

# Diona (Nomai)

**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.*

## 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/vide 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 nomai. 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](https://musescore.com/isaac_culver/travelers-encore)

- tteur et le(s) récepteur(s) de la communication ont tous la main levée, pointées les unes vers les autres.
- *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 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 nomais du jeu à proprement parler, donc même si vous pouvez vous inspirer des informations connues sur eux ( <https://outerwilds.fandom.com/wiki/Nomai> ) 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 nomai.
- 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 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](https://musescore.com/isaac_culver/travelers-encore)