Arthur ROUBAUD

Intelligent, beau parleur, expérimenté

TA VIE, TON ŒUVRE

Tu es né en 1960. Jeune, tu as toujours travaillé avec assiduité, quitte à être lèche-botte avec tes professeurs. Après de brillantes études à Sciences Po Paris puis à l'ENA, tu t'es lancé dans le monde politique. Graisser la patte à la bonne personne, voilà qui t'a permis de faire une bonne ascension. Mais tu n'es pas intéressé uniquement par le pouvoir. La rhétorique t'a toujours fasciné, et tu as donné des cours pendant plus de 15 ans à Sciences Po.
Cette petite vie était bien tranquille, mais il te manquait un tremplin pour devenir une personne vraiment importante. En 2003, tu as réussi à prendre contact avec Oliver Adamson, un Anglais qui essayait de monter un petit trafic d'armes en Moyen-Orient. Tu lui as proposé de le financer, en échange de quoi il devait provoquer des émeutes en Irak. Vous avez donc conclu un accord, ces émeutes ont effectivement eu lieu, et ta réaction face à ces dernières t'a permis d'être nommé Ministre en charge de la communication de 2006 à 2008. Puis tu as été élu à tête du Parti Ecologique Français (PEF), que tu présides maintenant depuis presque six ans.
Quand tu as appris que Mr Adamson vendait son archipel, tu as décidé de l'acheter pour le placer dans le domaine public : voilà une action qui servirait ta popularité. Qui sait ? Les prochaines présidentielles ne sont pas si loin…
Et puis Mr Adamson te devait toujours de l'argent, et tu comptais profiter de cet huis-clos pour régler tes comptes avec lui. Mais l'intervention du meurtrier a perturbé tes plans. Tu crains pour ta vie : et si on avait découvert ton trafic ?
Quoi qu'il en soit, tu devras ouvrir l'œil !

TES OBJECTIFS

- Tu dois absolument découvrir qui a tué Mr Adamson afin de survivre.
- Tu dois éviter qu'un autre que toi ne s'approprie l'archipel.
- Tu dois cacher ton passé obscur et tes liens avec Mr Adamson.

TON STYLE

Tu as la réputation d'être un homme d'affaire pas très net. Par le passé, plusieurs scandales ont déjà éclaté sur ton compte : aucune raison que les autres l'apprennent, mais on ne sait jamais. Ils se méfieront. A toi de les mettre dans ton camp. Tu aimes la belle rhétorique, exercice pour lequel tu es plutôt doué. Tu seras un peu le meneur de l'enquête : c'est toi le doyen du groupe. Tu portes un costar-cravate très strict. Tu peux avoir avec toi une mallette.

Tes répliques cultes :

- Vous avez confiance en moi ? Je pense que nous pouvons nous arranger…
- Comme l'a dit le Général de Gaulle : « Quel homme vécut jamais une réussite achevée ? »
- Sinon, ma petite, vous pouvez aller me chercher un café.

LES AUTRES PERSONNAGES

- **Rose Beaufort** → Ta secrétaire que tu as engagée spécialement pour cet huis-clos assez particulier. Elle t'a dit qu'elle avait déjà vécu à l'étranger et que le danger ne lui faisait pas peur. Jusqu'ici, elle a été très professionnelle, elle est même venue te demander si tu avais besoin d'aide pour t'installer. Tu pourras peut-être lui demander de t'aider au cours de la soirée.
- **Laure Huppert** → La présidente de l'Association de Sauvegarde des Animaux en Danger. Par le passé, elle a déjà essayé à plusieurs reprises de se rapprocher du PEF. Vous vous connaissez donc assez bien et vous vous tutoyez. Cependant, tu n'as jamais pris ses revendications au sérieux, même si tu fais mine de l'écouter : au moins, cette folle croit que tu es son allié.
- **Caroline La Tour Du Pin** → Une femme responsable, dirigeante de son entreprise de tourisme, qui semble bien connaitre le monde des affaires. Pas du genre à se laisser marcher sur les pieds.
- **Reda Djubran** → Un gros exploitant de bois libanais. Au premier abord, il parait assez net. Cependant son visage te rappelle quelque chose… mais quoi ?
- **James Brown** → L'homme de main de Mr Adamson. Il a l'air assez jeune, mais compétent. Tu ignores ce qu'il sait à ton sujet. Peut-être Mr Adamson lui a-t-il parlé de toi ? Tu devras t'en méfier !
- **Anne Smith** → L'intendante de la villa. Une femme d'âge mur qui travaille pour Mr Adamson depuis des années et qui est dépassée par les évènements. Aucun danger de ce côté-là.

TES APTITUDES

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Fouiller une personne (2 PA)
- Espionner une personne (1 PA)
- Monnayer les informations des autres joueurs (tu commenceras avec un capital de 15 points d'action au lieu de 10. Tu ne pourras en utiliser « normalement » que 10 : tu devras négocier les 5 autres (ou plus) contre des informations que posséderont les autres joueurs)