

Un Étrange Réveil :

Synopsis :

Ces derniers temps, il se passe quelque chose de bizarre. A ton réveil, les choses ne sont plus là où elles devraient, des objets sont cassés, tu as de drôle de sensations... Papa et maman aussi sont bizarres, et les servants font comme si de rien n'était. Mais tu le sent, il y a quelque chose d'anormal. Tu es en danger. Mais d'où viens la menace ?...

La Vérité :

Manon et Mohamed Saidi, riche couple d'entrepreneurs dans la robotique, ont perdu leur fille, Ateka, qui c'est suicidée suite à des années de harcèlement scolaire. N'arrivant pas à faire leur deuil, le couple Saidi dédie leur entreprise à la création de robots aussi proches d'être vivant que possible, dans le but, sur le long terme, est la création d'une seconde fille, qui ressemblera trait pour trait à Ateka. Ce dévouement leur permis la production d'une multitude de modèles de robots animaliers, exposés dans les zoos ou la nature dépouillée de sa faune, mais un seul cas de robot humanisé est recensé : Valérie.

Valérie vivra plusieurs années avec le couple, avant qu'une tension ne monte et qu'elle ne se retrouve victime de violences par ses parents. Valérie se trouvant traumatisée, le couple Saidi lui fera effacer la mémoire à chaque nouvel abus, ce qui finira par la détraquer et lui fera perdre la mémoire à chaque endormissement.

Les Joueuse(eur)s incarnent alors Valérie à tour de rôle au travers de ses différents réveils.

Déroulement d'une Partie :

Chaque Joueuse(eur) incarne Valérie Saidi, de préférence lors de parties différentes, sans être au courant d'incarner le même personnage que les autres. Pour une Joueuse(eur), l'illusion de jouer son propre personnage est important pour l'immersion et le mystère. Ce système dépend alors de plusieurs variantes :

- La Partie commence au réveil de Valérie, avec le lever du soleil.
- La Partie s'achève lorsque Valérie s'endort, perd connaissance...
- Le Personnage ne se rappelle pas des événements des précédentes parties.

Pour la Joueuse(eur), la situation de base est celle ci :

Valérie Saidi : Toute ta vie est trop géniale ! Tu as tout ce que tu demande, de belles robes, de super jouets, des bijoux très chers... Même si tes parents sont riches, tu penses qu'ils te donnent autant parce qu'ils sont triste pour toi... Tu ne peut pas sortir dehors à cause d'une maladie que tu as depuis ta naissance, alors ils te gardent dans l'appartement, dans la tour. Depuis les fenêtres, tu vois la ville, mais elle est minuscule tellement tu est haute.

Du coup, tu ne connais personne, tu n'as vu le monde que par les livres, internet, la télé, et c'est vrai que des fois ça te rend triste d'être la seule enfant dans la maison... Mais tant que tes parents sont là et qu'ils s'occupent de toi, tu vas vite mieux !

Points Clés :

Lors de l'exploration de l'Espace de Jeu, les Joueuse(eur)s pourront découvrir toute sorte de lieux étranges, faisant plus ou moins partit de leur quotidien selon les cas. Leur interprétation dépendra alors des indices que vous souhaitez mettre en avant.

Nous n'allons lister ici que des exemples pour vous inspirer, l'appartement et la tour des Saidi comporte en réalité bien plus de pièces incroyables que les éléments apportés ici.

Dans l'Appartement

1-Le Bureau de Maman

2-l'Atelier de Papa

Dans le reste de l'immeuble

6-La Rambarde du Balcon

7-L'Ascenseur

3-La Salle de Jeux
4-La Bibliothèque
5-La Salle de Réalité Virtuelle

8-Le Laboratoire
9-La Salle de Test
10-L'Observatoire

Indices :

Au travers de ses journées, Valérie pourra observer des étrangetés dans son quotidien, des choses qui sont là alors qu'elles ne devraient pas, des gens qui la connaissent alors qu'elle les rencontre pour la première fois, des indices sur sa vraie nature et le danger que représentent ses parents et le contrôle qu'ils ont sur elle... Nous allons vous accompagner ici pour vous inspirer certains indices, mais bien entendus vous devrez vous adapter à ce que font vos Joueuse(eur)s d'une partie à l'autre.

Indices sur la Maltraitance :

- Un parent est de mauvaise humeur
- Un parent porte des bandages
- Les parents s'isolent dans leurs bureaux

- Des bouteilles d'alcool sont apparues dans le salon
- Un serviteur est étrangement prévenant à l'approche d'un parent
- Un robot nettoie des débris de verre
- Un robot animal de compagnie a été remplacé après avoir été cassé dans un précédent reboot

- Une robe est abîmée
- Des traces de sang mal nettoyées

Indices sur la Nature Robotique :

- Incapacité physique à désobéir à un ordre des parents
- Être paralysée sur commande
- Entendre la voix d'un parent absent grâce à un micro

- Mémoire photographique
- Ne ressent pas la douleur
- Diffusion de vidéos enregistrées par les yeux de Valérie
- Écriture de phrases pensées par Valérie mais jamais prononcée
- Schéma de la construction des phrases de Valérie, indiquant les alternatives non employées
- Une photo où les parents sont plus jeunes mais Valérie à le même âge

- Les parents gèrent une entreprise de robotique
- Des machines très développées (cuisine, ménage, application gérée par intelligence artificielle...)
- Des robots animaux (chiens, chats, oiseaux...)

Indices sur l'Amnésie :

- Un souvenir s'échappant, pour y avoir accès la Joueuse(eur) doit l'inscrire physiquement (dessin, écrit...)
- Découvrir dans une cachette des griffonnages de souvenirs similaires
- Cacher un message dans l'appartement entre deux parties
- Se dessiner un message sur le corps entre deux parties
- Dessiner une carte ou un schéma des événements et indices accumulés entre deux parties
- Enregistrer une vidéo de soit pour le soit du futur entre deux parties

- Un parent ne fait pas ce qui était prévu pour ce jour là, car ce jour est passé depuis longtemps.
- Retrouver des personnages d'une Partie à l'autre
- Un personnage ayant demandé un service, mais que Valérie a oublié entre les parties

- Découvrir des employés qu'on ne connaissait pas jusqu'alors, mais qui travaillent ici depuis des années
- Des mesures prises par rapport au comportement des précédentes parties, mais injustifiées du point de vue de la nouvelle Joueuse(eur)

La Conclusion :

Il est probable qu'au travers des parties, en comprenant le danger, les Joueuse(eur)s cherchent à s'enfuir de la Tour, loin de leurs parents. La chose peut alors se conclure sur une réussite ou un échec, mais reste à voir de quelle manière les rendre le plus marquant possibles.

Nous allons lister ici quelques débouchées intéressantes, mais c'est à vous de juger du dénouement le plus pertinent, le plus inspirant, et le plus adapté.

L'Échec : Une des fins possibles est que Valérie ne parvienne pas à quitter la tour, ses parents, et que ses tentatives d'évasions soient découvertes. Si, pendant un temps, on laissera passer la chose en misant sur le fait que ses différents reboot lui feront oublier cette ambition folle, il est possible que la lassitude amène ses parents à ne plus vouloir s'embêter de ce problème, et qu'ils finissent par la désactiver, la garder paralysée dans sa chambre, dans une salle sombre, prisonnière de son corps pour de longues décennies, siècles...

L'Exode : En s'enfuyant, Valérie se projette dans un monde où elle n'existe pas, sans identité, sans papiers, sans famille, où elle ne vieillira pas, ne pourra pas trouver de travail... Peut-être va-t-elle voyager, vagabonder, se trouver une famille, se cacher face à d'inquiétants véhicules semblant la suivre d'un peu trop près, pour l'éternité, ou pour aussi longtemps qu'elle pourra... ?

Les Costumes Noirs : Le couple Saidi possède la seule entreprise maîtrisant la technologie nécessaire à la création d'un robot aussi proche de l'humain que Valérie, et Valérie est le seul modèle en fonctionnement. Sans doute que d'autres entreprises souhaitent s'accaparer un tel secret de production, et viendront rentrer en contact avec l'enfant pour la convaincre de pouvoir la protéger, mais dans le but de comprendre chaque organe, chaque morceau de sa nature. Peut-être leur fournirons-ils de quoi s'échapper, ou la retrouverons-ils à l'extérieur après son évasion ?...

Inspirations :

-A.I. Artificial Intelligence, par Steven Spielberg (*film dans lequel des parents adoptent un enfant robot pour remplacer leur fils, dans le coma*)

-Astroboy, par Osamu Tezuka (*manga dans lequel un scientifique crée un enfant robot pour remplacer son fils décédé*)

-Westworld, par Jonathan Nolan et Lisa Joy (*Série où des robots sont maltraités pour servir de divertissement, avant de se faire effacer la mémoire*)

-Eternal Sunshine of the Spotless Mind, par Michel Gondry (*film où deux personnes ayant rompu se font effacer la mémoire de leur relation, et la recommencent comme si c'était la première fois, à plusieurs reprises*)

-The Good Place, par Michael Schur (*série dans laquelle les Janette, des êtres à mi chemin entre le robot, l'humain, et l'être céleste, peuvent être reprogrammés, possèdent des fonctions robotiques...*)

-Bidule, par Globtopus (*Jeu de Rôle dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent à tour de rôle le même personnage, mais perdant la mémoire entre chaque partie*)

-Tombereau, par Nils Treguier (*Jeu de Rôle dans lequel les Joueuse(eur)s peuvent incarner des Alex, des êtres à mi chemin entre le robot, l'humain et l'être céleste, pouvant être reprogrammés, possédant des fonctions robotiques...*)

-Bluebeard's Bride, par Whitney "Strix" Beltràn, Marissa Kelly, et Sarah Richardson (*Jeu de Rôle dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent chacune une facette de la personnalité d'une nouvelle femme de Barbe Bleu, évoluant à travers son château avec son trousseau de clés pour tenter de*

comprendre leur époux)

-Detroit, Become Human, par David Cage (jeu vidéo dans lequel évoluent des robots très proches des humains, amenés à développer une conscience, à se croire humains pour découvrir leur nature robotique...)