L’ARCHIPEL DE MR ADAMSON

Dans les pages qui suivent nous vous exposons tout ce que vous avez besoin de savoir pour organiser cette Murder Party et la rendre la plus vivante et agréable possible.
Tout d’abord, sachez que vous jouerez le rôle d’Anne Smith, l’intendante de la villa (qui peut être changée en Jack Smith si vous voulez). Votre rôle au cours de la partie est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (fouilles, espionnage, …), veiller à ce que tout le monde s’amuse et donner l’exemple en interprétant votre personnage au mieux. Vous devrez en amont avoir lu la totalité des fiches personnages et des indices pour être capable de gérer parfaitement la partie. Attention, nous utilisons indistinctement le vrai nom et le pseudonyme des personnages, donc assurez-vous de bien maitriser les noms.

Les règles du jeu

Quelques règles à rappeler aux joueurs avant le début de la partie :

- Incarner son personnage aussitôt rentré dans la pièce (sauf en faisant un signe spécial pour signifier qu’on est hors-jeu),
- Ne pas quitter la salle (sauf autorisation de l’organisateur),
- Ne rien faire sans prévenir l’organisateur/obtenir son accord (par exemple tuer quelqu’un ou détruire un objet),
- Demander à l’organisateur quand on veut utiliser un point d’action.

LES ACTIONS

Pour cette murder party, nous avons choisi d'utiliser un système de points d'action. Lorsqu'un joueur désire accomplir une des actions décrites ci-dessous, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points d'Actions requis. Toutes les actions sont résolues dans une zone isolée à l'écart de la pièce principale. Essayez d'être discret lorsque vous livrez des informations à un joueur. Voici comment vous devez gérer ces séquences :

- FOUILLER UNE PIECE :
  (Tous les personnages) : 1 Point d'Action

Tous les personnages peuvent fouiller les pièces de la villa. Les pièces dans lesquelles il y a quelque chose à trouver sont les chambres des personnages (hormis celle d'Anne Smith). Dans chaque chambre, il y a un ou deux indices. Remettez le premier indice au premier joueur qui fouille la chambre, puis le second au second. S'il n'y a plus rien dans une chambre, vous pouvez proposer de fouiller une autre chambre gratuitement (mais vous n'êtes pas obligé !).
Cas particulier : la chambre de Mr Adamson. Une fois que le joueur vous a remis son point d'action, vous lui dites qu'il entre dans la chambre de Mr Adamson et vous lui demandez s'il veut fouiller la chambre OU le cadavre, car il n'a pas assez de temps pour faire les deux. L'indice qu'il trouvera dépendra de son choix.
Et si un joueur demande à voir sa propre chambre ? Vous lui dites qu'il n'y a rien de compromettant dans sa chambre (en effet, c'est ce que pense son personnage… à tort !). Mais vous lui proposez de la verrouiller contre 1 point d'action. Si un autre joueur veut fouiller cette chambre, il devra forcer la porte pour 1 point d'action supplémentaire, ce qui pourrait le faire changer d'avis et choisir une autre chambre à fouiller.

- LIRE UN LIVRE OU UN JOURNAL :
  (Tous les personnages) : 1 Point d'Action

Il y a de nombreux livres ou journaux dans la bibliothèque.
Si un joueur demande à lire un article de journal, vous lui faites tirer au hasard un article (sauf Rose Beaufort à qui vous montrerez les titres des articles).
Si un joueur demande à lire un livre, vous lui donnez la liste des ouvrages disponibles et lui demandez d'en choisir un. Puis vous lui remettez quelques pages en lui disant qu'il n'a que le temps d'arracher quelques pages.
Exception : les dictionnaires. Si un joueur choisit de prendre un dictionnaire, vous lui dites de venir vous voir s'il veut traduire un document dans la langue concernée, vous lui remettrez alors une traduction.

- FOUILLER UNE PERSONNE :
  (Tous les personnages) : 2 Points d'Action

Lorsqu'un personnage décide de faire les poches d'un autre personnage, il vient vous donner deux points d'action. Vous lui remettez alors un jeton (ou un papier sur lequel vous avez inscrit « surprise ! »), qu'il doit glisser dans la poche ou dans le sac de la personne qu'il veut fouiller. S'il y parvient, il vous le dit, puis vous faites venir la personne fouillée, vous lui montrez le jeton et vous lui annoncé qu'elle a été fouillée (sans dire par qui). Vous lui prenez un objet ou un indice, que vous remettrez ensuite discrètement au pickpocket.
Attention, certains indices ne sont trouvables que si un personnage est fouillé : ces indices sont à remettre en priorité lors d'une fouille !

- ESPIONNER :
  (Tous les personnages) : 1 Point d'Action

Si un personnage en soupçonne un autre, il peut choisir de l'espionner. Il vous donne un point d'action et vous dit qui il veut espionner. Puis vous le faites revenir quelque temps plus tard et vous lui dites quelle est la dernière action qui a été faite par la personne espionnée, et quel est la nature de l'indice qu'elle a trouvé lors de cette action. Essayez de moduler les renseignements que vous donnez afin que la personne qui a espionné ne soit pas frustrée, mais ne trouve pas trop d'informations non plus.

- UTILISER UN ORDINATEUR :
  (Rose Beaufort, Caroline La Tour Du Pin, James Brown) : 1 Point d'Actions

Rose Beaufort, Caroline La Tour Du Pin, et James Brown ont tous les trois des connaissances en piratage d'ordinateur. Ils peuvent donc, et quelques minutes, avoir accès à l'ordinateur de Mr Adamson (qui se situe dans la bibliothèque, à la vue de tous), et l'utiliser pour regarder le contenu de la clé usb. Par contre, la boîte mail de Mr Adamson est beaucoup mieux protégée que son ordinateur, et on ne peut accéder à son contenu qu'en fournissant le mot de passe (inscrit dans le carnet de notes de Mr Adamson).

- COMMUNIQUER AVEC LES ANIMAUX :
  (Laure Huppert) : 0 Point d'Action, espacé de 20 minutes, 4 fois maximum.

Il y a une chose essentielle à savoir sur Laure Huppert : elle est folle. Elle est persuadée qu'elle a une sorte de don et qu'elle peut « parler » avec les animaux. Elle va donc essayer d'entrer en communication avec eux au cours de la partie. Lorsqu'elle vient vous voir pour communiquer avec un animal, assurez-vous que ça fait plus de vingt minutes qu'elle n'a pas communiqué avec un animal, puis demandez-lui de choisir avec quel animal elle veut parler : le chat, le premier perroquet, le second perroquet, ou les poissons. Puis annoncez-lui que l'animal en question lui donne l'information suivante (évidemment, c'est n'importe quoi, ça n'est là que pour rajouter un peu de piment au jeu !) :

1. Le chat : *« J'ai vu la secrétaire rentrer plusieurs fois dans la chambre de mon maître. »*
2. Le premier perroquet : *« J'ai entendu James parler avec une femme avant le dîner. »*
3. Le second perroquet : *« Je crois que la jeune femme en jupe a une arme à feu. »*
4. Les poissons *: « James a volé un document au vieux monsieur. »*

- UTILISER SON REVOLVER POUR MENACER UNE PERSONNE :
  (Caroline La Tour Du Pin, James Brown, Reda Djubran, Laure Huppert) : 2 Points d'Action

Caroline La Tour Du Pin, James Brown, Reda Djubran et Laure Huppert se sont rendus au huit clot avec leur révolver personnel. Si James Brown peut justifier d'avoir un révolver sur lui (il devait assurer la sécurité de Mr Adamson), les trois autres essayeront plutôt de le cacher. Mais avoir un gros flingue sous le nez peut être plutôt persuasif de répondre aux questions de celui qui tient le gros flingue en question. Si un de ces quatre joueurs veut menacer une personne, il vient vous prévenir (il vous donne deux points d'actions), et vous assistez à l'altercation. Le menaçant doit jouer le jeu et menacer sa victime. Puis il peut lui poser une question à laquelle l'autre ne pourra pas mentir (sauf s'il s'agit de savoir s'il est l'assassin, contrôlez la question avant), ou bien le fouiller gratuitement. S'il choisit une fouille, référez-vous à l'explication de la fouille.

- TRANSACTION :
  (Tous les personnages)

Les joueurs peuvent échanger des Points d'Action entre eux pour acheter une information, persuader un personnage d'accomplir une action, etc. Arthur Roubaud commence d'ailleurs avec cinq Points d'Action supplémentaires qu'il doit négocier au cours de la partie.
Vous n'avez pas besoin de gérer cette action, les joueurs se débrouilleront très bien entre eux.

Résumé des actions

Actions communes à tous les personnages :

- Fouiller une pièce (tous les perso) : 1 PA
- Espionner (tous les perso) : 1 PA
- Lire un livre ou un journal (tous les persos) : 1 PA
- Faire les poches (tous les perso) : 2 PA

Actions spécifiques à certains personnages :

- Utiliser un ordinateur (Rose Beaufort, Caroline La Tour Du Pin, James Brown) : 1 PA
- Communiquer avec les animaux (Laure Huppert) : 0 PA, espacé de 20 minutes, 4 fois maximum.
  1. Le chat : *« J'ai vu la secrétaire rentrer plusieurs fois dans la chambre de mon maître. »*
  2. Le premier perroquet : *« J'ai entendu James parler avec une femme avant le dîner. »*
  3. Le second perroquet : *« Je crois que la jeune femme en jupe a une arme à feu. »*
  4. Les poissons : *« James a volé un document au vieux monsieur. »*
- Utiliser son révolver pour menacer une personne (Caroline La Tour Du Pin, James Brown, Reda Djubran, Laure Huppert) : 2 PA

L’UTILISATION DES ARMES

Il y a dans la villa présence de quatre armes à feu (en début de partie sur James Brown, Laure Huppert, Reda Djubran et Caroline La Tour Du Pin), ainsi qu’un poignard (celui-là même qui a servi à tuer Mr Adamson). Bien sûr, ces armes peuvent changer de main au cours de la partie, suite à une fouille ou à un accord entre deux personnages. Afin d’éviter qu’un joueur n’en descende un autre avant l’extrême fin du jeu, il est conseillé de tout simplement interdire les meurtres avant le dernier quart d’heure. Environ 25 minutes avant la fin du jeu, demandez aux joueurs souhaitant tuer ou blesser quelqu’un de venir vous voir (ou bien allez parler avec les joueurs un par un). Vous pouvez demander 1 Point d’Action pour chaque tentative d’exécution, histoire de limiter un peu la casse. Au moment choisi, juste avant la fin, demandez aux joueurs de procéder à l’exécution (en espérant qu’ils y mettent un minimum de role play !). Nommez un joueur, demandez-lui qui il veut tuer ou blesser, puis lancez un dé. Référez-vous au tableau ci-dessous, et annoncez le résultat de l’essai (en romançant au mieux !). Si la victime a survécu et si elle le désire, elle peut riposter immédiatement, avant les autres exécutions (s’il y en a encore). Une personne blessée ne peut tirer qu’une seule fois au révolver et se servir qu’une seule fois du poignard.

En aucun cas les personnages ne peuvent se tirer dessus hors de ce système de duel !

Explications : Vous remarquerez de grandes disparités dans ce tableau. En effet, Reda Djubran et Laure Huppert peuvent tuer sans scrupule, Laure Huppert a de beaucoup plus grandes chances de blesser quelqu’un, les deux agents secrets savent blesser sans tuer, et James Brown sait bien se servir d’un poignard car c’est un ancien escrimeur. Quant à Arthur Roubaud et Rose Beaufort, ils ne savent pas vraiment utiliser une arme et ne peuvent compter que sur un coup de chance.

***Exemple** : Laure Huppert veut tuer Caroline La Tour Du Pin au révolver, car celle-ci est beaucoup trop inhumaine avec les animaux. Elle déclare donc : « je tue Caroline La Tour Du Pin ! ». Vous lancez un dé : c’est un trois. Vous vous référez au tableau : Caroline a toujours son révolver sur elle, c’est une Blessure Grave. Vous annoncez donc : « Grâce à ses incroyables réflexes, Caroline évite la mort. Mais la balle la touche à la cuisse et elle ne peut plus se déplacer. » Puis vous demandez à Caroline si elle veut riposter.*

TABLEAU DU GRAND MASSACRE

X essaye de…	**BLESSER**			**TUER**		
→	Qqn qui a un révolver	Qqn qui a le poignard	Qqn qui n'a pas d'arme	Qqn qui a un révolver	Qqn qui a le poignard	Qqn qui n'a pas d'arme
Reda DJUBRAN	Révolver : 1 : R 2,3 : BL 4,5,6 : BG	Révolver : 1 : R 2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1 : BL 2,3,4,5 : BG 6 : M	Révolver : 1 : BL 2,3 : BG 4,5,6 : M	Révolver : 1 : BL 2 : BG 3,4,5,6 : M	Révolver : 1 : BG 2 à 6 : M
	Poignard : 1,2 : R 3,4,5 : BL 6 : BG		Poignard : 1,2 : R 3,4 : BL 5,6 : BG	Poignard : 1,2 : R 3,4 : BG 5,6 : M		Poignard : 1 : R 2,3 : BG 4,5,6 : M
Laure HUPPERT	Révolver : 1,2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1,2 : BL 3,4,5 : BG 6 : M	Révolver : 1 : BL 2,3,4,5 : BG 6 : M	Révolver : 1,2,3 : BG 4,5,6 : M	Révolver : 1,2 : BG 3,4,5,6 : M	Révolver : 1 : BG 2 à 6 : M
	Poignard : 1,2,3,4 : BL 5,6 : BG		Poignard : 1,2,3 : BL 4,5,6 : BG	Poignard : 1: BL 2,3,4 : BG 5,6 : M		Poignard : 1,2,3 : BG 4,5,6 : M
Caroline LA TOUR DU PIN	Révolver : 1 : R 2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1,2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1 : BL 2 à 6 : BG	Révolver : 1 : BL 2,3,4 : BG 5,6 : M	Révolver : 1 : BL 2,3 : BG 4,5,6 : M	Révolver : 1,2 : BG 3,4,5,6 : M
	Poignard : 1,2 : R 3,4,5 : BL 6 : BG		Poignard : 1,2 : R 3,4 : BL 5,6 : BG	Poignard : 1,2,3 : R 4,5 : BG 6 : M		Poignard : 1,2 : R 3,4 : BG 5,6 : M
James BROWN	Révolver : 1 : R 2,3 : BL 4,5,6 : BG	Révolver : 1,2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1,2 : BL 3,4,5,6 : BG	Révolver : 1,2 : BL 3,4 : BG 5,6 : M	Révolver : 1 : BL 2,3 : BG 4,5,6 : M	Révolver : 1 : BL 2 : BG 3,4,5,6 : M
	Poignard : 1,2 : R 3,4 : BL 5,6 : BG		Poignard : 1 : R 2,3 : BL 4,5,6 : BG	Poignard : 1,2 : R 3,4,5 : BG 6 : M		Poignard : 1 : BL 2,3,4 : BG 5,6 : M
Arthur ROUBAUD	Révolver : 1 : V 2,3,4 : R 5,6 : BL	Révolver : 1,2 : R 3,4,5 : BL 6 : BG	Révolver : 1 : R 2,3,4 : BL 5,6 : BG	Révolver : 1 : V 2,3,4,6 : BL 6 : M	Révolver : 1,2 : R 3,4 : BG 5,6 : M	Révolver : 1 : R 2,3,4 : BG 5,6 : M
	Poignard : 1 : V 2,3,4 : R 5,6 : BL		Poignard : 1,2 : R 3,4,5 : BL 6 : BG	Poignard : 1 : V 2,3,4 : BL 5,6 : BG		Poignard : 1,2 : R 3,4,5 : BG 6 : M
Rose BEAUFORT	*Idem Arthur ROUBAUD*					

V : Victime (l'attaquant ne blesse pas l'autre mais il se fait une blessure légère)
R : Rien (personne n'est blessé)
BL : Blessure Légère (l'attaqué ne peut dorénavant tirer ou poignarder qu'une seule fois)
BG : Blessure Grave (idem BL + l'attaqué ne peut plus se déplacer)
M : Mort (l'attaqué est mort)

LE DENOUEMENT

Une fois la murder party terminée, et les révélations effectuées, vous pouvez raconter aux joueurs le dénouement de cette aventure (en romançant au maximum, évidemment !).
Plusieurs événements (son de l'hélicoptère, voix d'hommes…) ont fait monter la tension dramatique. Les joueurs ont procédé à leurs règlements de comptes, juste à temps avant que les militaires anglais ne pénètrent dans la villa. Les personnages vont alors évoluer différemment selon les cas de figures :

- Les personnages décédés : ils restent décédés, et sont inhumés avec les honneurs (ils peuvent être décorés d'une médaille honorifique à titre posthume, etc).

- Si Arthur Roubaud, Laure Huppert ou Rose Beaufort a essayé (peu importe la réussite) de tuer un autre personnage (sauf Reda Djubran): ce nouvel assassin potentiel se fait arrêter par les agents du BSS et passent alors quelques années en prison.

- Les personnages ayant récupéré l'archipel, ou démasqué (ou arrêté ou tué) Reda Djubran : ces personnages sont alors félicités et récompensés par leur organisme (SNIF, BSS, PEF ou ASAD, ou DGSE pour Rose Beaufort qui n'a pas d'affiliation particulière).

- Si James Brown est mort, Caroline La Tour Du Pin se fait discrètement remercier par ses supérieurs pour ce service rendu au SNIF (peu importe si elle est responsable), ou réciproquement si c'est Caroline La Tour Du Pin qui est morte et James Brown qui est vivant.

- Selon les renseignements accumulés par Rose Beaufort, elle écrit un article plus ou moins retentissant, qui pourrait la propulser chroniqueuse du journal *Le Monde*.

- Enfin, des agents de Reda Djubran l'attendent dans un bateau à moteur, dans une crique de l'île. S'il lui reste 3 points d'action (2 si un des deux agents secrets est mort, 1 seul s'il n'y a plus d'agent secret pour le contrer), Reda Djubran bondit par la fenêtre, profitant de l'orage pour éviter les agents du BSS, il rejoint le bateau et peut ainsi échapper aux services secrets.

PREPARATION DE LA SOIREE

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Murder Party, vous devez répartir les rôles des 6 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs (attention ces définitions correspondent à l'image que donnent d'eux les personnages, ce n'est pas forcément un reflet fidèle de la réalité).

- Arthur Roubaud : Un homme politique charismatique, leader et réfléchi.
- Laure Huppert : Une ado rebelle militant pour la protection de l'environnement.
- Caroline La Tour Du Pin : Une femme d'affaires au caractère affirmé.
- Reda Djubran : Un homme d'affaires libanais jovial.
- Rose Beaufort : Une secrétaire discrète et efficace.
- James Brown : L'homme de main de Mr Adamson, un jeune Anglais très stylé.

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très extraverti (Arthur Roubaud ou Caroline La Tour Du Pin par exemple) à quelqu'un de très timide. Choisissez notamment avec le plus grand soin la joueuse qui incarnera Laure Huppert car son rôle est très particulier. Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages sont écrits au masculin ou au féminin. Cela dit la plupart des rôles sont mixtes et peuvent être joués indifféremment par une fille ou un garçon. Evitez juste de changer le sexe de Reda Djubran.

LES FEUILLES A ENVOYER

Une semaine avant la date fixée pour la murder, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- **La feuille commune.**
- **La feuille de personnage.**

Contactez à nouveau tous les joueurs un ou deux jours avant la murder pour répondre aux éventuelles questions du personnage et donner quelques conseils d'interprétation.

L'ORGANISATION DES LIEUX

L'idéal pour jouer cette murder party est de disposer d'une grande pièce dans laquelle vous vous aménagerez un petit coin à part. La grande pièce représente le salon de la villa, le petit coin à part vous permettra de recevoir les joueurs pour les actions hors-jeu. Si vous avez de la place, vous pouvez utiliser une seconde pièce, mais veillez à ne pas être trop loin des joueurs pour pouvoir les surveiller du coin de l'œil.

Essayez d'aménager un peu la pièce principale pour qu'elle soit pratique pour les joueurs, tout en restant crédible. Vous pouvez mettre un peu de décoration « exotique », il faut qu'il y ait une ou deux tables, et plusieurs groupes de chaises pour que les joueurs puissent un peu s'isoler si besoin. Disposez le plan de la villa sur une table, pour que les joueurs puissent d'y retrouver. Installez des enceintes et préparez un fond sonore de pluie et d'orage. Dans votre zone hors-jeu, préparez vos indices pour pouvoir y accéder rapidement. Si possible, installez un ordinateur pour les actions qui en utilisent un, ce sera plus réaliste.

LES PETITS DETAILS PRATIQUES

Voici une liste de petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L'ensemble des préparatifs ne devrait pas vous prendre plus de deux ou trois heures.

LES INDICES ET ACCESSOIRES

- Imprimez tous les indices « papiers » (journaux, pages de livres, etc.).
- Rassemblez les indices matériels (clé usb, poignard, etc). Si vous n'arrivez pas à en trouver un (par exemple si vous n'avez pas un bon appareil photo sous la main), imprimez une image.
- Imprimez le plan de la villa (pour les joueurs), ainsi que le résumé des actions, le tableau du grand massacre, le timing de la soirée et le tableau des indices (pour vous).

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la zone hors-jeu. Indiquez clairement sur le dossier qu'il est hors-jeu et que les joueurs ne doivent pas l'ouvrir. Veillez à bien dissimuler les objets.

LE REPAS

Cette murder party est prévue pour se jouer en 3h. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir un goûter ou un dîner : manger ensemble est toujours une occasion de conversation. Etant donné le contexte, un buffet sera parfaitement dans le thème. Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni trop arrosé, ce serait préjudiciable au reste de la soirée.

TIMING DE LA SOIREE

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la partie :
H+00: Tous les personnages entrent dans le salon, où vous vous trouvez. Vous leur faites un petit discours en leur disant que les événements sont vraiment tragiques, que vous êtes très choqué, et que vous espérez que le coupable sera bientôt démasqué. Vous leur dites qu'ils ne doivent pas hésiter à vous demander s'ils ont besoin de quelque chose. Vous leur dites enfin qu'en raison des conditions météorologiques, il sera impossible de quitter l'île dans les heures qui viennent.
H+30min : Vous vérifiez que tous les joueurs aient compris comment fonctionne le système des PA. Si besoin, vous les incitez à fouiller une chambre ou à lire un journal, « pour voir ».
H+1h : Tous les indices sur le corps de Mr Adamson doivent avoir été trouvés. Vous pouvez lâcher l'information que Mr Adamson avait un titre de propriété de l'Archipel, tout en restant assez vague.
H+2h : Tout se passe bien, vous débloquez un joueur qui ne trouve pas l'ordinateur et vous riez de voir Arthur Roubaud et James Brown comploter dans leur coin.
H+2h35 : En tant qu'organisateur, vous annoncez que le dénouement approche et que les personnes voulant tuer un autre personnage doivent vous prévenir.
H+2h45 : Vous lancez le son de l'hélicoptère. Vous faites en sorte que tout le monde l'entende et vous prenez un air très inquiet. Vous demandez si quelqu'un a réussi à demander de l'aide au monde extérieur, mais si James Brown ne se manifeste pas vous n'insistez pas.
H+2h50 : Vous annoncez qu'on entend des voix d'hommes à l'extérieur, à travers l'orage, qui semblent se rapprocher. Si des joueurs vous ont fait part de leur volonté de tuer quelqu'un, vous dirigez leur tentative.
H+2h55 : Une fois les règlements de compte terminés, vous annoncez que des militaires anglais pénètrent dans la villa. Vous calmez tout le monde et vous dites que la partie est terminée.
H+3h : Vous passez au débriefing. Vous demandez aux joueurs d'exposer leurs déductions et leurs suppositions quant à l'identité de l'assassin. Vous passez ensuite aux révélations. Vous pouvez distribuer des feuilles « Le fin mot de l'histoire ». N'oubliez pas d'élire le meilleur acteur (et pourquoi pas le meilleur déguisement !).

L’ARCHIPEL DE MR ADAMSON

L’HISTOIRE

Mr Adamson, citoyen britannique, est propriétaire depuis plusieurs années de l’archipel San Stefano, territoire français situé en Océanie, à l’est des Iles Autrales. Il décide, pour des raisons personnelles, de revendre cet archipel. Cependant, ce projet de revente déclenche une polémique, malgré les précautions prises. Mr Adamson se décide donc à organiser un huis-clos secret afin de clarifier la situation et de revendre l’archipel à qui de droit…

Le mercredi 23 juillet 2014, à 13 h 41, se pose à l’aéroport international de Tahiti un avion d’Air-France en provenance de Los Angeles (vol AF076). A son bord, Mlle Huppert, M. Roubaud et sa secrétaire, Mme La Tour Du Pin et M. Djubran. Après un rapide déjeuner, à 14h53, ils embarquent dans un hélicoptère piloté par James Brown, l’homme de main de Mr Adamson. Après 3h30 de vol, ils se posent sur la petite île Chatham de l’archipel San Stefano. Ils sont accueillis par Mr Adamson en personne qui leur présente leurs chambres respectives.
Après s’être installés, vers 20h, ils descendent dans la salle à manger pour le dîner, servis par Miss Smith, l’intendante de la villa. A 20h11, alors que les petits fours commençaient à circuler, un énorme bruit d’explosion retentit à quelques centaines de mètres de la maison.
Tous se précipitent aussitôt dehors pour voir ce qu’il en est : l’hélicoptère est en flamme, et le plus petit des réservoirs vient visiblement d’exploser, balayant 20 mètres de végétation alentour. James Brown saisit immédiatement le danger et crie aux autres de fuir à l’opposé de l’île. C’est alors la panique et chacun se retrouve isolé dans la jungle, qui cependant ne fait que quelques centaines d’hectares.
Mais environ une demi-heure plus tard, un orage tropical éclate : ils sont obligés de rentrer dans la villa, tout danger étant écarté car la pluie a éteint l’incendie.
Miss Smith les accueille, affolée : « on a tué M. Adamson ! ». La précarité de la situation éclate aux yeux de tous : le système de communication a été saboté, il est impossible de joindre le monde extérieur ou de quitter l’île.
James Brown déclare alors solennellement : « Il y a un meurtrier parmi nous. Nos vies sont menacées. Personne ne sortira de cette maison tant que nous n’aurons pas démasqué l’assassin ! »

Chronologie des événements:

- 1960 : Naissance d'Arthur Roubaud (en France).
- 1964 : Naissance de Mr Adamson (en Grande-Bretagne).
- 1974 : Naissance de Raïs Harun al-Khalil (en Irak).
- 1979 : Naissance de Laure Huppert (en France).
- 1983 : Naissance de Charlotte Loiseau (en France).
- 1984 : Naissance de Romane Baudrillard (en France).
- **1985 : Après de brillantes études, Arthur Roubaud se lance dans le monde politique.**
- 1989 : Naissance de John Britten (en Grande-Bretagne).
- 1993: Oliver Adamson achète l'archipel San Stephano.
- **1994 : Raïs Harun al-Khalil (20 ans) hérite de son père et, en tant qu'aîné de la famille, il devient dirigeant de l'exploitation pétrolière familiale et le fortune qui va avec.**
- 2000-2003 : Charlotte Loiseau étudie à Science Po Paris, où elle a notamment Arthur Roubaud comme professeur de Rhétorique.
- **2003 : Charlotte Loiseau (20 ans) est recrutée par le Service National d'Information Fonctionnelle (SNIF).**
- **2003 : Arthur Roubaud prend contact avec Oliver Adamson et lui propose de financer son trafic d'armes contre quelques services.**
- **2004: Oliver Adamson lance son trafic d'armes en Colombie et en Irak. Raïs Harun al-Khalil récupère les armes en Irak et forme des militants.**
- **2005-2006 : Raïs Harun al-Khalil provoque des émeutes en Irak. La popularité de Arthur Roubaud augmente.**
- **2006 : Arthur Roubaud est nommé ministre en charge de la communication.**
- 2007 : Laure Huppert fait deux mois de prison pour avoir vandalisé une boucherie chevaline.
- **2007 : John Britten est recruté par le British Secret Service (BSS).**
- 2009 : Arthur Roubaud est élu à la tête du Parti Ecologique Français (PEF).
- 2009 : Laure Huppert (30 ans) devient présidente de l'Association de Sauvegarde des Animaux en Danger (ASAD).
- 2009 : Romane Baudrillard est diplômée et part faire du journalisme à l'étranger, notamment en Iran et au Mali.
- **2013 : Oliver Adamson engage James Brown (qui est en réalité John Britten) comme homme de main.**
- **2014 : Huis-clot secret sur l'archipel de Mr Adamson.**

Anne SMITH

British, efficace, fidèle

VOTRE VIE, VOTRE ŒUVRE

Vous êtes née en 1956 d'un père Anglais et d'une mère Française. Vous êtes intendante depuis très longtemps. Vous travaillez pour Mr Adamson depuis plus de 12 ans, et il a toujours été très satisfait de vos services. Vous restez sur l'archipel presque toute l'année, sauf quelques semaines de vacances que vous vous accordez pour rentrer en Angleterre voir votre famille et vos amis. Vous ne vous êtes jamais mariée et vous n'avez pas d'enfants. Vous êtes très satisfaite de votre situation.

Vous savez que l'archipel San Stefano est composé de quatre îles :

- L'île San Stefano, la plus grande,
- Les îles Pitt et Pattisson,
- L'île Chatham, la plus petite, sur laquelle est située la villa.

Il y a une piste d'hélicoptère sur l'île Chatham, ainsi qu'un petit bateau à moteur permettant de rejoindre un plus grand bateau, garé dans une crique de l'île San Stefano.
Vous connaissez évidemment la villa sur le bout des doigts (voir le plan).

Vous avez entendu parler de l'existence d'un titre de propriété de l'archipel, mais vous ne savez pas où il est ni en quoi il consiste exactement. Cependant vous n'en parlerez pas tout de suite (pas pendant la première heure de jeu).

VOS OBJECTIFS

- Mener l'enquête, vous ? Sûrement pas, vous êtes bien trop occupée à vous préoccuper des invités de Mr Adamson.

VOTRE STYLE

Vous êtes une dame d'un certain âge, assez chique, très rigoureuse dans sa tenue. Vous vous tenez droite, vous êtes élégante. A priori, vous parlez un Français impeccable, sans accent. Pour votre tenue, une jupe longue, un chemisier, un gilet sombre, un tablier, un chignon. Vous pouvez régulièrement vérifier que vous êtes bien coiffée pour montrer votre tension et votre inquiétude.

Vos répliques cultes :

- Oh ! C'est vraiment terrible, j'en suis toute retournée…
- Si vous avez besoin de quelque chose, surtout, n'hésitez pas.
- Avez-vous pensé à chercher dans la bibliothèque ?

LES AUTRES PERSONNAGES

- **Oliver Adamson** → Il avait 50 ans. Il voyageait beaucoup, c'était un homme aimable et cultivé. Il ne s'est jamais marié, et n'a jamais eu d'enfant. Il recevait parfois quelques hommes d'affaires dans la villa, mais très rarement. Vous ne savez pas dans quel domaine il travaillait, mais vous savez qu'il avait beaucoup de moyens. Vous ne savez pas pourquoi il désirait vendre l'archipel. Votre relation avec Mr Adamson était très chaleureuse mais néanmoins toujours professionnelle et vous n'êtes jamais tombée amoureuse de lui.
- **James Brown** → L'homme de main de Mr Adamson depuis un an. Il est très jeune par rapport, aux personnes avec lesquelles travaillait précédemment, mais il a l'air très intelligent et efficace. Vous ne le connaissez pas très bien, car il voyage toujours avec Mr Adamson.
- **Arthur Roubaud, Laure Huppert, Caroline La Tour Du Pin, Reda Djubran** → Des hommes et femmes d'affaires venus spécialement pour ce huis-clos secret dans le but d'acquérir l'archipel.
- **Rose Beaufort** → La secrétaire de monsieur Roubaud.

VOS APTITUDES

Vous parlez couramment l'Anglais et le Français.