Mafia en perdition

Un scénario original de Paul et Léa

*« Chicago, 1930. Ce soir a lieu une transaction tenue secrète entre les deux plus gros gangs de Chicago. Les parrains ont réuni leurs équipes pour assurer la sécurité de l'événement qui doit se dérouler en terrain neutre : sur le territoire des O’Neill, le gang des irlandais.*

*Dans chaque équipe la tension est palpable alors qu’une dernière phase de négociation doit avoir lieu avant l’ultime rencontre et l’échange proprement dit. »*

Ce document est le dossier complet d’organisation de la murder party « Mafia en perdition ». Vous y trouverez le résumé complet du scénario, l’organisation de la soirée, la chronologie des évènements ainsi que les accessoires et documents à remettre aux différents joueurs.

**Caractéristiques** :

**Style** : Mafia années 30

**Joueurs** : 8 + 1 ou 2 organisateurs

**Difficulté** : Facile

**Durée** : 2h00

## SCENARIO

Résumé :

Le scénario voit se rencontrer 2 familles mafieuses composées chacune de 4 membres. Le but de la rencontre est d’organiser un échange entre ces 2 groupes. Tout d’abord les 2 familles commencent dans des pièces séparées. Elles devront négocier le prix de l’échange au moyen de messagers qui feront les allers-retours pour porter les messages.

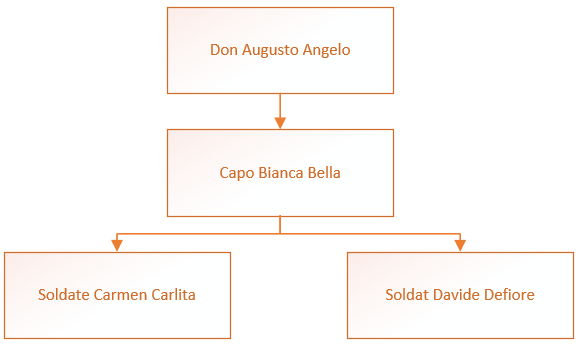
Ensuite l’échange entre les 2 famille aura lieu, pour cela les 8 joueurs devront se rassembler et procéder à l’échange, puis le meurtre aura lieu.

Une période d’investigation laissera aux joueurs le temps d’enquêter et de remplir leurs objectifs. Enfin, l’intervention des organisateurs mettra fin au jeu et demandera aux joueurs de résoudre le meurtre. Puis il sera le temps du débriefing final.

Les rôles sont mixtes et chaque personnage peut-être aussi bien joué par une femme que par un homme. Les noms utilisés dans le scénario et les fichiers joueurs peuvent être changés pour correspondre au sexe du joueur.

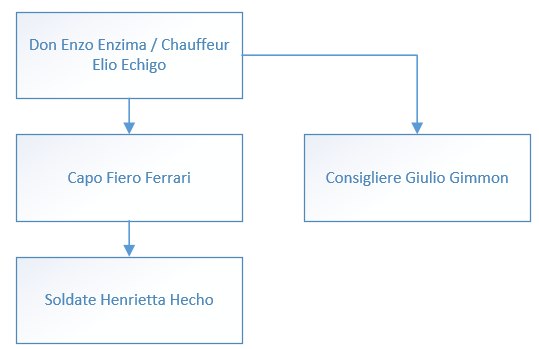
Le jeu met en place une hiérarchie entre les joueurs d’un même gang. Il peut-être amusant de respecter cette distribution du pouvoir avec donc des joueurs qui ont la possibilité de donner des ordres (les Don et les Capo) et des joueurs qui en reçoivent. Comme certains joueurs devront trahir leur propre famille il peut être intéressant de voir des joueurs recevoir des ordres contradictoires selon les buts de leurs chefs.

Histoire :

En 1930, les deux plus importants gangs de Chicago se retrouvent pour une transaction secrète sur le territoire neutre des O’Neill (Personnages incarnés par les organisateurs).

Le gang Angelo est composé de son Chef, le **Don Angelo** ainsi que de son **Caporegime Bianca Bella** (numéro 2 du gang) et de 2 soldats : **Carmen** **Carlita** et **Davide** **Defiore**. Ce gang doit négocier et acheter une grosse quantité de drogue au gang adverse, les Enzima.

**L’objet de la transaction est néanmoins tenu secret** car le trafic de drogue étant évidemment illégal, il est aussi banni par les mafias de Chicago. **Elles considèrent le trafic de drogue comme impur de leurs activités** et ont convenu d’interdire ce genre d’affaires. Tous les personnages ne savent pas quel est l’objet de la transaction. Cela leur est précisé dans leur dossier joueur.

De l’autre côté le gang vendeur, les Enzima sont menés par le Don **Enzo Enzima** qui dirige une équipe composée de son Consigliere, **Giulio Gimmon**, d’un Capo, **Fiero Ferrari** et d’une soldate, **Henrietta Hecho**.

Cette transaction est en réalité orchestrée par le FBI par l’intermédiaire du Don Angelo qui n’est autre qu’un infiltré dans la mafia depuis des années. En négociant de la drogue, il oblige le gang des Enzima à se découvrir et au terme de la transaction la police doit intervenir et arrêter le chef des Enzima, Enzo.

Les familles vont donc se retrouver un soir en territoire neutre, celui du gang des irlandais, les O’Neill. Les familles négocieront le prix d’achat de la drogue par messagers interposés. Une fois que les Don sont satisfaits du deal, les 2 familles se réunissent dans la même pièce pour réaliser leur fameux échange.

Cependant le deal de drogue c’est pas au gout du Capo Fiero Ferrari, n°2 de Enzo Enzima qui a des valeurs mafieuses très forte et ne veut pas que le gang trempe dans une affaire de drogue. Il va donc orchestrer le meurtre de son chef. **C’est lui le tueur de la soirée et la victime est donc le Don Enzima**.

Si la transaction de drogue est fructueuse, les O’Neill souhaiteront fêter ça en servant à tout le monde un bon verre de leur whiskey irlandais. Le capo Ferrari furieux que l’échange soit réussi devra donner à son boss un verre empoisonné pour le tuer. En buvant ce verre, le Don devra s’écrouler mort et chaque joueur sera libre d’enquêter et de réaliser ses objectifs personnels.

Cependant constatant qu’un meurtre vient d’avoir lieu, le Don Angelo, la taupe, fait un signe au FBI qui est en planque à l’extérieur du local. La police vient donc à la porte du local et donne un ultimatum aux mafieux à l’intérieur : Ils doivent livrer le coupable dans une heure où ils seront tous embarqués.

Au terme de cette période d’investigation, la police entre et emprisonne le suspect désigné par les joueurs. Pour la manière de conclure le scénario et embarquer le suspect, voir dans la rubrique *4. Acte 3 - Enquête et intervention de la police (+2h00) et fin de la murder party*.

## ORGANISATION ET DEROULE DE LA PARTIE

1. Accueil et préparation (≈30mn)

Accueillir les joueurs et leur laisser le temps de s’équiper ou de s’habiller. Ce temps est pour l’instant hors-jeu, c’est-à-dire qu’il n’est pas nécessaire de jouer déjà un rôle. Il est peut-être utile de s’entretenir avec chaque joueur en privé avec un organisateur pour s’assurer qu’ils ont bien compris leur rôle et ce qu’il est attendu d’eux.

Remettre discrètement aux joueurs leurs accessoires de jeu précisés dans la rubrique *accessoires* de ce dossier.

Au terme de cette période vous devez **avoir remis à chaque joueur les accessoires dont il aura besoin**. Les **8 joueurs doivent être séparés en 2 groupes** qui correspondent à leur famille et **ils doivent être dans 2 pièces séparées**, de manière à ce que chaque groupe ne puisse pas entendre ce que dit l’autre.

1. Acte 1 - Lancement de la murder party (0h00 à +0h45)

Lorsque les familles sont chacune dans leur pièce, la murder party commence officiellement. Chaque chef de gang doit envoyer son émissaire pour négocier le prix de l’échange de la drogue. Les émissaires sont les soldats Carmen Carlita et Henrietta Hecho et elles se rencontrent au milieu entre les 2 pièces.

À ce moment elles sont libres de se dire ce qu’elles veulent. Elles peuvent dire la vérité et transmettre les messages de leurs chefs, ou mentir et revoir la transaction comme cela les arrange. Ensuite elles doivent revenir voir leur famille respective et débriefer avec leur équipe de ce qu’il s’est dit.

Aucun autre membre ne doit sortir de sa pièce tant que la phase de négociation n’est pas terminée. Si les familles sont d’accord sur un prix d’achat, les 2 soldats vont voir les organisateurs pour leur dire que les familles sont d’accord sur le prix et sont prêtes à l’échange. Les organisateurs peuvent aller chercher les familles et les réunir dans une seule et même pièce. C’est la fin de l’acte 1.

Pour que cette phase ne dure pas trop en longueur, il faut challenger les soldats messager à ne pas s’éterniser en bavardage. Soit en donnant aux équipes un temps total limite pour les négociations : 45 minutes par exemple. Ou bien limiter le nombre de rencontres entre les 2 messagers comme 4 fois seulement.

1. Acte 2 - Échange et meurtre (+0h45 à +1h00)

Les familles sont réunies dans une même pièce. Il est idéal d’avoir une table au centre avec chaque famille de part et d’autres. Les 2 familles doivent se passer les valises avec d’un côté la drogue et de l’autre le montant d’argent négocié. La vérification du contenu par les familles est facultative mais conseillé de manière discrète ;)

La transaction étant un succès, c’est le moment de célébrer ça avec un toast. Les organisateurs doivent servir à tous les joueurs un verre (peu importe le contenu, il est possible de servir à chacun des boissons différentes).

C’est à ce moment qu’intervient le meurtre. Le but du capo Fiero Ferrari est d’apporter le verre à son chef Enzo et lui dire que c’est du « **Whiskey pur malt** ». C’est le code pour le meurtre : en recevant son verre, **le Don Enzo Enzima doit s’écrouler mort**. Les organisateurs évacuent ensuite son corps.

La mécanique du meurtre n’est pas très compliquée pour le tueur mais elle peut le révéler rapidement s’il est trop évident. À charge des organisateurs de bien faire transiter les verres par plusieurs personnes ou de se rapprocher de Fiero Ferrari pour que celui-ci puisse rapidement prendre un verre ou deux pour les transmettre ensuite à son chef.

Bien préciser ensuite si les joueurs s’attardent sur la recherche de poison ou une preuve que les indices matériels ne valent rien. Ce qui compte c’est de coincer le meurtrier en découvrant le mobile plutôt que de remonter la piste des indices physiques (qui n’existent pas d’ailleurs).

La confusion liée au meurtre peut être l’occasion pour d’autres joueurs moins scrupuleux de remplir quelques objectifs. Même si cette partie de la soirée est courte et doit être assez « rythmée » par les organisateurs elle n’en est pas moins un temps de jeu où chacun peut aussi profiter de ce moment.

Cependant, il y a une action qui doit obligatoirement être faite pour que le scénario se poursuive : **Le Don Augusto Angelo doit prévenir la police**. Pour cela, vous devez convenir en amont avec ce joueur du signe à faire en cas de meurtre : Aller discrètement vers un téléphone fixe et composer un numéro, ouvrir une fenêtre et faire un geste de la main, … il y a plusieurs façons de réaliser cette action plus ou moins discrètement mais à adapter selon la géométrie des lieux.

La FBI étant prévenu, un organisateur doit se poster à l’extérieur de la pièce ou sont rassemblés les joueurs (ou en dehors de la maison ou appartement) et tambouriner à la porte. Il doit annoncer aux joueurs que la police encercle le bâtiment et qu’ils savent qu’un meurtre a eu lieu. **Le FBI donne aux joueurs une heure pour délibérer et livrer le coupable.** C’est le moment pour les joueurs de réaliser leurs objectifs et d’enquêter sur un suspect.

Le corps du Don ayant été débarrassé par les organisateurs, le joueur qui le jouait peut revenir en incarnant le chauffeur du gang Enzima : Elio Echigo. Il peut prétexter qu’il vient de s’infiltrer dans le bâtiment car il était en retard et a repéré la police dehors. Il prend part à la murder party avec les autres joueurs et doit également réaliser ses objectifs en tant que personnage de chauffeur.

C’est la fin de l’acte 2.

1. Acte 3 - Enquête et intervention de la police (+2h00) et fin de la murder party

Les joueurs sont libres d’interagir entre eux, de se confier, de s’allier ou de faire pression sur d’autres. Il n’y a pas de compétences particulières ou de pouvoir spécifiques autre que la discussion. Néanmoins les joueurs doivent agir en accord avec la logique de leur personnage et aux secrets qu’ils veulent découvrir et/ou protéger.

Par exemple, même si c’est un ex-tueur, le personnage de Davide Defiore ne peut pas « tuer » des joueurs ou les menacer de le faire.

Seule la hiérarchie entre les personnages donne la possibilité de « forcer » les joueurs à collaborer. Les personnes jouant les Don et Capo peuvent se servir de leur rang pour ordonner à untel ou untel de remplir une mission pour eux. Ou bien une preuve (comme un rapport de police ou une information apprise sur un joueur) peut casser cette hiérarchie et apporter un moyen de pression différent.

**Au terme de l’heure écoulée, le FBI intervient**. Les organisateurs peuvent se déguiser en inspecteurs et pénétrer dans la pièce. Il est amusant de faire aligner tous les truands et de leur dire de mettre les mains en l’air. À ce moment vous avez le choix dans la manière d’arrêter le suspect. Vous pouvez le faire de manière « démocratique » en demandant à tous les joueurs leur conclusion et donc la personne qu’ils vont livrer (s’ils se mettent d’accord). Ou bien vous pouvez vous diriger vers Don Angelo et le féliciter pour son infiltration devant tout le monde (ce qui révèle que c’est la taupe et créé un petit effet coup de poker) et vous demandez à lui seul qui est la personne à arrêter. À ce moment **vous pouvez « embarquer » le suspect désigné** par l’une ou l’autre façon.

Une dernière chose à faire pour la police avant de relâcher les truands c’est de leur demander à qui ils font allégeance. Comme certains joueurs ont pour objectif de recruter pour leur compte c’est l’occasion de voir comment les allégeances ont évoluées pendant la soirée.

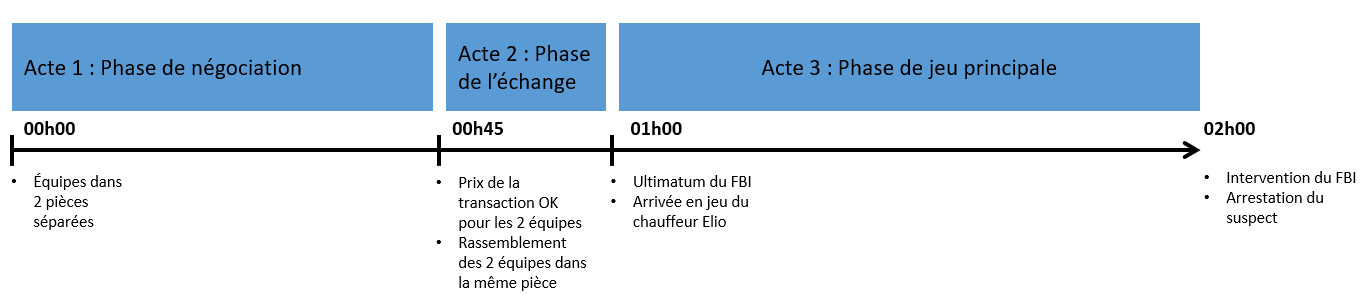
**Demandez aux joueurs qui veulent s’imposer comme chefs de famille de se mettre en avant**, à ce moment ceux qui veulent tenter de se lancer comme leader peuvent essayer. (Comme le capo Fiero Ferrari dont c’est l’objectif, ou le Capo Bianca Bella). Ensuite dites aux joueurs restants de se ranger derrière leur chef ou du moins celui qu’ils veulent reconnaitre comme leur chef. Vous pourrez donc voir si ceux qui devaient recruter pour leur compte ont réussi leur objectif ou pas en fonction du nombre de personnes qui se range derrière eux.

Après cela la murder party est terminée et vous pouvez passer au débriefing, c’est la fin de l’acte 3.

1. Débriefing et fin de soirée

Faites le tour de tous les joueurs et demandez-leur quels étaient leurs objectifs et s’ils l’ont réussi ou pas. Demandez-leur aussi de donner leurs secrets s’ils en avaient. Idéalement terminez le debriefing par le joueur qui fait le capo Fiero Ferrari.

1. Résumé chronologique de la partie



## ACCESSOIRES

1. Liste des accessoires par personnage

À remettre avant le début de la partie à chaque personnage.

|  |  |
| --- | --- |
| Don Augusto Angelo | * Malette avec 110 000 $ * 3 rapports de police |
| Capo Bianca Bella | * 10 000 $ |
| Soldate Carmen Carlita | * Carnet des déplacement du Boss |
| Soldat Davide Defiore | / |
| Don Enzo Enzima / Chauffeur Elio Echigo | * Malette avec la drogue (en tant que boss) * 20 000 $ (en tant que chauffeur) |
| Capo Fiero Ferrari | * 10 000 $ |
| Consigliere Giulio Gimmon | / |
| Soldate Henrietta Hecho | / |

1. Indications pour les accessoires :

Pour les mallettes qui contiennent la drogue ou l’argent, vous pouvez les remplacer par des sacs à main ou un sac à dos. Le but c’est de transporter un objet sans que l’on voit le contenu du sac.

Pour la fausse drogue, il n’est pas précisé quel type de substance les mafieux s’échangent. Vous avez donc le choix de la substance que vous voulez imiter : par exemple un faux de sac de cocaïne en prenant de la farine, ou bien emballer un objet rectangulaire dans du papier journal avec du gros scotch pour imiter un pavé de résine de cannabis, … laissez votre imagination vagabonder.

Pour les billets, le plus simple c’est de dessiner des billets de 10 000 $ (même si dans la réalité ça n’existe pas). Il vous en faudra 15 pour un total de 150 000 $.

Nous nous avions décidé de faire des fausses liasses en dessinant 2 billets de 100$ et en mettant du papier journal entre les 2 pour donner de l’épaisseur. C’est plus réaliste mais ça prend beaucoup de temps à faire. Il faut surtout préciser aux joueurs que ce sont des liasses de 10 000$ indivisibles.

Pour le carnet des déplacements de la Soldate Carmen Carlita, vous pouvez imprimer et relier le document en annexe ou bien le réécrire dans un petit carnet ou un agenda pour plus de réalisme.

Pour les rapports de police, vous pouvez simplement les imprimer. Le rapport #9004856 concerne la soldate Henrietta Hecho qui est addicte à la drogue.

|  |  |
| --- | --- |
| Carnet personnel de Carmen Carlita | Chicago, ANNEE 1930  CONFIDENTIEL  C.C. |
| -Teddy me doit un paquet de cigarettes.  -Tensions qui montent en ville en ce moment : drogue … ?  -Trouver source d’argent : vendre qqc ? Infos ? | Trajets du boss :  01.02.30 : White street  02.02.30 : Commissariat  03.02.30 : Club de Jimmy  06.02.30 : Downtown  07.02.30 : Commissariat  10.02.30 : North Street  11.02.30 : Cabaret McGill  14.02.30 : Black Dock  15.02.30 : Pub the Cherry  16.02.30 : Club de Jimmy  16.02.30 : Commissariat |
| Total transactions/semaine :  Vol de whiskey = 300 $  Racket Downtown = 1300 $  Vente cigarettes = 400 $  Bonus = 50 $  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Total = 2050 $ | Trajets du boss suite :  17.02.30 : Wall street  18.02.30 : Georges street  19.02.30 : Club de Jimmy  20.02.30 : Commissariat  21.02.30 : Pub des O’Neill |

CHICAGO POLICE DEPARTMENT  
Chicago, IL

**Incident Report #9006548**

Report entered : 02/03/1930

*Persons* :

Ferrari, Fiero

Male

29 years old

*Location* :

333 West End, Chicago, IL

*Incident* :

La patrouille 122 a été appelé la nuit du 3 Février à l’immeuble situé 333 West End pour des violences conjugales. À l’arrivée de la patrouille, un homme a été vu en train de briser des vitrines de magasin en étant sous l’emprise de l’alcool. Cet individu prénommé Fiero Ferrari, 29 ans, a été interpellé et interrogé par le commissariat de West End. Il a passé la nuit en cellule de dégrisement avant d’appeler son avocat qui est venu le faire libérer sous caution. Mr. Ferrari a payé une amende de 50$.

CHICAGO POLICE DEPARTMENT  
Chicago, IL

**Incident Report #9004856**

Report entered : 01/04/1930

*Persons* :

Mrs.Smith - Prénom inconnu

Female

30 years old

*Location* :

Highway 16 échangeur 34, Chicago, IL

*Incident* :

La patrouille 34 a trouvé une femme sans papiers sous le pont de la highway 16 au niveau de l’échangeur 34. Cette personne souffrait de propos incohérents et de tremblements. Elle a été escortée à l’hôpital Mayview et a été diagnostiqué fortement déshydratée et dans un état de manque à cause d’une dépendance à la drogue. Après une perfusion, elle a quitté l’hôpital sans explication. Elle s’était présentée comme Mrs. Smith ce qui est probablement un faux nom et nous n’avons pas d’adresse. Incident clos.

CHICAGO POLICE DEPARTMENT  
Chicago, IL

**Incident Report #8993122**

Report entered : 05/12/1929

*Persons* :

Gimmon, Giulio

Male

29 years old

*Location* :

1424 Downtown Center, Chicago, IL

*Incident* :

Une certaine Mrs. Donahue a appelé le 911 pour se plaindre d’un gentleman ayant des manières inappropriées à son égard. La patrouille 19 a interrogé l’homme en question dénommé Mr. Giulio Gimmon. Celui-ci a reconnu son attirance pour les femmes mariées devant les officiers de police qui l’ont sommé de quitter les lieux. Mrs Donahue n’a pas porté plainte. Elle semblait juste vouloir éloigner l’individu.

Incident Clos.