

Camassia (Nomai)

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.

Note d'intention

Cette murder pour 5 personnes est basée sur le jeu-vidéo *Outer Wilds* développé par Mobius Digital. Elle est prévue pour une durée de jeu de 3h avec 1h de brief/débrief en plus.

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

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

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

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

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

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

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

Fiche joueur

Ton espèce

Tu es 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 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, pour t'aider à colmater les brèches. Evidemment, elle a été plus efficace 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 allées les unes 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 5 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
- 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 emplie 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 Diona à l'oral.
- Communication écrite : pour représenter différents langages, nous utiliserons différentes couleurs. Tu écris en rouge, tout comme ta camarade nomaï, 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 !
- 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