**Déroulement du jeu**

# Présentation

La version de cette murder complète est de 14 personnages. Cependant il est possible de jouer à un nombre plus restreint en supprimant certains personnages. Si vous souhaitez jouer à moins je conseille de retirer dans cet ordre : Servillia Caepionis / Juvilus Broulius / Julia Pompeus / Aulus Sapius/ Arsinoé. Il est donc possible de jouer de 14 à 9 personnages. Vous pouvez sélectionner les persos à enlever de votre choix, cependant assurez vous de l’équilibre des groupes présents en jeu et de la résolution des différentes intrigues. L’équilibre du jeu est pensé pour le jeu à14.

Cette murder party utilise des éléments de son environnement : des **Lieux**, des **coffres**, et les **poches**.

Les **lieux** pour commencer qui vont être le théâtre de certains événements et repères pour certains personnages :

Table de dégustation - TB

Cave - CA

Chambre Domitia - ChD

Chambre Marcellus - ChMl

Chambre Publius - ChP

Chambre Marcus - ChMr

Domaine - Do

Bibliothèque - Bi

Bureau Marcus BMr

Cuisine - Cu

Ecuries – Ec

Ensuite dans certaines chambres sont présents des **coffres** dans lesquels les personnages qui possèdent le coffre ont certains objets à eux qui sont présents. La liste des coffres est la suivante :

Marcus Longinus Chambre / Domitia Longinus / Marcellus / Publius Broulius / Livre Interdits / Trésor Publius Broulius / Bureau Marcus Longinus /Trésor Marcus Longinus

Les **indices** à positionner dans les coffres sont indiqués comme suit : -> CoMLCh (Coffre marcus longinus Chambre).

Certains coffres peuvent être crocheté, d’autre non. Une indication est présente sur le nom du coffre dans ce sens.



Peut être ouvert avec une clef Peut être crocheté Ne peut pas être crocheté

Enfin les **poches** qui représentent ce que les personnages ont sur eux. Elles consistent à une enveloppe avec les noms des personnages dessus. Elles sont toutes entreposées à un endroit particulier, seules les personnes pouvant y avoir accès peuvent consulter ce qu’il y a dans les poches. Chaque personnage peut consulter ses propres poches, montrer ses poches à un autre joueur, et enfin les personnages qui pickpocket un autre joueur, ou le force à lui montrer ses poches. Les indices qui vont dans les poches sont identifiés comme suit-> PoML (poche marcus longinus)

Dans les poches certains objets ne peuvent pas être déplacés, d’autres si :



Peut être déplacé Ne peut pas être déplacé

Un objet déplaçable, comme une clef peut ensuite être mis dans d’autres poches ou d’autre coffre. Sinon, il ne peut pas bouger.

***Conseil pour le MJ****:* Avant de rentrer dans le détail de la préparation de la murder, un point plus personnel sur l’orchestration global. Beaucoup de choses peuvent se passer pendant la murder, et les joueurs peuvent plus ou moins s’épanouir pendant la partie. De mon point de vue, le plus important est que chacun des joueurs prennent plaisir à jouer et passe un bon moment. C’est pourquoi je conseil de twister les règles si nécessaire, ou bien donner des informations supplémentaires aux joueurs si je sens qu’ils sont bloqués et qu’ils ne savent pas quoi faire. Rappelez les objectifs, donnez des pistes à creuser, dévoilez au joueur que tel autre joueur à en réalité une compétence qui peut l’aider, etc… L’idée est ici d’indiquer que les règles et le déroulé qui suivent sont avant tout une direction et pas spécialement un chemin à suivre immuable.

# Installation

Avant la partie, envoyer leurs **fiches personnages** aux différents joueurs ainsi que le **texte introductif**.

Faire les **poches** et les mettre en place avec les éléments des poches dedans (Indices : Po).

Mettre **les noms des lieux.**

Mettre **les coffres** dans les lieux avec les éléments spécifiques dedans (Indices : Co).

Mettre les **verres à vin** avec dessous des enveloppes sans rien dessus et des papiers avec les noms des participants. Il est mieux que les verres soient opaques.

Trouver une bonne cachette aux deux coffres trésors de Marcellus et Marcus.

# Le jour J

## Installation

Le jour de la partie :

Avant toutes choses les règles générales sont expliquées aux joueurs :

* Expliquer que le but des joueurs est de remplir leurs objectifs personnels
* Faire ensuite visiter les différents lieux aux personnages. Devant chaque chambre seront présents les coffres correspondants et il sera demandé aux personnages en question de cacher le coffre dans la pièce qui leurs ait attribuée.
* Ensuite indiquer les règles des compétences pour tout le monde dans les grandes lignes. C’est-à-dire, dire qu’il y a des joueurs qui ont des compétences et présenter ces dernières, mais garder secret les éléments spécifiques des différentes compétences pour pas que ces dernières soient reconnues par tous les joueurs.
* Ensuite expliquer le fonctionnement des poches. Dire qu’il est possible de consulter ses propres poches mais pas celle des autres à moins d’y avoir été invité par ces derniers. Dire ensuite qu’il n’est pas possible de faire bouger des objets des poches à part les clefs et les titres représentant de l’argent. Ces objets mobiles sont indiqués par un cercle avec une main, là où les autres sont indiqués avec une main barrée. Les objets sont alors bougés de poche en poche.
* Indiquer que les objets du jeu possèdent un papier dessus indiquant de quoi il en retourne, les autres objets ne font pas partie du jeu.
* Indiquer qu’il est possible de rentrer dans toutes les pièces du jeu à part les écuries qui sont fermées à clef et non crochetable. Les coffres et pièces non crochetables sont indiquées avec une clef et un point d’interrogation. Les coffres qui s’ouvrent à clef et sont crochetables sont marqués avec une clef simple.

Après ces explications générales, permettre aux joueurs d’aller positionner leurs coffres, les cacher un peu, inspecter leurs contenus, puis donner l’occasion aux joueurs d’inspecter leurs poches.

Quand tout le monde est prêt, faire assoir les joueurs au hasard autour de la table de dégustation.

Puis faire le **discours d’introduction du MJ** sur le jeu.

Le jeu peut alors commencer.

## Introduction

Tout le monde est réuni et **Marcus fait un texte introductif** pour dire que tout le monde a été invité pour la dégustation et que cette dernière aura lieu dans approximativement dans 2h – 3h le temps des préparatifs. Il dira ensuite qu’avant de lancer les hostilités il laisse les gens se connaître entre eux.

Les joueurs sont laissés ensuite environ 15 minutes pour lire leurs objectifs et faire connaissance entre eux.

Donner les **objectifs** aux joueurs : *une bonne soirée en perspective*

D’autres papiers seront donnés au cours de la partie qui représentent des actions spécifiques à faire par les joueurs et qui sont liés aux différents actes du jeu.

Donner les **objectifs** aux joueurs : *ACTE I,* en donnant à Marcus quand le MJ le souhaite pour déclencher l’ACTE I.

Marcus Longinus indique ensuite qu’il doit aller s’occuper de voir le vin avec Publius et que tout le monde peut vaquer à ses occupations. Qu’il retrouvera tout le monde plus tard pour la dégustation qui aura lieu dans quelques heures le temps que tout se prépare.

## ACTE I

Un premier groupe composé de Marcus / Quintus / Publius va aller à la cave puis avancer l’arc quintus.

Un deuxième groupe composé de Antonius / Domitia dans la chambre de Domitia pour aller discuter de leurs évasions.

Un troisième groupe composé de Juvilus allant voir le domaine, Gaius le suivant afin de commencer à investiguer sur Marcus et Titus qui ira voir Gaius pour lui demander de financer son prochain spectacle.

Un quatrième groupe composé de Marcellus allant dans la cuisine pour préparer la dégustation et Julia Pompeus qui commence à investiguer pour voir comment elle pourrait empoisonner le verre de Gaius.

Un cinquième groupe composé de Aulus Sapius allant à la bibliothèque pour trouver le livre qu’il cherche, Livia Labia , elle a reconnu Aulus comment fréquentant les lupanars de Gaius occasionnellement et souhaitant donc l’interroger sur sa mère Lupia, Arsinoé car elle pense que Livia Labia fait partie de la loge et souhaite donc discuter avec elle de comment la relancer.

A partir de là L’acte I peut se dérouler selon le parcours de chacun.

Au bout d’un certain temps (30min), notamment quand par exemple l’interaction Quintus / Marcellus s’est terminée : donner à Marcus et Marcellus les **instructions ACTE Ibis**.

A ce moment-là, attendre que tout le monde arrive, puis introduire à tous les joueurs la mécanique du verre, du nom du joueur et de l’enveloppe qui symbolise ce qu’il y a dans le verre. Les verres et les papiers avec le nom des joueurs sont liés mais pas avec les enveloppes. Il est possible pour tout le monde de bouger les enveloppes, mais il n’est possible que pour certaines personnes de consulter le contenu des enveloppes ou de mettre quelque chose dans l’enveloppe par exemple s’ils ont un poison ou un antidote.

Ensuite Publius fait son discours avant que reprenne le cours du jeu.

Au bout d’un certain temps (30min) aller donner à Aulus les **instruction ACTE Iter**, pour la première diversion.

Faire lire à Aulus son discours, tout le monde n’a pas besoin de commencer, c’est Aulus qui décide. L’idée est en effet de créer pour certain joueur une diversion pour interagir avec les verres.

Au bout d’un certain temps (30 min) aller donner à Titus les **instruction ACTE Iquater**, pour la deuxième diversion.

Faire lire à Titus son discours, tout le monde n’a pas besoin de commencer, c’est Titus qui décide. L’idée est en effet de créer pour certain joueur une diversion pour interagir avec les verres.

Au bout d’un certain temps (30 min) rassembler tout le monde et indiquer que le coursier est arrivé, il a laissé deux chevaux dans l’écurie. Marcus prendra les notes de ceux qui ont les compétences requises pour le faire.

Donner les **objectifs ACTE Iquinter** à Gaius / Arsinoé / Marcellus / Aulus / Domitia et Antonius.

Au bout d’un certain temps (30 min). Réunir tout le monde récupérer les notes de ceux qui le souhaite et passer à l’acte II

## ACTE II

Faites assoir tout le monde à la table de dégustation puis successivement pendant que les gens discutent récupérez les verres et amenez les a la cuisine. Vous regardez alors le papier en dessous du verre. S’il y a poison, mettez qqch dans le verre qui se reconnait, du sel, du piment, alcool fort, ce que vous voulez. S’il y a poison plus antidote ne mettez rien. Sinon laissez le verre. Ensuite ramenez les verres à la personne en question.

Donnez à Aulus la **consigne ACTE II dégustation**

Tout le monde se trouve autour de la table de dégustation. Il est demandé à publius de faire une description du vin.

Publius fait son discours.

Et ensuite tout le monde boit en même temps. Ceux qui sente que le jus de fruit raisin est bizarre font alors semblant de mourir.

Donner à ceux qui sont encore en vie parmi Marcus / Arsinoé / Antonius / Titus pour les règles **prendre en main** et Arsinoé / Marcellus / Aulus / Domitia et Antonius pour les règles **s’enfuir** les instructions **ACTE II**

Il y a plusieurs cas de figure en fonction des morts, et de qui va prendre la main de la situation. Pour régler les cas de qui prends la main quand plusieurs joueurs la demande, il va y avoir des combats. Ces derniers se règlent au papier cailloux ciseaux en 5 manches gagnantes selon le tableau ci-dessous :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Arsinoé | Marcus | Titus | Antonius |
| Arsinoé | X | Marcus Gagne | 5MG | 5MG |
| Marcus | \_ | X | 5MG+2M | Marcus Gagne |
| Titus | \_ | \_ | X | 5MG |
| Antonius | \_ | \_ | \_ | X |

Des alliances sont possibles, Marcus lui ne fait pas d’alliance.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Arsinoé | Marcus | Titus | Antonius |
| Arsinoé / Titus / Antonius | X | Marcus Perd | X | X |
| Arsinoé / Titus | X | 5MG+3A | X | Antonius Perd |
| Antonius /  Titus | Arsinoé Perd | 5MG+3A | X | X |
| Antonius /  Arsinoé | X | 5MG+3A | Titus perd | X |

5MG -> 5 manches gagnantes

5MG+2M -> 5 manches gagnantes, mais marcus commence avec un score de 2

5MG+3A -> 5 manches gagnantes, mais l’alliance commence avec un score de 3

Se passe alors au choix :

@ Marcus prend en main la situation :

Ce dernier va demander à tout le monde d’aller sur le domaine et demandant avant aux habitants de la domus tiburus de récupérer les affaires dans leurs coffres avant de les rejoindre pour voir si des choses leurs ont été volées.

La un temps d’explication et d’échange est possible entre les joueurs.

Marcus peut alors décider de mettre à mort ou aux arrêts des joueurs comme il le souhaite.

@ marcus essaye de prendre en main la situation mais est renversé :

La garde de Marcus est défaites. Les joueurs qui ont pris la situation en main décident maintenant de ce qui doit être fait.

La un temps d’explication et d’échange est possible entre les joueurs.

Les joueurs qui ont pris la situation en main peuvent alors décider de mettre à mort ou aux arrêts des joueurs comme ils le souhaitent.

@Si marcus est mort d’autres joueurs prennent la main :

Les joueurs qui ont pris la situation en main peuvent alors décider de mettre à mort ou aux arrêts des joueurs comme ils le souhaitent.

La un temps d’explication et d’échange est possible entre les joueurs.

@Si personne ne meurt et personnes de prends la situation en main :

Le jeu continue

Le maitre du jeu décide alors quand il le souhaite de déclencher l’ACTE III

## ACTE III

Les joueurs sont tous rassemblé et il est expliqué que la garde romaine vient d’arriver.

Il y a deux possibilités en fonction de si des informations sur le complot ont fuité ou pas.

@César est mis au courant :

La garde romaine arrive. César vient pour récupérer les pro césar.

Il est alors décidé entre les joueurs de la marche à suivre pour les joueurs présents. Qui doit être arrêté ou pas. Les joueurs votent en fonction de la culpabilité de certains ou pas.

@César n’est pas mis au courant :

César est mort. Suivant le plan de Marcus, une patrouille a été missionnée pour venir faire le ménage dans la domus tiberus.

Si Marcus est encore en vie, il décide seul de la marche à suivre

Si Marcus est mort, dans ce cas-là se sont les pro césar qui sont directement reconnu et donne la marche à suivre. Gaius, s’il n’est pas mort, est directement exécuté sur place.

# OUTTRO

Le jeu s’arrête alors. Un point est fait sur les objectifs de victoire de chacun.

# Crédits

Rédigé par Jules Granget : 11/2025

Pour me contacter si vous avez la moindre remarques/questions/retours : jules.granget@gmail.com

Merci à Alexandre Gabert et Norbert Granget pour leurs attentives relectures et leurs conseils.