

# Élémentaire ! - annexe à la fiche du meneur

Alerte divulgâchis : Cette fiche suppose que vous avez lu la fiche principale.

## Il manque un joueur

Ce murder est raisonnablement robuste au manque d'un joueur : c'est certes un problème, mais pas autant que dans beaucoup d'autres.

Il est à noter que les adaptations proposées ci-après sont une mesure d'urgence : si vous savez n'avoir que 6 joueurs, il est recommandé de choisir un autre murder donc l'ampleur correspond.

Globalement, jouez la partie comme si le personnage manquant était là. Les autres peuvent interagir normalement avec lui, auquel cas c'est vous qui l'incarnez provisoirement (utilisez les cartons d'identité pour clarifier qui vous incarnez).

Il n'a pas son mot à dire dans les diverses décisions, et c'est toujours lui qui est envoyé faire les tâches ingrates (récupérer le Livre et la Boule de glace) (s'il est rattaché au feu, il n'est pas du tout cohérent qu'il aille chercher la Boule de glace, mais inventez une justification bidon et les joueurs comprendront).

Expliquez bien sûr cela avant la partie.

Si le personnage avait un secret que les autres essaient de découvrir (Luther, Efira, Océane, Coralyne, Alizée), alors essayez de faire en sorte qu'ils le découvrent sans trop de difficulté, par exemple en trichant et en donnant plus d'information lors des actions à son sujet que le score ne devrait le permettre. Avec assez d'éléments accablants, il finira par avouer, au moins à demi-mot. S'il est censé obtenir des informations particulières, il les donne sans faire d'histoire. Notamment, en tant qu'Océane, il affirme que son coffre est vide et en donne le code en privé à la personne qui va le vérifier.

Si c'est Ignacius, Efira a droit à 2 sondages dans la zone du feu au lieu d'un.

Si c'est Efira, Eole vote vraiment en fonction de ce que pense la majorité des apprentis.

Si c'est Luther, il affirme pouvoir récupérer l'Urne en passant par les tunnels dans les jardins, et pour éviter les problèmes faites comprendre ne tant que meneur que les joueurs doivent le laisser faire, tout en paraissant extrêmement suspect à ce niveau.

Si c'est Alizée, jouez tout de même la scénette qui consiste à faire passer le Livre entre Eole et Alizée, en la rendant vraiment flagrante comme importante pour que les joueurs découvrent plus facilement son secret.

Si vous apprenez qu'un joueur manque avant d'attribuer les fiches, il est recommandé de faire manquer Alizée, afin que chaque joueur ait une autre joueur de son élément, et car son secret est le moins connecté à l'intrigue principale. Vous pouvez éventuellement choisir Peter si vous préférez, car c'est un apprenti qui certes a un grand intérêt en terme de diffusion d'information mais a l'avantage de ne pas avoir de secret propre.

# Adaptation en distanciel

Comme beaucoup de murders, Élémentaire ! repose essentiellement sur la discussion en petits groupes.

En 2021, à ma connaissance, le meilleur moyen de l'adapter est d'utiliser gather.town. En plus d'être gratuit et de permettre des discussions par petits groupes de manière organique, c'est extrêmement intuitif et ne nécessite pas de compte pour les joueurs, et raisonnablement rapide à préparer pour le meneur.

Si la salle <https://gather.town/app/yG0b97xVjBUgHuwK/Elementaire> existe encore, vous êtes invité à l'utiliser (si possible après l'avoir dupliquée, car comme vous pouvez le constater ce lien est public). Sinon, vous pouvez créer la vôtre, en prévoyant une zone centrale où discuter collectivement (autour d'une table 2\*2) et des zones excentrées pour les discussions privées.

Gather.town permet d'envoyer des messages privés (MP), ce qui est très pratique notamment pour éviter la lourdeur des faux messages lauren ipsum. Vous pouvez également utiliser le chat pour lister les actions possibles (bibliothèque et zone de l'eau).

Il est nécessaire de le compléter par un moyen de partager des images/documents, publiquement et en privée, par exemple un salon Discord. Lorsqu'un personnage trouve un objet (un artefact, un diamant, les paroles de la chanson ou le message d'Eole), envoyez-le lui en MP. Lorsqu'il le montre à un autre joueur, cela fonctionne également par MP, et le dévoiler à tous consiste à le mettre sur le canal public.

Des images sont fournies à cette fin. Pour ce qui est du message d'Eole, des versions déchirées sont également disponibles, la personne qui le trouve reçoit les 3 et vous lui expliquez qu'elle dispose pour l'instant du message complet mais qu'elle peut si elle le souhaite le déchirer et disposer alors à la place des deux moitiés (opération bien sûr irréversible). La déchirure est calibrée pour que 3 occurrences de « éther » soient lisibles de chaque côté.

Pour ce qui est des indices, le distanciel manque déjà de contact humain, il est donc recommandé de privilégier la narration des indices obtenus plutôt que de simplement envoyer le résultat par MP. Pour ce qui est des dés physiques, si les joueurs veulent en lancer pour prendre des décisions, c'est vous qui les lancez devant votre écran et annoncez le résultat. Cela rend la falsification au profit d'Alizée particulièrement facile.

Le cas de découvrir le secret d'Alizée pose particulièrement problème, car la scénette où vous lui faites ouvrir une page aléatoire ne fonctionne pas (à la place, vous prenez quelques minutes pour trouver), et les dés sont typiquement moins utilisés. Pour compenser, donnez cette information supplémentaire à Coralyne au début du murder :

*« Il y a 5 mois, vous avez ressenti la présence d'air dans la zone du lac, probablement Eole ou Alizée qui est passé par là, ce qui vous étonne car normalement personne d'autre que vous ou Océane n'est censé avoir quelque-chose à faire là. Mais vous n'avez pas cherché plus loin (vous êtes surtout rattachée à l'eau, après tout). »*