

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 Australes. 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 commencent 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 ! »



POUR PREPARER LA SOIREE

Votre personnage est évoqué plus loin. Nous avons résumé son histoire et sa personnalité, afin de vous guider dans son interprétation. Essayez de lire attentivement tous les détails qui vous sont fournis. Plus vous « sentirez » votre rôle, plus vous prendrez de plaisir au cours de la soirée.

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres. Ces buts spécifiques vous aideront à jouer, mais ne vous éloignez pas trop de l'enquête principale.

Respectez votre rôle le plus possible, quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée. Plus les joueurs joueront le jeu, plus la soirée sera réussie. Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres, ces relations sont importantes et vont structurer le déroulement de la soirée.

Bien qu'il faille toujours rester prudent lorsque vous discutez avec un autre joueur (qui sait, c'est peut-être l'assassin...), ne retenez pas trop longtemps les informations que vous possédez. Plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour, c'est du donnant-donnant !

AU COURS DE LA SOIREE

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongés dans le contexte du scénario. Un crime a été commis, et le coupable est un des personnages de la soirée (c'est peut-être vous d'ailleurs, si c'est le cas c'est inscrit sur votre fiche de personnage). Vous devrez donc mener l'enquête, tout en écartant les soupçons de vous-même.

Vous pourrez évidemment découvrir de nombreuses informations en discutant avec les autres personnages. Mais pourrez également faire des actions plus spécifiques, grâce au système des points actions (PA).

Chaque personnage commence la soirée avec un capital de 10 points actions. Il peut ensuite les utiliser pour effectuer des actions qui sont en rapport avec ses capacités, ou au contraire que tout le monde peut faire (fouiller une pièce par exemple). La plupart de ces actions sont virtuelles : c'est le meneur de jeu qui s'en charge.

Les points actions peuvent également servir de monnaie d'échange entre les personnages.

Restez prudents quant à votre utilisation des points action, leur nombre est limité !

Ne gâchez pas tout dès le début : plus la soirée avancera, mieux vous saurez comment les utiliser de manière efficace...

LA FIN

Un évènement ou une information capitale détermineront la fin de la soirée enquête. Vous devrez quitter votre rôle auquel, nous l'espérons, vous aurez pris goût. Il sera alors temps d'élire le meilleur enquêteur et le meilleur comédien...