

# Yoni (Âtrien)

**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. Cette fiche est genrée au masculin pour le moment. Les âtriens, asexués, sont genrés au masculin dans le jeu en français. Cependant, Yoni étant le seul âtrien de la murder, n'importe quelle adaptation voulue (en fonction de votre envie) est faisable. Voir indications de jeu.*

## Note d'intention

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

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

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

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

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

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

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

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

## Fiche joueur

Ton espèce

Tu es 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 Sombronces. 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](https://musescore.com/isaac_culver/travelers-encore)