

# Sorbus (Nomai)

**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 généré au masculin 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/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 un 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, 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 Diona et Camassia.
- 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](https://musescore.com/isaac_culver/travelers-encore)