durant au total 2h30 :

- Avant la murder : indiquer aux personnages de se concentrer, puis de fermer les yeux. Quand les personnages sont prêts, les emmener dans les vaisseaux respectifs. Installer Yoni dans la machine de création de diapositive, et Ovis devant. Préciser aux deux que la machine semble être en train de scanner. Yoni peut, au choix, être éveillé ou non au début de la murder.
- Début : Montrer que la machine de diapositive a terminé son scan et donner la diapositive correspondante. Si la diapositive est lue, alors les personnages peuvent voir (description MJ) "Une succession de diapositives durant laquelle ce personnage **Pointer Yoni** est allongé dans un étrange vaisseau et s'endort. Une autre suite de diapositives montre le vaisseau spatial récupéré il y a quelque temps dériver dans l'espace." **Changer la description à l'envie MJ, l'important est de montrer que le personnage dérivait seul dans l'espace et ça sert de tuto encourageant les personnages à générer des diapositives.**
- 40 minutes dans la murder : si le tableau de communication a été réparé, envoyer un message de Canna indiquant de nouvelles coordonnées pour que les nomaïs se retrouvent (leur système solaire à trois soleils ayant explosé).
- 1h dans la murder : si les personnages n'ont pas retrouvé le générateur, éteindre les lumières de la salle (ou indiquer que la lumière du vaisseau clignote). Lorsque le vaisseau est plongé dans l'obscurité, indiquer à tout le monde que plus aucune étoile n'est visible à travers les vitres du double Vaisseau. Si le tableau de communication n'a pas été réparé, indiquer à Camassia que les clans nomaïs n'ont pas envoyé de message conformément au protocole, ce qui est inquiétant.
- Entre 1 et 2h : Faire régulièrement clignoter les lumières côté nomaï tant que le générateur de distorsion n'a pas été retrouvé, et rappeler régulièrement à Camassia qu'il faut trouver un moyen de stabiliser l'énergie du Vaisseau.
- 2h à 2h30 : La murder devrait être sur la fin, les personnages doivent aller vers l'oeil de l'univers et écouter la conclusion de la fin de la murder (voir section dédiée).

Actions attendues

Dans la première heure, les personnages devraient essayer de se comprendre à travers les divers moyens disponibles. Si les nomaïs s'intéressent au traducteur, les actions suivantes sont faisables :

- Démonter l'appareil : l'appareil démonté peut être analysé par Sorbus. Des plaques réduites de langage nomaï d'un autre clan sont accessibles dans le traducteur.
- Créer les plans de l'appareil et le fabriquer : Diona peut reproduire les traducteurs pour en fabriquer d'autres. Cependant, pour ajouter une langue compréhensible, il est important d'avoir un certain nombre d'échantillons de la langue à déchiffrer, même sans en comprendre le sens. **Dix phrases d'au moins 3 mots semblent être suffisantes pour réussir à décoder un langage, c'est une fantaisie acceptable, mais il est possible d'adapter ceci en fonction de la vitesse d'avancée des**

personnages. Ainsi, il est possible de récupérer dix phrases écrites par des hibélans pour ajouter la traduction écrite hibélan au traducteur.

- Démontez la torche de vision : La torche de vision peut être démontée, puis analysée, pour en créer d'autres, avec le combo Diona + Sorbus.

Une fois la compréhension atteinte, les personnages devraient essayer de chercher l'oeil et/ou les autres clans nomaïs, pendant la deuxième partie de la murder. Pour cela, Yoni doit chercher dans ses souvenirs :

- Créer une diapositive de souvenir enfoui : Ovis peut créer une diapositive des souvenirs enfouis de Yoni. Dans le cas des souvenirs enfouis, la diapositive est gigantesque puisque l'élément à récupérer est justement oublié. Tout regarder prendrait des jours, et il faut un moyen d'analyser le tout rapidement. Lorsque la diapositive de souvenirs est créée, demander à Yoni si certains éléments de ses souvenirs (aka le jeu) devraient être retirés (comme les coelacanthes par exemple).
- Simuler les souvenirs enfouis : Agapornis peut débrancher la simulation avec Conuropsis ou emprunter le générateur de distorsion pour bricoler et générer un monde à partir des souvenirs de Yoni. Une fois à l'intérieur, il faut que les personnages aillent récupérer les coordonnées qui sont utilisables à partir de ce moment-là.

Pour terminer, les personnages doivent se téléporter aux coordonnées de l'œil de l'univers, et se diriger vers l'épilogue.

Cependant, tout ne se déroule pas toujours comme prévu, et il faut savoir s'adapter en fonction du temps.

En terme de quêtes secondaires, il y a :

- Réparer les éléments cassés du vaisseau nomaï : il est possible de réparer immédiatement le pilier qui est cassé visiblement, et de réparer le tableau de communication dont le dysfonctionnement n'est pas immédiat.
- Récupérer les autres clans nomaïs : si Camassia répare le tableau, alors les coordonnées des clans sont mises à jour et il est possible de s'y rendre. Des communications par message doivent rendre Camassia leader de tous les clans au vu de leur accointance avec d'autres espèces.
- Griller des marshmallows : Ca fait une super scène à photographier.
- Rencontrer Solanum : C'est plutôt une question en épilogue, mais s'il y a du temps, les personnages peuvent aller voir Solanum sur la lune quantique pour discuter avec.

Adaptations

Certaines actions peuvent être plus ou moins longues en fonction de la vitesse des PJs.

Voici quelques idées d'adaptation dans le cas où les personnages sont trop lents ou rapides :

- Traducteur : Si tout est fait trop vite, augmenter le nombre d'échantillons à recopier pour le traducteur. Ne pas hésiter à gagner du temps également en faisant passer commande de matières premières au reste du Vaisseau nomaï. Si c'est trop long, passer l'étape de recopiage et se contenter de scanner les murs pour récupérer les échantillons. Le traducteur n'est de toute façon pas obligatoire.
- Torche de vision : Si l'idée de la reproduction de l'objet est faite au début, ne pas hésiter à refuser la copie, les nomaïs ne sachant pas bien utiliser les technologies hibélans.

- Génération des souvenirs : Si les personnages sont trop rapides, pas de problème, le temps peut être gagné dans la suite. Si les personnages sont trop lents au point d'être presque à la fin, et que la génération n'a jamais été tentée, alors si la création de diapo est réalisée, les coordonnées de l'œil peuvent être visibles dans la diapositive.
- Générateur des clans nomaïs : Si Camassia se rend aux coordonnées du point de rendez-vous et que le générateur de distorsion n'est pas prêté pour la simulation, il est possible de trouver un Vaisseau détruit avec à la fois un tableau de communication indiquant les nouvelles coordonnées, et un deuxième générateur de distorsion intact.
- Simulation : Ne pas hésiter à rappeler à Agapornis les possibilités de paramétrage du monde virtuel (en particulier, si le générateur a été trouvé, préciser qu'il s'agit d'une grande source d'énergie intéressante). Si le générateur n'est pas accessible aux deux tiers de la murder, Conuropsis peut insister pour accepter sa mort réelle, et suite à des adieux déchirants, laisser sans le dire de la place pour une autre simulation. Si les personnages sont trop rapides, indiquer à Agapornis que le paramétrage de la simulation et / ou de la nouvelle source d'énergie qu'est le générateur prend du temps
- Simulation des souvenirs de Yoni : Si les personnages manquent de temps, la scène de récupération des coordonnées peut être expédiée et se terminer sur la récupération des coordonnées. Si les personnages sont dans les temps ou en avance, c'est l'occasion de faire vivre le voyage d'Âtrebois à Léviathe, et/ou (en fonction du partage d'info de Yoni) d'autres excursions dans les souvenirs de Yoni, ce qui peut mener à la rencontre de PNJs, dont Solanum ou les habitants de l'Etranger.
- Voyage vers l'œil : Si le temps manque, le passage à l'épilogue peut être effectué dès le saut en distorsion. Sinon, les personnages ont du temps pour discuter de quoi faire lorsque leur vaisseau stationne devant l'œil de l'univers et sa lune quantique.

Routes alternatives

Les personnages peuvent prendre n'importe quelle décision. Les MJs sont là pour être les plus flexibles sur la méthode choisie pour communiquer et sur le moyen de se rendre à l'œil. Il faut cependant garder en tête les bonnes pratiques, c'est-à-dire environ une heure pour une bonne communication, et environ 2h avant d'obtenir les coordonnées de l'œil. Voici un exemple de résolution n'utilisant ni les traducteurs (facultatifs) ni la simulation et la diapositive de souvenirs joué lors d'une session :

Les personnages retournent récupérer le journal de bord du Vaisseau âtrien mais il est cassé. Comme il est 1h30 dans la murder et qu'aucun signe de création de diapositive n'est à l'horizon, lorsque Diona demande de réparer le journal de bord, son pouvoir le lui permet. Cependant, seuls les plus grands points d'intérêt sont maintenus : l'Etranger, la Lune Quantique, le Lance-Sonde orbital, le projet Sablière Noire et le Vaisseau. Seuls l'Etranger et la Lune Quantique sont valables pour l'ATH. Yoni verrouille alors l'Etranger. Les personnages déplacent alors la machine du journal de bord (cela leur demande du temps et une grande action conjointe) depuis le vaisseau âtrien vers la station de commande nomaï. Camassia se sert de la flèche mais ne comprend pas la distance mesurée dans une langue étrangère. En se déplaçant à plusieurs endroits, la position est triangulée, et les personnages partent vers l'Etranger. Là-bas, Yoni les guide pour retrouver le module de

contrôle du bloqueur de signal. Diona le bricole pour, non pas le réparer, mais simplement le désactiver, et le signal de l'œil est à nouveau détecté. Ainsi, les personnages peuvent enfin atteindre l'œil de l'univers grâce au signal de celui-ci.

Cette histoire extrapole beaucoup les capacités d'action de Diona et la précision de pilotage de Camassia et ajoute les possibilités de sortie extra-véhiculaires, mais ce n'est pas grave. L'important est de faire en sorte que les idées des personnages payent, en particulier vers la fin.

Fin de la murder

Quand sonner la fin

Surveiller l'heure pour sonner la fin est très important. Environ 30 minutes avant la fin souhaitée de la murder, il est important de grandement faciliter la vie des personnages pour que les coordonnées soient trouvées 10 minutes max avant la fin.

Si les personnages arrivent avant les 10 minutes fatidiques, il est possible de laisser les personnages le temps de prendre une décision. Tous ne sont pas obligés d'aller dans l'œil.

Des PJs pourraient vouloir visiter la lune quantique et rencontrer la vraie Solanum. De dernières interactions avec les PNJs sont possibles également, à l'envie des PJs.

20 à 25 minutes de fin (c'est-à-dire au moment où les personnages entrent dans l'œil) sont appréciables dans tous les cas.

Fin du jeu

Lorsque les personnages rentrent dans l'œil en vaisseau ou de manière extravéhiculaire, il faut arrêter la murder et leur proposer de s'asseoir en cercle. Le voyage dans l'œil s'effectue en plusieurs étapes :

- Chaos : Les personnages se retrouvent dans le Vaisseau fusionné, puis celui-ci commence à se comporter de manière quantique tandis que la lumière va et vient. L'idée est de reproduire le style du voyage de fin. Il peut être bien de faire apparaître et disparaître des choses (et pas des gens). La fin du chaos doit être un double vaisseau entièrement fusionné, et dont les styles des nomaïs et des hibélans ont fusionné de manière harmonieuse, tandis que les personnages se retrouvent tous devant un feu de camp.
- Chaos des personnages : Faire apparaître les PNJs étant intervenu dans la murder. Pour être exact, il y en a un "type" par personnage :
 - Agapornis : A moins d'avoir ignoré la simulation pendant la murder, Conuropsis est sûrement le premier personnage à apparaître.
 - Ovis : Le peuple de Nouveau-Paradis peut apparaître progressivement s'ils n'ont pas été abandonnés par Ovis (qu'ils sont rentrés dans l'œil aussi).
 - Diona : De même, le peuple nomaï peut commencer à apparaître s'il n'a pas été abandonné.
 - Sorbus : Solanum peut apparaître si Sorbus l'a rencontré (en vrai ou dans la simulation)
 - Camassia : Canna et les autres membres des clans peuvent apparaître s'ils ont été rencontrés et ralliés pendant la murder

- Yoni : Tous les âtriens et le Prisonnier finissent par apparaître.
- Surplus : bien insister sur la quantité de personnes présentes autour du feu, toutes si proches ou si loin. Si quelqu'un essaye de parler à un de ces personnages, alors on passe à l'étape d'après. Si personne ne fait rien, préciser que les personnages semblent tous proches, et que l'atmosphère n'en est que plus chaleureuse.
- Communication : Indiquer que tout le monde comprend tout le monde désormais. Cela devrait donner lieu à une dernière phase de communication, qui peut leur permettre de faire réellement connaissance. Cette étape peut être sautée par manque de temps.
- Fin : Certains PNJs répètent, à leur manière, que c'est la fin. Il faut préciser aux personnages qu'eux aussi se sentent apaisés et prêts à voir ce qui les attend ensuite. Leur proposer de griller un marshmallow une dernière fois. Quel que soit leur choix et leurs derniers mots, passer à l'étape d'après
- Musique : Lancer une musique de fin pendant la grillade. Une musique différente mais proche de la fin d'Outer Wilds est la variation du thème Travelers avec uniquement Feldspath, Solanum et le Prisonnier, qui retire le thème principal pour donner une autre mélodie. Si les personnages veulent accompagner, ils peuvent s'y essayer. Si tous les PNJs sont présents, il est aussi possible de tout simplement mettre le thème de Travelers Encore en entier, avec tous les instruments, au choix MJ.
- Derniers mots et Big Bang : Faire prononcer les derniers mots, puis décrire le Big bang.

Fin de la murder. Les personnages qui ne sont pas entrés dans l'oeil finissent soufflés par le Big Bang.

14,3 milliards d'années plus tard, montrer cette image ou décrire la fin du jeu + DLC d'Outer Wilds en précisant que "des ponts ont été créés entre les planètes". Fin.



Dans le cas inattendu où personne ne souhaite observer l'oeil, il faut bien insister sur le fait que l'univers est désormais inhabitable, et que celui-ci va doucement s'éteindre au fil du temps. Les personnages peuvent survivre quelques mois s'ils restent ainsi : ils peuvent survivre une génération ou deux en s'installant dans Nouveau-Paradis, et beaucoup plus

longtemps en acceptant la mort de leurs enveloppes physiques dans la simulation. Mais il faut bien préciser que rien n'est éternel.

Ambiance

Musique

Je n'ai personnellement pas de musique d'ambiance en jeu à proposer, mais le thème Travelers Encore, et en particulier la version permettant d'avoir plusieurs instruments disjoints, est un indispensable de la fin :

<https://www.youtube.com/watch?v=9xQp2-C4z74&t=6s>

Costumes

Se déguiser n'est pas nécessaire, mais peut être intéressant. Voici quelques petits conseils pour les personnages, à partager ou pas :

- Yoni : Une peau bleue est dure à faire, mais dessiner une paire d'yeux supplémentaires est beaucoup plus facile. S'il ne fait pas trop chaud, un anorak ou quelque chose pour représenter la tenue spatiale est chouette, et quelque chose pour faire un jetpack!
- Nomaïs : Le 3e œil sur le front est le plus simple mais est très efficace.
- Hibélans : N'importe quelle corne faisant bois fera l'affaire. Une peau de plumes n'est pas facile mais un maquillage vert-gris fait l'affaire aussi. Si les personnages se sentent de porter des talons hauts (les hibélans sont très grands) cela peut être sympathique également.

Dernières choses

- Insister auprès des PJs sur le fait qu'il n'y a aucune hostilité entre les personnages
- Ne pas hésiter à rappeler les capacités des PJs de manière subtile. En particulier, il est possible de dire à Agapornis la première fois qu'il voit le générateur de distorsion que c'est une grande source d'énergie. Si les PJs sont bloqués, il est possible de lui rappeler qu'il a les capacités pour bricoler le générateur.
- Les PJs vont sûrement se mettre à chuchoter, c'est la vie!
- Laisser les personnages faire si des méthodes de communication alternatives sont trouvées.
- Les nomaïs confinés peuvent proposer de la nourriture depuis le sas pour permettre d'introduire de la nourriture en jeu de manière RP.

Conclusion

Voilà, tu as récupéré les codes de lancement !

En parcourant ce document, tu auras je l'espère compris la philosophie de cette murder, qui se veut bienveillante avant tout avec tout le monde. Les conflits n'existent pas ou peu.

L'important est de laisser les PJs interpréter la découverte de l'inconnu. Pour cela, n'hésite

pas à t'arranger des capacités des personnages et leurs possibilités d'action. Il faut éviter de trop brider les PJs dans les actions souhaitées. Après tout, l'expérimentation et la découverte font aussi partie intégrante de l'expérience. Si les PJs ont eu l'impression d'avoir fait les choses "comme il fallait", même si ce n'est pas le cas, c'est que c'est gagné.

J'insiste peut-être beaucoup sur cette liberté et sur la bienveillance, mais ce sont vraiment les piliers (avec la curiosité) de cette murder et, même si le DLC peut me donner tort, cela fait aussi partie d'après moi des piliers du jeu.

Allez, bon voyage, et que les vestiges de l'univers mourant que sont tes PJs puissent trouver le chemin vers l'œil pour permettre un renouveau.

Les fiches

Fiches personnage

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 2 à 3h avec 1 à 2h 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 de profiter du jeu de manière classique.

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.

Yoni (âtrien)

Fiche joueur

Now beyond the reach of the supernova, you drift through space until your ship's resources are finally depleted... Tout du moins, c'est ce que tu croyais.

Cette murder fait donc suite à une "mauvaise fin" du jeu Outer Wilds, et diffère à partir de là. Les âtriens, asexués, sont genrés au masculin dans le jeu. Cependant, Yoni étant le seul âtrien de la murder, n'importe quelle adaptation est faisable. Voir indications de jeu.

Ton espèce

Tu es âtrien, et tu es fier de tes quatre yeux, de ta peau bleue et de tes longues oreilles pointues. Les âtriens ont également des tâches de rousseur d'une seule couleur.

Les âtriens en grandissant, gagnent en taille, et leurs oreilles s'affaissent un peu. Ils ne peuvent pas respirer sous l'eau. Ils ont également trois doigts (deux doigts et un pouce opposable). Ils n'ont ni poils, ni plumes. Les âtriens sont asexués.

Ton histoire

Tu es la petite pierre, toute dernière recrue du projet Outer Wilds. Enfin, tu l'étais. Tout a basculé quand tu t'es lié à cette étrange statue nomaï dans le musée d'Âtrebois. Après ça, tu es mort de manière répétée, généralement au bout de 22 minutes dans l'explosion de la supernova générée par le soleil de ton système solaire, avant de te réveiller près de ton feu de camp sur Âtrebois. Tu t'es servi de cette boucle temporelle pour aller à la rencontre de tes camarades du projet Outer Wilds, mais également pour en apprendre plus sur la civilisation nomaï ayant vécu des milliers d'années avant la tienne. Les alentours d'Âtrebois n'avaient plus de secrets pour toi. Léviathe, Cravité, les Sablières, l'Intrus, tu les connaissais toutes par cœur. La civilisation nomaï disparue t'est apparue de plus en plus familière au fur et à mesure des tranches de vie lues à travers ton traducteur, et tu as même pu discuter avec Solanum, nomaï en pèlerinage vers la lune quantique. Tu as même découvert l'Etranger et ses habitants rêveurs (que tu as appelé des hibélans) et apporté la paix intérieure au Prisonnier enfermé dans une sorte de simulation où son esprit subsistait dans la solitude, malgré la mort de son enveloppe physique.

Mais il y a un obstacle que tu n'as jamais réussi à surmonter : les coelacanthes de Sombronces. Après de nombreux essais, tu as réussi à rencontrer Feldspath et à trouver le Vaisseau nomaï. Mais généralement, cette recherche se faisait au prix de plusieurs tentatives infructueuses dans lesquelles les coelacanthes avalaient ton vaisseau avant de le broyer avec leurs puissantes mâchoires.

Lorsque tu es arrivé au cœur de la Sablière noire, et que tu as découvert le générateur de distorsion, tu as réalisé ce qu'il te restait à faire, et cela t'a glacé le sang : apporter le générateur dans le Vaisseau, au centre de Sombronces.

Tu as fait plusieurs répétitions sans prendre le générateur. Une fois retiré, le générateur ne peut plus te renvoyer en arrière, et tu le savais.

Puis est venu le moment de réaliser l'impossible. Tu as pris le générateur de distorsion, t'es dirigé vers ton vaisseau, et tu as carburé vers Sombronces. Les premières graines furent traversées sans encombre, mais quand tu es arrivé à l'intérieur de la graine rouge, tu t'es rendu compte que tu étais mal positionné. Tu as voulu discrètement te rediriger, mais c'était trop tard. Les coelacanthes t'ont foncé dessus, et tu n'eus pas d'autre choix que de reculer,

et tu es ainsi sorti de cette maudite planète. Tu n'avais pas droit à un deuxième essai. Allumant tes propulseurs, tu as donc fui le système solaire.

Lorsque ton soleil est entré en supernova, tu as allumé ton onduloscope. La convergence harmonique des tes camarades était réconfortante. Puis tu as entendu tous les instruments s'arrêter, les uns après les autres.

Désormais errant dans le vide spatial, tu as posé le générateur de distorsion près du tableau de bord, et aménagé ton vaisseau pour y finir ta vie. Tu as relu l'historique récent de ton traducteur en boucle (les inscriptions du projet Sablière Noire), dernier souvenir de cette expérience, avant de t'évanouir par manque de nourriture.

Et maintenant ?

Alors que tu t'étais évanoui, tu t'es réveillé dans un espace étrange : une copie conforme de la salle de commande du Vaisseau nomaï, encastré dans un module de pilotage semblable à ceux de l'Etranger, le tout colmaté via ce qui semble être une réparation de fortune. Tu n'as vu aucune trace de ton vaisseau, et la plupart de tes outils t'ont également été retirés. Tu ne disposes plus que de ta tenue et de tes propulseurs (dont les réserves sont vides), ainsi que de ton traducteur. Tu as extrêmement faim.

5 autres personnes sont présentes dans cette grande salle. Tu ne les connais pas du tout, cependant, tes rencontres avec Solanum et le Prisonnier te permettent de dire qu'il s'agit là de nomaïs et d'hibélans! Pour être exact, 3 nomaïs et 2 hibélans sont présents avec toi dans cette pièce. Jusqu'à maintenant, tu n'as pas été suffisamment bien réveillé pour réussir à les distinguer, mais ça va venir.

Ton caractère

Tu regrettes la mort de tes camarades, et tu es plein de remords pour ton échec à Sombrances. Tu sais que l'univers arrive à sa fin, tu l'as accepté depuis longtemps, mais qu'il finisse de cette façon, cela te rend malade. Si seulement tu pouvais te rendre à l'œil de l'univers, alors tu pourrais enfin être apaisé.

En dehors de ça, tu es d'un naturel curieux. Tu as la chance de rencontrer des membres d'autres civilisations!

Tes objectifs

- Te sustenter au plus vite avant de mourir de faim. N'importe quoi pourrait faire l'affaire, mais il y a des marshmallows d'urgence dans ton vaisseau.
- Trouver un moyen de retrouver les coordonnées de l'œil de l'univers et t'y rendre afin de pouvoir permettre à un observateur conscient de rentrer dans l'œil.
- Échanger avec ces autres civilisations, malgré les problèmes évidents de communication auxquels tu t'attends.

Compétences : Mémoire incomplète, traducteur de langage nomaï, tenue d'astronaute

- Ton expérience avec les boucles temporelles font que tu te souviens de tout ce que tu as pu vivre dans ton ancien système solaire. Malheureusement, certains détails (les coordonnées de l'œil de l'univers en tête) sont perdus dans ton subconscient. Si seulement tu pouvais trouver un moyen de les récupérer, tu aurais les coordonnées! A moins qu'il ne faille trouver un autre moyen de retrouver les coordonnées de l'œil.
- Tu disposes toujours de ton traducteur de langage nomaï et tu peux donc lire leurs échanges écrits.

- Tu portes toujours ta tenue d'astronaute (que tu peux retirer sans risque) mais il n'y a plus de carburant.

Connaissances supplémentaires

- Tu as vu un nomaï récupérer ton guetteur et ton onduloscope. Les deux peuvent effectivement être pris pour des armes, donc tu supposes qu'ils ont été confisqués. Et de toute manière, tu n'en auras sûrement pas besoin.
- Tu distingues un feu vert devant lequel tu pourrais venir te réchauffer. Si tu disposais des lanternes des hibélans, peut-être que ce feu permet lui aussi d'accéder à une simulation ?
- Les hibélans présents semblent avoir les bâtons de vision que tu as pu trouver sur l'Etranger.
- Ta connaissance du vaisseau nomaï te permet de dire que leur générateur de distorsion est cassé.
- Tu vois un grand tableau, semblable à ceux sur lesquels tu pouvais lire des échanges inter-vaisseaux écrits dans le Vaisseau de Sombronce.
- Tu ne sais pas ce qui est arrivé à ton Vaisseau, ni au générateur de distorsion.
- Tu vois bien qu'il y a des accès à des parties du vaisseau nomaï et du vaisseau hibélan, mais tu n'as aucun moyen d'y accéder.

Action et communication

- *Communication orale* : tu ne comprends personne à l'oral
- *Communication écrite* : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs. Tu écris en bleu, les nomaïs écrivent en rouge, et les hibélans écrivent en noir. Tu as le droit d'écrire en bleu et de lire les textes en bleu et en rouge
- *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 (exemple : bâtons de vision)
- *Actions solitaires* : Venir voir le MJ permet de lui demander de faire des actions spécifiques (hors lecture du traducteur)
- *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, 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 âtriens sont asexués. Il n'est même pas dit que cette notion ait un sens pour eux (on ne voit pas d'autres espèces, même animales, dans le jeu). Si tu es inconfortable avec ça, n'hésite pas à modifier cet état de fait. Mais tu peux bien sûr en jouer.
- Tu ne comprends le langage oral de personne. Toi-même, ton langage est incompréhensible pour les autres, n'hésite pas à être incompréhensible pour les autres si tu parles tout seul!
- Tu as oublié les coordonnées de l'œil, mais tu peux volontairement avoir oublié plus.

- En terme de déguisement, tu peux t'inspirer de la description physique de ton espèce. N'oublie pas que tu es en tenue spatiale, tu peux également t'inspirer de ça. 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 âtriens dans le jeu. Par exemple, on sait dans le jeu que ton personnage a vécu un évènement très honteux avant de devenir astronaute, à toi de voir quoi.
- Si tu veux, tu peux te procurer des objets qui feront office de guetteur, onduloscope, traducteur.

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

Fiche MJ

Juste un petit détail : en français, le personnage est appelé Petite Pierre, en anglais Hatchling. L'oeuf de Yoni est une petite pierre, et je trouvais que le nom était adapté. Le personnage peut avoir une importance démesurée dans une murder et moindre dans l'autre : c'est le rôle le plus permissif mais il est un peu plus difficile que les autres.

Diona (Nomaï)

Comptez sur moi! Je ne vous décevrai pas! Enfin... Je ne dois pas vous décevoir. Les gens comptent sur moi. Il faut que je sois plus efficace, plus productif, meilleur. Il le faut.

Le personnage est genré au féminin, mais n'importe quelle adaptation est faisable.

Fiche joueur

Ton espèce

Tu es une nomaï. Ton espèce est une espèce nomade répartie en plusieurs clans qui voyagent dans l'univers, attirés avant tout par l'exploration et la découverte, dans de gigantesques Vaisseaux qui se téléportent grâce à une technologie nommée "générateur de distorsion", créant des trous noirs via lesquels il est possible de se déplacer. Tous les dix ans, les clans envoient des émissaires pour célébrer et partager les découvertes réalisées par les différents clans dans un événement appelé le festival. Les nomaïs ont également à cœur de préserver les systèmes dans lesquels ils arrivent et repartent, et sont un peuple complètement pacifique. Les nomaïs ont une apparence humanoïde (quoi que ça veuille dire dans ce jeu), trois yeux, de très petites cornes incurvées, une petite queue, 3 doigts minuscules à chaque main et des jambes de chèvre. Ils sont également recouverts de fourrure.

Ton histoire

Tu es une véritable génie de la bricole. Très habile de tes 6 doigts, l'intégralité des clans nomaïs te respectent, et pensent que tu seras un jour l'une des plus grands conceptrices de technologie nomaï ayant jamais existé. Tu es extrêmement rapide, capable de réparer des objets de toutes sortes (même si tu n'en comprends pas toujours les concepts scientifiques intrinsèques : tu es une nomaï d'action!). Tu as même été désignée pour être la représentante de ton clan, le clan de Camassia! Cette rencontre a été fantastique. Il y a tellement de choses étonnantes à apprendre et à découvrir! Tu as beau avoir toute la vie devant toi, tu sais que tu ne pourras jamais tout comprendre, mais tu le vis plutôt bien. Il y a une chose que tu ne vis pas très bien, cependant : la pression.

Tu es la personne la plus habile du clan, peut-être même de tous les clans. A mesure que tu vieillis, tu as l'impression qu'on te demande de plus en plus de choses. Au début, tu acceptais de tout faire sans rechigner, content que tes capacités puissent être utilisées pour aider le clan. Mais chaque requête supplémentaire vient s'accumuler, l'une après l'autre. Et même si tu es à jour sur toutes ces demandes, et que mises bout à bout, elles ne sont pas nécessairement plus exigeantes que dans le passé, tu as la sensation d'être coincée.

Comment satisfaire tout le clan ? Que se passerait-il si jamais tu échouais ? Et si jamais un jour tu prenais trop de temps pour réaliser un projet et que cela coûtait la vie d'un nomaï ?

Comme les requêtes, ces questions viennent, une par une, s'accrocher à toi tels de gros boulets, te ralentissant de plus en plus. Lorsque tu ne travailles pas, tu as mal au ventre.

Lorsque tu manges, discutes avec des amis, ou même lorsque tu te reposes dans ton lit, tu as mal au ventre. Après tout, tout ça c'est juste du temps perdu! Enfin, pas tout à fait, tu as besoin de survivre, mais c'est du temps que tu pourrais utiliser! Peut-être en travaillant lors de tes repas... Oui! C'est ça! Et lancer des opérations qui s'effectuent pendant que tu dors. Oui! Parfait! Il est possible d'être plus productif! Toujours plus efficace! Productif! Pro...

Une explosion retentit à l'avant du Vaisseau.

Immédiatement, Camassia a appelé à l'aide les personnes les plus à même de réparer le Vaisseau, et tu en faisais évidemment partie. Tu as enfilé ta combinaison pour ne pas mourir à cause du vide spatial, et tu t'es dirigé vers l'avant du Vaisseau. Là-bas, tu as trouvé Camassia, le capitaine du Vaisseau, et Sorbus, le meilleur scientifique du clan. Ensemble, vous avez commencé à colmater les brèches. Votre Vaisseau, après un passage en distorsion, semblait s'être encastré dans un étrange navire spatial, d'où sont sorties, au bout de quelques minutes, deux étranges créatures grandes, avec de longues cornes, seulement deux yeux sans pupilles et surtout un corps recouvert de *plumes grises*. Pendant un court instant, vous vous êtes regardés, tous les 5. De manière évidente, vous ne pouviez pas vous comprendre, mais cela n'était pas nécessaire. 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. Les membres de l'espèce inconnue sont alors partis vers leur Vaisseau, vous invitant d'un signe de main à les suivre, et en actionnant un étrange mécanisme de couleur verte, ont comme attiré le petit

engin. Une fois passé dans un espace sûr, vous avez cherché un moyen d'entrer à l'intérieur. C'est Camassia qui a trouvé en premier, et elle est entrée à l'intérieur, suivie par un de vos voisins d'infortune. 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!

Et maintenant ?

Vous êtes donc 6 dans cet espace étrange. Vous êtes actuellement dans un espace mêlant centre de contrôle de votre Vaisseau et, de l'autre côté, un feu crépitant de couleur verte autour duquel les deux êtres de plume se sont assis. Tu ne sais pas trop quoi faire, mais tu peux toujours aller chercher tes outils si jamais tu en as besoin.

Avec toi, il y a donc :

- Un astronaute inconscient
- Deux êtres de plumes distants
- Sorbus, scientifique du Vaisseau et un bon ami à toi. Il a tendance à tout comprendre très vite, et c'est lui qui a suggéré que vous preniez vos outils d'écriture au cas où.
- Camassia, capitaine du Vaisseau. Tu comptes sur elle, elle est fiable et n'a pas usurpé sa place de capitaine.

Ton caractère

Quand tout va bien, tu es active, sympathique, souriante et à la joie de vivre communicative. Tu es curieuse, bricoleuse, toujours prête à rendre service.

Quand tu vas moins bien par contre (tu alternes entre tes deux phases), tu deviens apathique : tu arrêtes ce que tu es en train de faire (sauf si c'est très important) parce que tu pourrais faire quelque chose de plus productif, et tu arrêtes paradoxalement de faire quoi que ce soit, ce qui te fait glisser dans une spirale : tu ne fais rien, cela te frustre, tu te dis que tu pourrais faire mieux, et que là, tu n'es pas assez productif, mais tu continues donc d'être dans cet état d'apathie.

Tes objectifs de départ

- Échanger avec ces nouvelles civilisations! Deux espèces inconnues dans la même journée, quel événement incroyable!
- Aider aux réparations et aux bricolages en tout genre s'il y en a besoin. Enfin, quand ça t'est possible.

Compétence : Fabrication, Démontage et Remontage

- Tu es capable de fabriquer dans un temps très court la plupart des plans qu'on te fournit (généralement ceux de Sorbus).
- Tu es capable de démonter et remonter la plupart des objets que tu as dans les mains

Connaissances supplémentaires

- Tu ne sais pas exactement dans quel état est le Vaisseau, mais il est possible que certains éléments critiques du vaisseau aient été endommagés. Camassia en sait

sûrement plus à ce sujet, mais tu peux toujours fouiller par toi-même. Dans la salle du Vaisseau, il y a le générateur de distorsion dans son tube, le tableau de commande pour piloter, le tableau de réception de signaux, ainsi qu'un grand tableau blanc utilisé pour la communication entre les clans.

- Tu distingues un feu vert devant lequel tu pourrais venir te réchauffer du côté de l'autre vaisseau. Tu remarques également que des câbles semblent être reliés à ce feu, et pas seulement pour le fournir en carburant.
- Le vaisseau du dernier arrivant est stocké dans l'autre navire.
- Le reste des nomaïs n'est pas et ne sera pas exposé à cet endroit, pour des raisons de sécurité médicale. Mais il est possible de leur demander - par exemple - de ramener des outils par un SAS.
- Dans les légendes de ton clan, tu sais qu'il y a des milliers d'années, un clan nomaï entier a disparu sans laisser de traces : le clan d'Escall. La légende d'Escall étant une légende, on y associe de nombreuses croyances : Ils auraient - entre autres - trouvé un moyen de respirer dans l'espace, trouvé un moyen de fabriquer un soleil, trouvé un moyen de voyager dans le temps... Bref, on raconte n'importe quoi à ce sujet, mais c'est une légende amusante.

Action et communication

- *Communication orale* : tu ne comprends que Sorbus et Camassia.
- *Communication écrite* : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs (modifiables par tes MJs). Les nomaïs écrivent en rouge, les deux inconnus en noir et le dernier arrivé en bleu.
- *Autres communications* : Pour les méthodes de communication autres, celles-ci se feront par le biais de descriptions par les PJs. 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.
- *Actions solitaires* : Venir voir les MJs permet de demander de faire des actions spécifiques.
- *Actions communes* : Pour faire une action commune, TOUTES les personnes participant à l'action doivent venir voir le ou la MJ et indiquer individuellement quel est le projet (pour déterminer s'il n'y a pas de problèmes de compréhension).

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.

- En terme de déguisement, tu peux t'inspirer de la description physique de ton espèce. N'oublie pas que tu es en tenue spatiale, tu peux également t'inspirer de ça. Rien n'est obligatoire.
- Vous ne jouez pas les nomaïs du jeu à proprement parler, donc même si vous pouvez vous inspirer des informations connues sur eux (<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Nomaï>) leurs us et coutumes ont pu évoluer. Seule leur passion pour l'exploration et la connaissance est un pilier inébranlable. N'hésite pas à te déguiser, ou à ramener un élément distinctif indiquant que tu es nomaï.

- Tu seras probablement amenée 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 sais, mais n'oublie pas d'en faire part à tes camarades pour que les conversations puissent rester cohérentes en cours de partie.

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

Fiche MJ

Dioanea est un nom pour une plante carnivore. A part ça, sans doute le personnage avec le plus gros potentiel de triche pour les MJs. Son pouvoir de bricolage peut servir à ce qu'on veut en fonction de la vitesse à laquelle les PJs évoluent.

Sorbus (Nomaï)

Fiche joueur

Je ne suis pas si doué! Je me base sur le travail des autres, je ne serai rien sans les connaissances du passé. Vraiment, je vous dis que ce que je fais n'est pas si impressionnant...

Le personnage ici est genré au masculin mais n'importe quelle adaptation est faisable.

Ton espèce

Tu es un nomaï. Ton espèce est une espèce nomade répartie en plusieurs clans qui voyagent dans l'univers, attirés avant tout par l'exploration et la découverte, dans de gigantesques Vaisseaux qui se téléportent grâce à une technologie nommée "générateur de distorsion", créant des trous noirs via lesquels il est possible de se déplacer. Tous les dix ans, les clans envoient des émissaires pour célébrer et partager les découvertes réalisées par les différents clans dans un événement appelé le festival. Les nomaïs ont également à cœur de préserver les systèmes, et sont un peuple complètement pacifique. Les nomaïs ont une apparence humanoïde (quoi que veuille dire humain dans cette murder), trois yeux, de très petites cornes incurvées, une petite queue, 3 doigts minuscules à chaque main et des jambes de chèvre. Ils sont également recouverts de fourrure.

Ton histoire

Tu es le meilleur scientifique du clan. Tu ne sais toujours pas pourquoi les gens disent ça d'ailleurs. Bon, il est vrai que tu as tendance à analyser et comprendre plus vite que les autres, et que tu es la personne qui sait le mieux expliquer à Diona, votre bricoleuse, comment réaliser de nouvelles inventions, en lui proposant des plans clairs. Ainsi, tout le monde te respecte. Mais au plus profond de toi, tu as un certain mal-être.

Dans les légendes de ton clan, tu sais qu'il y a des milliers d'années, un clan nomaï entier a disparu sans laisser de traces : le clan d'Escall. La légende d'Escall étant une légende, on y associe de nombreuses croyances : Ils auraient - entre autres - trouvé un moyen de respirer

dans l'espace, trouvé un moyen de fabriquer un soleil, trouvé un moyen de voyager dans le temps... Bref, on raconte n'importe quoi à ce sujet, mais c'est une légende amusante. Cependant, tu ne crois pas que tous ces racontars soient faux, bien au contraire. Tu as un immense respect pour ce clan que tu ne connais pas du tout. Tu es persuadé qu'ils ont réalisé des prouesses technologiques encore aujourd'hui inégalées. Eux, ou d'autres civilisations. D'une manière générale, tu es extrêmement intéressé par le passé. Alors que tes contemporains semblent tournés vers l'avenir, ton plus grand rêve serait de pouvoir parler avec tes ancêtres. Comment ils vivaient à leur époque, comment imaginaient-ils l'avenir, toutes ces questions te font rêver.

D'ailleurs, cette fascination a fini par te faire te remettre en doute. Face à toutes les connaissances, les inventions, les génies du passé, en comparaison, tu ne vauds rien. On te dit bon scientifique, mais tu n'en es pas sûr. Tu bâtis des connaissances grâce à tout le peuple nomaï, même ceux qui ne sont plus. Les autres ne s'en rendent pas compte, mais c'est une pression énorme. Et tu as du mal à vivre avec.

Récemment, alors que le votre clan était sur la route vers une nouvelle galaxie, tu t'es pris d'intérêt pour les étoiles. À l'aide de tes outils, tu as scruté le ciel. Tu as alors vu une supernova. Incroyable! Quelle chance d'en voir une aussi rapidement ! Tu étais empli de joie, mais la supernova a été suivie par une autre, puis une autre... Très vite, tout est devenu clair pour toi : l'univers est en train de mourir. Cette nouvelle t'a abattu. Si l'univers mourrait, qu'alliez-vous devenir?

Ne voulant pas semer la panique dans le Vaisseau, tu n'as osé en parler à personne. Tu as commencé à moins manger, à t'isoler un petit peu... Jusqu'au jour où, suite à un déplacement en distorsion, une énorme explosion a retenti à l'avant du Vaisseau.

Aussitôt, Camassia a appelé à l'aide les personnes les plus à même de réparer le Vaisseau, et tu en faisais évidemment partie. Tu as enfilé ta combinaison pour ne pas mourir à cause du vide spatial, et tu t'es dirigé vers l'avant du Vaisseau. Là-bas, tu as trouvé Camassia, la capitaine du Vaisseau, et Diona, la meilleure bricoleuse du clan. Ensemble, vous avez commencé à colmater les brèches. Votre Vaisseau, après un passage en distorsion, semblait s'être encastré dans un étrange navire spatial, d'où sont sorties, au bout de quelques minutes, deux étranges créatures grandes, avec de longues cornes, seulement deux yeux sans pupilles et surtout un corps recouvert de plumes grises. Pendant un court instant, vous vous êtes regardés, tous les 5. De manière évidente, vous ne pouviez pas vous comprendre, mais cela n'était pas nécessaire. 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. Les membres de l'espèce inconnue sont alors partis vers leur Vaisseau, vous invitant d'un signe de main à les suivre, et en actionnant un étrange mécanisme de couleur verte, ont comme attiré le petit engin. Une fois passé dans un espace sûr, vous avez cherché un moyen d'entrer à l'intérieur. C'est Camassia qui a trouvé en premier, et elle est entrée à l'intérieur, suivie par un de vos voisins d'infortune. 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!

Et maintenant ?

Vous êtes donc 6 dans cet espace étrange. Vous êtes actuellement dans un espace mêlant centre de contrôle de votre Vaisseau et, de l'autre côté, un feu crépitant de couleur verte autour duquel les deux êtres de plume se sont assis. Tu ne sais pas trop quoi faire.

Avec toi, il y a donc :

- Un astronaute inconscient
- Deux êtres de plumes distants
- Diona, bricoleuse du Vaisseau. C'est à elle qu'on pense quand on a besoin de fabriquer quelque chose. Parfois, elle regarde dans le vide, et tu te demandes à quoi elle pense.
- Camassia, capitaine du Vaisseau. Tu comptes sur elle, elle est fiable et n'a pas usurpé sa place de capitaine. Tu te demandes cependant pourquoi la collision a eu lieu, elle doit en savoir plus.

Ton caractère

Tu es quelqu'un de sérieux mais passionné. Cependant, le syndrome de l'imposteur est extrêmement présent chez toi, et cela te mine parfois. Les autres pourraient très bien faire ce que tu fais sans toi...

Tes objectifs de départ

- Échanger avec ces nouvelles civilisations! Deux espèces inconnues dans la même journée, quel événement incroyable!
- Porter le poids de la fin du monde sur tes épaules, et décider s'il faut ou pas l'annoncer aux autres.

Compétence : Compréhension innée, Fabrication de plans

- Tu as tendance à comprendre très vite les choses. Tu peux comprendre dans ses moindres détails ce que tes partenaires de projet ont en tête. Par exemple, si quelqu'un essaye de t'expliquer leur mécanisme de fabrication de gruyère, tu seras capable d'en comprendre les bases.
- Une fois que tu as une bonne compréhension d'un élément, ou s'il s'agit d'une technologie que tu connais déjà, tu es capable d'en créer des plans. Cependant, généralement, il n'y a que Diona pour comprendre les plans que tu fabriques.

Connaissances supplémentaires

- Le Vaisseau est endommagé à plusieurs endroits, la navigation n'est sûrement pas le seul problème actuel.
- Tu distingues un feu vert devant lequel tu pourrais venir te réchauffer. Tu remarques également que des câbles semblent être reliés à ce feu, et pas seulement pour le fournir en carburant.
- Tu sais que le vaisseau du dernier arrivant est stationné dans l'autre navire, mais tu n'y as pas accès.

- Le reste des Nomaï n'est pas et ne sera pas exposé à cet endroit, pour des raisons de sécurité médicale. Mais il est possible de leur demander - par exemple - de ramener des outils par un SAS.

Action et communication

- Communication orale : tu comprends Camassia et Diona.
- Communication écrite : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs. Tu écris en rouge, tout comme tes camarades nomaïs, les autres écriront en d'autres couleurs: bleu et noir (sauf contre-indication MJ). Tu as le droit d'écrire en rouge et de lire les textes en rouge.
- Autres communications : Pour les méthodes de communication autres qu'une communication corporelle, 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.
- Actions solitaires : Venir voir les MJ permet de demander de faire des actions spécifiques (hors lecture du traducteur). Ex : Demander aux nomaïs de te ramener des outils.
- 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.

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.

- Vous ne jouez pas les nomaïs du jeu à proprement parler, donc même si vous pouvez vous inspirer des informations connues sur eux (<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Nomaï>) leurs us et coutumes ont pu évoluer en plusieurs milliers d'années. Seule leur passion pour l'exploration et la connaissance est un pilier inébranlable. N'hésite pas à te déguiser, ou à ramener un élément distinctif indiquant que tu es nomaï.
- Votre langage est incompréhensible à l'oral pour les non-nomaïs, donc n'hésite pas à en jouer avec tes camarades nomaïs !
- 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 improviser et extrapoler les histoires, aventures et avancées technologiques de ton clan (le mieux étant tout de même de mettre au courant tes camarades nomaïs).

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

Fiche MJ

Sorbus correspond aux sorbiers, ce qui reste dans la lignée des nomaïs nommés par des noms de plantes. Le personnage peut faire beaucoup de choses, mais il n'est pas indispensable à la résolution de la murder. Il est possible de donner le rôle à une personne moins à l'aise que les autres avec les murders. Le rôle peut d'ailleurs être supprimé lors d'une adaptation pour 5 PJs.

Camassia (Nomaï)

Fiche joueur

Tout est de ma faute... Si seulement je n'avais pas appuyé sur ce levier... Il faut que je trouve un moyen de réparer mon erreur!

Le personnage est généré au féminin, cependant n'importe quelle adaptation est faisable.

Ton espèce

Tu es une nomaï. Ton espèce est une espèce nomade répartie en plusieurs clans qui voyagent dans l'univers, attirés avant tout par l'exploration et la découverte, dans de gigantesques Vaisseaux qui se téléportent grâce à une technologie nommée "générateur de distorsion", créant des trous noirs via lesquels il est possible de se déplacer. Tous les dix ans, les clans envoient des émissaires pour célébrer et partager les découvertes réalisées par les différents clans dans un événement appelé le festival. Les nomaïs ont également à cœur de préserver les systèmes, et sont un peuple complètement pacifique. Les nomaïs ont une apparence humanoïde (quoi que veuille dire humain dans cette murder), trois yeux, de très petites cornes incurvées, une petite queue, 3 doigts minuscules à chaque main et des jambes de chèvre. Ils sont également recouverts de fourrure.

Ton histoire

Tu es la capitaine du Vaisseau nomaï, sobrement nommé le Vaisseau de Camassia, et tu es donc à la tête du clan de Camassia. Il avait autrefois le nom d'un autre nomaï, mais celui-ci, à sa mort, t'a nommé capitaine. Depuis ce jour, il y a 8 ans, tu diriges le Vaisseau d'une main de maître. C'est une grosse responsabilité, car tout le monde compte sur toi pour décider des destinations, du temps resté dans une galaxie, et ainsi de suite. Sérieuse, efficace, douée, tu es la capitaine parfaite. Tout du moins, en apparence.

En réalité, tu es un imposteur. Les autres ont beau te féliciter de tes actions, de tes choix, de ce que tu fais, tu n'es jamais pleinement satisfaite. Une pensée tourne dans ta tête en boucle depuis 8 longues années.

"Je ne comprends pas pourquoi j'ai été choisi pour être capitaine, je suis une incapable."

Cette pensée a commencé à germer le jour de la mort du précédent capitaine. Alors que le clan nomaï est rempli d'esprits brillants, c'est toi qu'on a choisi pour devenir capitaine du Vaisseau. Tu as d'abord refusé, mais ce refus a été pris pour de la modestie. Alors tu ne sais pas ce qui t'a pris, mais tu as fini par accepter.

Depuis, bon gré mal gré, tu gères les affaires courantes du Vaisseau. La plupart du temps, tu réussis ce que tu entreprends. Et à chaque fois, les nomaïs plus vieux que toi se félicitent de t'avoir nommé à ce poste.

Mais pourtant Sorbus est bien plus intelligent! Diona est beaucoup plus habile! Tu n'es pas digne!

Cette pression, tu la ressens tous les jours. Parfois, elle t'empêche de dormir.

Et cette pression a grimpé, grimpé, grimpé, jusqu'à ce qu'elle te fasse exploser. Jusqu'au moment où tu as commis une erreur.

Alors que tu lisais les communications avec les autres clans, tu as appris une nouvelle terrible : l'univers semble être en train de mourir. Tu n'avais pas particulièrement prêté attention, mais quand ton interlocuteur l'a dit, c'est devenu évident pour toi. En regardant l'espace, tu voyais moins d'étoiles qu'avant. Tu as commencé à paniquer. Retournant au panneau de communication, tu as appris que les clans nomaïs devaient tous se réunir au même endroit, pour pouvoir réagir ensemble au problème.

Fébrile, tu es allée jusqu'au panneau de commandes. Tu as entré les coordonnées. Mais ta main a glissé, et tu as entré les mauvaises coordonnées. Cependant, lorsque tu t'en es rendu compte, tu étais déjà en train d'actionner le dernier levier. Il te suffirait d'entrer les bonnes coordonnées la prochaine fois.

Vous êtes entrés en distorsion, et soudainement, une énorme explosion a retenti. Ton cœur s'est arrêté de battre quand tu as soudainement vu, devant toi, la carcasse métallique de ce qui semblait être un autre navire, à quelques centimètres de ta tête, encastrée dans le Vaisseau.

Lorsque tu as pris conscience de la situation, tu as immédiatement appelé à l'aide Diona, la meilleure bricoleuse du Vaisseau, et Sorbus, le meilleur scientifique du clan, pour t'aider à colmater les brèches. Evidemment, ils ont été plus efficaces que toi. S'il te fallait une raison de plus pour savoir que tu n'es pas digne d'être capitaine... Deux créatures étranges, avec des plumes, de longues cornes, pas de pupilles, et seulement deux yeux, sont sorties du navire dans lequel vous étiez encastrés. Sans un mot, elles ont elles aussi commencé à colmater les brèches. Les dégâts étaient trop importants pour séparer les deux vaisseaux, et vous avez donc colmatés les deux vaisseaux ensemble. Au bout de plusieurs heures, vous avez pu vous reposer. 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 navire, minuscule par rapport aux vôtres, venait de vous percuter. Les membres de l'espèce inconnue sont alors partis vers leur Vaisseau, vous invitant d'un signe de main à les suivre, et en actionnant un étrange mécanisme de couleur verte, ont comme attiré le petit engin. Une fois passé dans un espace sûr, vous avez cherché un moyen d'entrer à l'intérieur. Tu as trouvé une trappe en dessous du petit vaisseau, et tu es entrée à l'intérieur, suivie par l'un des inconnus. Vous êtes ressortis, quelques secondes plus tard, 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! Dans le doute, tu as récupéré discrètement les deux objets attachés à sa tenue. Tu n'as pas pu récupérer le troisième, car tout le monde l'aurait vu. Tu as fait ça dans le doute : et si jamais la créature était hostile ?

Tu as gardé les deux objets dans un sac, puis tu es rapidement partie t'assurer que tout le monde dans le Vaisseau allait bien. Les gens sont inquiets, mais tout le monde va bien. Tu es alors revenue et a regardé le module de contrôle. C'est alors que tu as découvert avec horreur le générateur de distorsion, l'objet essentiel au fonctionnement du déplacement du Vaisseau, brisé.

Et maintenant ?

Vous êtes donc 6 dans cet espace étrange. Vous êtes actuellement dans un espace mêlant centre de contrôle de votre Vaisseau et, de l'autre côté, un feu crépitant de couleur verte autour duquel les deux êtres de plume se sont assis.

Avec toi, il y a donc :

- Un astronaute inconscient
- Deux êtres de plumes distants
- Sorbus, scientifique du Vaisseau et un bon ami à toi. Il a tendance à tout comprendre très vite, et c'est lui qui a suggéré que vous preniez vos outils d'écriture au cas où. En ce moment, il a l'air un peu triste. Il est clairement plus intelligent que toi.
- Diona, bricoleuse du Vaisseau, et quelqu'un qui semble t'admirer. Mais c'est toi qui admire ses capacités de bricolage. Elle comprend le fonctionnement de plein de choses, et très rapidement!

Ton caractère

Tu es quelqu'un de droit, fiable, intègre, charismatique, mais tu doutes souvent. Tu ne sais pas si tu vas réussir à maintenir les apparences.

Tu es empli d'une culpabilité gigantesque par-dessus tout. Après tout, si vous êtes dans cette situation actuellement, c'est entièrement de ta faute.

Tes objectifs de départ

- T'assurer que les autres clans nomaïs sont en vie.
- Trouver un moyen de te rendre au point de rendez-vous.
- Il y a quand même deux espèces inconnues sur ce navire ! Malgré tous les problèmes, tu ne peux t'empêcher de ressentir une certaine excitation à l'idée d'apprendre de nouvelles choses.
- Essayer tant bien que mal de maintenir les apparences et le secret sur ton erreur.

Compétence : Capitaine, Coordonnées connues, Objets confisqués

- En tant que capitaine, tu peux utiliser le tableau de commande du Vaisseau pour entrer des coordonnées ainsi que le tableau de communication inter-vaisseau pour communiquer avec les autres clans. Mais le générateur de distorsion s'est brisé lors de l'accident, donc tant que le problème ne sera pas réglé, tu ne peux aller nulle part.
- Tu connais les coordonnées de la réunion des clans, bien que tu te sois raté la dernière fois. Pas moyen de savoir à quel moment tu t'es trompée cela dit...
- Tu as en ta possession deux objets qu'avait l'étrange être bleu sur lui lorsque tu l'as sorti de son navire. Tu n'as aucune idée de ce que c'est, ni d'à quoi ils pourraient servir. Il faudrait les faire identifier.

Connaissances supplémentaires

- Le Vaisseau est immobilisé à cause du générateur de distorsion manquant. La gravité et la lumière sont maintenues via un module de secours. Il semblerait que l'interface de communication avec les autres vaisseaux des clans soit endommagé, il semble difficile de leur envoyer plus de deux messages. Il faudra bien les choisir.

- Tu distingues un feu vert devant lequel tu pourrais venir te réchauffer. Tu remarques également que des câbles semblent être reliés à ce feu, et pas seulement pour le fournir en carburant.
- Tu sais que le vaisseau du dernier arrivant est stationné dans l'autre navire, mais tu n'y as pas accès.
- Le reste des Nomaï n'est pas et ne sera pas exposé à cet endroit, pour des raisons de sécurité médicale. Mais il est possible de leur demander - par exemple - de ramener des outils par un SAS.
- Dans les légendes de ton clan, tu sais qu'il y a des milliers d'années, un clan nomaï entier a disparu sans laisser de traces : le clan d'Escall. La légende d'Escall étant une légende, on y associe de nombreuses croyances : Ils auraient - entre autres - trouvé un moyen de respirer dans l'espace, trouvé un moyen de fabriquer un soleil, trouvé un moyen de voyager dans le temps... Bref, on raconte n'importe quoi à ce sujet, mais c'est une légende amusante.

Action et communication

- Communication orale : tu comprends Sorbus et Diona
- Communication écrite : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs. Tu écris en rouge, tout comme tes camarades nomaïs, les autres écriront en d'autres couleurs: bleu et noir (sauf contre-indication MJ). Tu as le droit d'écrire en rouge et de lire les textes en rouge.
- Autres communications : Pour les méthodes de communication autres qu'une communication corporelle, 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.
- Actions solitaires : Venir voir les MJ permet de demander de faire des actions spécifiques. Ex : Demander aux nomaïs de ramener des outils.
- 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.

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.

- Vous ne jouez pas les nomaïs du jeu à proprement parler, donc même si vous pouvez vous inspirer des informations connues sur eux (<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Nomaï>) leurs us et coutumes ont pu évoluer en plusieurs milliers d'années. Seule leur passion pour l'exploration et la connaissance est un pilier inébranlable. N'hésite pas à te déguiser, ou à ramener un élément distinctif indiquant que tu es nomaï.
- Votre langage est incompréhensible à l'oral pour les non-nomaïs, donc n'hésite pas à en jouer avec tes camarades nomaïs !
- Tu seras probablement amenée à échanger (difficilement) avec les autres. Si jamais tu dois parler de ton passé ou de ta culture, n'hésite pas à improviser et extrapoler

les histoires, aventures et avancées technologiques de ton clan (le mieux étant tout de même de mettre au courant tes camarades nomaïs).

- Tu es réellement compétente, c'est juste que tu as l'impression de ne pas l'être. Il n'est donc pas nécessaire de faire exprès d'échouer certaines choses.

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

Fiche MJ

Le Camassia est aussi une plante, donc on est toujours dans le thème. Le personnage est réellement compétent, il faut insister dessus! Il n'est pas obligatoire de savoir écrire les coordonnées en nomaï, juste un appel MJ peut être suffisant.

Agapornis (Hibélan)

Fiche joueur

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!

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 travaillait 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 écoutille 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 encastés 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

Fiche MJ

Agapornis correspond au nom animal des inséparables. J'ai nommé les hibélans par des noms d'animaux pour leur donner une thématique à eux aussi. Et le nom est choisi car il est probable qu'Agapornis refuse de se séparer de Conuropsis. C'est le personnage qui peut le plus facilement avoir un jeu émotionnel. Il faut bien expliquer le fonctionnement de la simulation au personnage.

Ovis (Hibélan)

Fiche joueur

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!

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 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. 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 sûr 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 récupérer 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

Fiche MJ

Cette fois j'ai pris le mouton pour Ovis, sans grande justification si ce n'est que le personnage suit la tradition du secret. Le rôle peut faire beaucoup de choses, et a au moins une action importante à savoir rendre le générateur. Le rôle peut convenir pour à peu près tout le monde.

Archives de création

Ne prenez pas en compte les éléments dans ces brouillons. je les laisse car ils peuvent montrer une partie du processus de création mais contiennent des éléments retirés (typiquement la graine de de Sombrances).

Histoire (côté nomaï):

Les nomaï devaient se rejoindre tous ensemble en un même point de rendez-vous, à des coordonnées précises. Cependant, ces coordonnées ont été perdues (mal enregistrées par le capitaine), et la téléportation a été ratée. Le vaisseau est arrivé au milieu de nulle part, et s'est fait rentrer dedans par un vaisseau invisible, qui a cassé la partie avant du vaisseau, en particulier le système de communication avec d'autres nomaïs (ils ne peuvent plus recevoir de messages, mais ils peuvent envoyer), et le générateur de distorsion.

Histoire (côté Hibélan):

Les owlks ont décidé de rejoindre le signal de l'oeil de l'univers, en se basant sur la direction connue de l'époque, lorsqu'ils ont compris que leur système était condamné. Ils ont avancé longuement, et un jour, ils ont percuté un vaisseau qui est apparu devant eux sans qu'ils aient eu le temps de réagir. Depuis, ils ont perdu la direction, et le signal de l'oeil étant perdu, la direction à prendre est perdue à jamais.

Histoire (côté Heartian):

Tu as fait l'intégralité du jeu. Ton journal de bord était complet. Cependant, tu as été traumatisé par les poissons-baudroie, dont tu n'as jamais compris le fonctionnement. Lorsqu'est venu le moment décisif de récupérer le générateur de distorsion des sablières noires, tu as paniqué, et tu as pris la fuite. Tu as vu ton soleil exploser et ta race s'éteindre, et tu as dérivé dans l'espace. Tes dernières ressources presque épuisées, tu as repris espoir quand tu as vu un vaisseau apparaître à l'horizon. Tu as utilisé tes dernières ressources pour stabiliser ta direction, puis tu t'es laissé porter. Tu as fini par t'évanouir de faim.

Histoire générale :

Hibélan et nomaïs se sont rentrés dedans. En danger, ils se sont entraidés pour colmater la brèche. Leurs deux vaisseaux sont désormais reliés et il est possible de respirer. Ils ont ensuite repêché le vaisseau du heartian, et lui ont subtilisé l'onduloscope (une arme ?), le lance-guetteur, les jet-packs et le générateur de distorsion. Ils se sont réunis ensemble pour essayer de se comprendre, de se parler, d'agir ensemble. Ce sera sûrement difficile.

Etapes du jeu :

Etape 1 : Essayer de se comprendre

- Création d'un langage basique, mimes, gestes
- Récupération du traducteur atrien par le SN, fabrication
- Bricolage d'un traducteur qui soit aussi utilisable par les elks

Etape 2 : Compréhension des autres, création de l'univers de l'âtrien

- Présentations, discussions des enjeux
- Création de la statue nomaï pour les souvenirs du mort ???
- Création de l'univers de l'âtrien

Etape 3 : Visite de la simulation, discussion et résolution:

- Redécouverte des coordonnées de l'oeil et d'autres informations
- Déplacements sur différents lieux pour voir différentes personnes
- Choix de la fin.

Etape 3 : Que faire dans cet univers

Heartian : parti avec le générateur de distorsion du projet Sablières noires. Dérive dans l'espace, jusqu'à se faire récupérer par un vaisseau Owlk.

Nomaïs : Leur vaisseau a entré les mauvaises coordonnées, et ils sont arrivés en plein dans un vaisseau Owlk.

Owlk : ont construit un vaisseau pour fuir leur planète quand ils ont arrêté de percevoir le signal (et qu'ils ont compris que leur soleil allait exploser).

Idée de scénario parfait :

Le traducteur est utilisé par le scientifique nomaï comme une pierre de rosette, et SN peut donc créer des traducteurs

La simulation des Owlks est réinitialisée, puis reprogrammée pour pouvoir accueillir le cerveau du heartian. Celui-ci va dans la simulation, dans lequel il retrouve les coordonnées.

A partir de là, les personnages peuvent entrer les coordonnées pour atterrir à l'œil de l'univers.

Ils ont deux possibilités :

- Aller observer l'œil, et créer un nouvel univers.
- Aller près de l'œil, et entrer dans une simulation pour vivre infiniment

Le Heartian a la plupart des informations, les owlks ont la simu, les nomaï ont le déplacement. Les nomaïs peuvent fabriquer les statues de mémoire grâce aux connaissances de la simulation.

Une graine de sombronçe traîne quelque part dans le vaisseau du Heartian, inaccessible à la base à cause du bruit de véhicule cassé, mais pourrait tout détruire si rien n'est fait.

Du côté des heartian, c'est de la matière fantôme qui est entrée dans un cœur. Il faut le plonger dans l'eau.

Tout le monde a des connaissances en ce qui concerne.

Heartian :

- Connaissances sur la matière fantôme et sur l'univers en général
- Peut resimuler l'univers dans lequel il était.
- Dispose d'un traducteur pour les nomaï

Nomaï 1

- A la capacité de contacter les autres tribus
- Peut entrer les coordonnées

Nomaï 2 :

- Le scientifique qui essaye de faire des statues de mémoire (pourrait sauver le partenaire de Owlk 1).
- Dispose de l'onduloscope du heartian.

Nomaï 3 :

- L'archéologue, qui veut savoir précisément ce qui est arrivé à leur ancienne civilisation. Veut visiter une des deux cités Nomaï pour voir ce qui leur est arrivé.
- Pourrait apprendre comment faire les plaques de transmission (ce qui serait pratique pour remplacer le récepteur cassé).

Owlk 1 :

- Celui qui est capable de créer une simulation
- Aimait absolument sauver son / sa partenaire mort, coincé dans l'autre simulation
-

Owlk 2 :

- A le générateur de distorsion du heartian
-

Owlk 3 :

- Est capable de fabriquer les liseurs de mémoire, indispensables pour la création de monde virtuel.

Une personne sait que l'oeil a besoin d'être observé, et si elle en a la capacité, elle tue tout le monde et va mourir en l'observant, conformément à la volonté de l'oeil

Rencontrer Solanum et le prisonnier est possible également pour de vrai ET en simulation.

Fins possibles

Nouvel univers & mort des personnages

Les PJs acceptent de se rendre à l'œil de l'univers. Là-bas, ils peuvent sauter. L'oeil leur proposera un mix des races présentes, et se finira par un feu de camp où chacun pourra jouer une musique, accompagné des personnages qu'ils ont réussi à avoir comme amis (cela peut inclure Solanum, le prisonnier, le SO, le chef du clan nomaï etc. Dans l'idée, une vision par personne).

Mort des personnages

Si les PJs ne bougent pas du vaisseau (ou qu'ils bougent mais ne font rien de particulier), alors à la fin du jeu, le noyau de l'Intrus les pulvérise, ou bien leurs vaisseaux sont détruits par la graine de Sombronce.

Les personnages présents dans la simulation vont survivre encore longtemps, jusqu'à ce que le temps et le délitement de l'espace finissent par causer des accidents qui vont souffler les lanternes des personnages, les uns après les autres.

Nouvel univers et survie des personnages (pas possible, la roche ne résiste pas)

Si les personnages ne sautent pas tous dans l'œil de l'univers, alors ceux qui restent seront pulvérisés par l'explosion, à moins d'être stationnés dans l'œil de l'univers et d'être protégés par la roche d'âtrebois. Le nouvel univers sera formé à partir des expériences de celui qui a sauté. Les autres finiront par mourir sans voir les nouvelles espèces.

Retour dans le passé

Le projet Sablière noire peut être utilisé avec l'énergie de l'explosion de l'œil de l'univers pour retourner dans le passé. En fonction de la proximité, on peut remonter à 3 échelles de temps:

- Loin : Equivalent début de la boucle. Une chance pour l'âtrebois de ne pas être un couard.
- Moyen : Equivalent temps nomaï. Les nomaïs voient arriver l'équivalent du projet sablières noires. Les Statues s'activent, et se lient avec les nomaïs proches. Le rêve de certains est réalisé, les nomaïs peuvent éventuellement être sauvés. Les nomaïs peuvent poser de nombreuses questions, tout dépend de ce qui est utilisé.
- Fort : Le vaisseau est téléporté dans le trou blanc du système. L'œil de l'univers n'a pas encore émis de signal. Ils peuvent éventuellement aller sur la planète d'accueil des Owlks, où ils les trouveront à l'état primitif.

Objets accessibles dans l'univers

- Solanum et la lune quantique
- Le projet Sablière Noire
- L'étranger
- La troupe des clans nomaïs
- Les restes de Âtrebois

Coordonnées dans l'univers

- Oeil de l'univers
- Position actuelle du groupe
- Lieu de rendez-vous des clans nomaïs
- Coordonnées du vaisseau des Owlks.
- Coordonnées du système solaire originel des Owlks.