**Murder party : Mort au palais Alexandre (Document réservé à l’Organisateur)**



*Cette murder party combine références historiques, négociation diplomatique, et enquête. Elle est parfaitement adaptée à un MJ débutant grâce à un système de jeu très souple, une histoire plutôt simple, et peu de matériel. Elle fonctionne donc pour des joueurs débutants, qui pourront se concentrer sur l’enquête ou sur la négociation diplomatique. Elle est également adaptée à des joueurs confirmés, qui apprécieront davantage la double thématique (négociation diplomatique et enquête) ainsi que l’atmosphère historique.*

*Cette murder est faite pour* ***8 joueurs, 1 PNJ (optionnel) et 1 organisateur****, pour une durée de 2h30-3h de jeu. Vous aurez besoin de seulement* ***2 pièces****. Du fait du thème diplomatique qui nécessite de vraiment se replonger dans un contexte historique assez particulier, je la déconseillerais au moins de 16 ans. N’hésitez pas à me contacter à* [augustin.flammarion@laposte.net](mailto:augustin.flammarion@laposte.net) *si vous avez des questions sur tel ou tel point, ou même simplement pour me faire un retour !*

Dans les pages qui suivent, nous vous exposons tout ce dont vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et agréable possible. Tout d’abord, sachez qu’il est préférable que vous montiez cette soirée à deux, l’un de vous jouant les différents PNJ (pope, cuisinier, ambassadeur américain, garde communiste), et l’autre gérant les indices. Votre rôle au cours de la soirée est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs, veiller à ce que tout le monde s’amuse et donner l’exemple en interprétant vos personnages au mieux.

**L’organisation pratique de la soirée**

**Les lieux**

Pour jouer, vous aurez besoin d’une salle de taille moyenne qui fasse autant « palace » que possible. Si la salle est assez grande (ou si vous avez plusieurs salles), vous pouvez faire un coin apéritif et un coin dîner diplomatique, avec une table entièrement dressée (le Tsar veut montrer sa puissance).

Dans cette salle, prévoyez une petite poubelle dans un coin (où vous mettrez le journal communiste ainsi que l’arme du crime). Anticipez également 3 emplacements pour les explosifs (mettez une petite gommette là où vous voulez qu’Igor mette les explosifs). Imprimez en A3 la carte de l’Europe pour faciliter les discussions diplomatiques, et mettez à disposition des joueurs des papiers et stylos pour écrire les télégrammes.

**Le matériel**

Pour organiser cette murder, vous aurez besoin de :

* 1 bouteille de porto
* 1 faux couteau (arme du crime)
* 2 long câbles type câbles électriques
* 3 bâtons de dynamite : 3 feuilles de papier roulées serrées et coloriées en rouge peuvent faire l’affaire.
* 3 gommettes pour indiquer là où vous voulez qu’Igor mette les explosifs.
* Un faux détecteur de mensonge. C’est très facile à fabriquer : deux feuilles d’aluminium sur une feuille A4 cartonnée, et un fil de fer qui relie ces 2 feuilles.
* Les indices imprimés en 3 exemplaires (certains télégrammes peuvent être demandés à de nombreuses reprises par les joueurs)

**Le casting**

Cette murder peut être jouée par des joueurs néophytes, sous réserve de réserver les personnages les plus durs à des joueurs capables d’interpréter leur personnage pendant de longues heures sans sortir de leur rôle : Nicolas II et Igor Korolev.

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages entre eux. William Bryan est prévu initialement comme un PNJ mais vous pouvez aussi le considérer comme un personnage joueur à part entière (dans ce cas, le joueur concerné vous aide au début en jouant le pope et le cuisinier, puis incarne son personnage au bout d’une heure de jeu). 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).

* Nicolas II : le Tsar de l’Empire Russe. Il est surnommé Nicolas le Pacifiste. C’est lui qui organise cette réunion diplomatique et mène les négociations.
* Tsarine : femme du Tsar, elle a à cœur que les invités se sentent au mieux au palais.
* Winston Churchill : un jeune diplomate anglais élégant et volubile
* Paul Reynaud : un diplomate français énergique et profondément patriote
* Hans von Seeckt : un vieux diplomate allemand qui fait son âge
* Eugenio Pacelli : le diplomate du Vatican, discret et profondément pieux
* Igor Korolev : l’ingénieur impérial complètement foutraque qui ne cesse d’inventer des bizarreries
* Gueorgui Joukov : un général russe impassible qui ne laisse rien paraitre de ses émotions.
* William Bryan (orga/PNJ) : le diplomate américain avec un humour typique de l’autre côté de l’Atlantique

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage renfermé (Hans von Seeckt par exemple) à quelqu’un de très excentrique. Choisissez notamment avec soin le joueur qui incarnera Igor Korolev car son rôle est difficile. Comme vous l’avez sans doute remarqué, les personnages sont écrits au masculin sauf la Tsarine qui est un rôle féminin. Du fait de l’époque où il n’existait pas d’ambassadrice, il vaut mieux que vos joueuses acceptent de jouer un homme pendant la soirée.

2 semaines avant la murder, vous enverrez aux joueurs leur fiche de personnage, le livret joueur, le prologue, la carte de l’Europe, et les photos historiques des personnages. Puis vous demandez à chaque joueur de vous retourner une photo déguisée de leur personnage afin de faire un trombinoscope personnalisé, trombinoscope que vous afficherez dans la salle.

**L’organisation de la soirée**

Voici un ordre indicatif du déroulement de la soirée, commençant à 19h :

19h : scène d’introduction : le Tsar et la Tsarine accueillent chacun des invités, y compris le pope (joué par un organisateur). Au bout de quelques minutes, l’autre organisateur coupe la lumière (le système est instable) et le pope s’écroule mort au pied du Tsar.

19h05 : le pope a été évacué, l’organisateur peut distribuer les indices du début de partie. L’apéritif est pris au petit salon, un garde fait semblant de nettoyer le sol du sang du pope.

19h15 : Rajouter à la main sur le menu « *avec sa sauce porto* » pour le plat. Puis le cuisinier apporte ce menu au Tsar en l’informant qu’il a finalisé le repas et qu’ils pourront se mettre à table dans une trentaine de minutes.

19h30 : Igor récupère le 1er câble via l’automate ou un garde. Puis le matériel lui est donné toutes les 20mn (au total : 3 bâtons de dynamite, 2 câbles, et le détonateur en dernier).

19h35 : Un cri retentit dans la cuisine, le cuisinier vient de s’écrouler, mort.

19h45 : Arrivée de l’ambassadeur américain (*si PNJ*) mais qui garde ses annonces pour le moment où ils seront à table (il a le sens du spectacle). Le garde propose au Tsar de se mettre à table. Vous pouvez alors mettre en place un véritable dîner aux chandelles, afin de permettre un (long) moment de roleplay.

20h : Un garde vient informer le Tsar que le pope a bien été tué d’un coup de poignard dans le ventre, un peu comme si le pope s’était jeté sur la lame. Quant au cuisinier, c’est sa sauce au porto qui était empoisonnée.

20h30 : Igor récupère le 2e câble devant les yeux des invités assis à table.

20h45 : L'automate ramène le compte des bouteilles de la cave du Tsar et le donne au Tsar. Le dîner doit se terminer à ce moment-là, le dessert pouvant être pris debout au petit salon (cela facilite les discussions de négociation en petit groupe).

21h25 : Igor récupère le détonateur.

21h30 : si le Tsar l'a demandé, on apporte le garde communiste qui peut alors provoquer les invités en leur disant qu'ils vont tous mourir. Cela peut permettre à Igor de finaliser l’installation des explosifs.

**Le début**

Quand les joueurs arrivent pour la murder, discutez avec chacun d’eux individuellement pour répondre à leurs dernières questions. Ensuite, expliquez à l’ensemble des joueurs comment fonctionnent les mécaniques de jeu : présentez les pièces, expliquez le fonctionnement des télégrammes, rappelez qu’il y a des gardes tout autour du palais. Assurez-vous que tout est bien clair avant de commencer. Ce briefing peut être assez long, mais il vaut mieux le faire avant que pendant le jeu.

Voici quelques éléments importants à rappeler lors des briefings individuels :

* Joukov : Il ne doit pas bouger lorsque les joueurs simuleront la mort du pope au tout début de la murder (trop de risque qu’il se fasse repérer par les autres joueurs).
* Hans : il doit bien rester paralysé pendant de nombreuses secondes lorsque la lumière est coupée lors de la première scène (et ultérieurement si la lumière se coupe), afin de bien montrer son trouble maladif.
* Igor : il pourra vous solliciter pour l’électricité et le détecteur de mensonges. Bien préciser que la première coupure de courant n’est pas de son fait (le système est instable même s’il a prétendu l’inverse au Tsar).

**La fin**

Si à tout moment le Tsar meurt (s’il boit du Porto ou s’il est tué par l’arme du crime), alors la Tsarine prend les choses en main. C’est à elle de décider si la réunion diplomatique continue ou cesse immédiatement. En dehors de ce cas de figure, la murder peut aussi s’arrêter de plusieurs manières :

* Un accord diplomatique est conclu. Celui-ci doit être signé par les parties concernées puis données à l’organisateur pour qu’il l’envoie en télégramme à tous les pays. Son application est immédiate. La partie peut s’arrêter dans les 5mn, le temps que chacun prenne congés du Tsar et de la Tsarine.
* Igor Korolev arrive à relier dans la salle de jeu les 3 pains de dynamite (posés à 3 extrémités de la pièce) avec les 2 cables obtenus au cours du jeu. A ce moment-là, il peut appuyer sur le détonateur et faire exploser cette salle et la salle attenante. Il n’y a pas de survivant.

Quoi qu’il arrive, la murder ne doit pas se terminer avant la fin du dîner. N’hésitez pas à jouer dessus si un accord diplomatique est conclu très rapidement (ce qui est fort improbable).

**Timeline MJ — Événements majeurs avant la soirée au Palais Alexandre**

Cette frise chronologique synthétise, pour le MJ, les faits établis, intentions cachées et opérations clandestines qui mènent à la soirée diplomatique au Palais Alexandre. Elle couvre le contexte militaire, religieux et politique, ainsi que les conspirations communistes et les manœuvres des délégations étrangères.

**1911 — Attentat contre le Tsar, ascension de Joukov**

Alors garde impérial, Gueorgui Joukov sauve la vie du Tsar lors d’un attentat qui coûte la vie au Premier ministre. Nicolas II s’attache Joukov, accélère sa carrière militaire, et gagne un conseiller loyal — C’est la base de leur relation personnelle et politique.

**1914–1917 — Guerre sur le front Est : Von Seeckt triomphe, Russie exsangue**

Hans von Seeckt prend le commandement allemand, renverse la dynamique de la guerre à Tannenberg et maintient une pression constante sur les armées russes. L’Empire russe sort épuisé du conflit, ouvrant la voie à des concessions majeures.

**1917 (sept.–nov.) — Traité de paix russo-allemand (Brest-Litovsk) et retrait russe**

Sous influence conjuguée de la Tsarine et du pope, Nicolas II retire la Russie de la guerre et signe un traité défavorable : pertes territoriales (Biélorussie, Pays baltes), mais stabilisation de l’Empire Russe. Lénine échoue alors à renverser le régime et est emprisonné.

**1918–1919 — Montée diplomatique du Vatican, protectorat sur les Lieux Saints**

Eugenio Pacelli, diplomate du Saint-Siège, promeut activement la paix. Au démembrement de l’Empire ottoman, le Vatican récupère la gestion des Lieux Saints par protectorat, qui reste cependant fragile face aux tribus arabes et aux puissances occidentales.

**Mai 1920 — Arrivée d’Igor Korolev au service du Tsar**

Igor est un jeune inventeur recruté pour épater les délégations : il installe un réseau électrique instable, crée un détecteur de mensonge (dysfonctionnel) et un automate. Igor est en réalité acquis aux thèses communistes et infiltre ainsi le palais impérial.

**Juin 1920 (il y a 6 mois) — Évasion de Lénine orchestrée par Joukov**

Devenu sensible aux thèses bolcheviques, Joukov fait évader Lénine et sert de relais pour étendre l’influence communiste. Lénine le pousse à envisager l’élimination du Tsar ; Joukov résiste, puis vacille face au chantage.

**Semaine précédente — Opérations préparatoires britanniques, allemandes et bolchéviques**

Churchill, hostile au Tsar, profite de l’immunité diplomatique pour amener au palais une bouteille de porto empoisonnée. Parallèlement, un agent allemand (Heinz F. Albert) assassine le véritable Paul Reynaud et endosse son identité afin d’orienter la négociation en faveur de l’Allemagne ; il prévoit que les bolchéviques soient ensuite accusés lorsque le meurtre sera découvert après le sommet.

Igor transmet à Joukov un message scellé de Lénine : si Joukov ne tue pas le Tsar, ses convictions communistes seront révélées.

**J-2 à J-1 — Sécurisation du palais et tensions internes**

Nicolas II fait boucler le Palais Alexandre : les diplomates ne sont pas fouillés (immunité), mais domestiques et accès sont contrôlés. Il demande également à Joukov d’être présent. Igor cherche un garde impérial converti pour introduire clandestinement explosifs, câbles et détonateur ; Après avoir longtemps hésité, un garde finit par accepter (la Tsarine les entend parler d’un matériel « trop dangereux »).

**Jour J (matin) — Disputes et signaux faibles**

Pacelli et le pope se disputent violemment sur l’indépendance de l’Église orthodoxe. Churchill et Joukov sont aperçus près de la cave (Chruchill y dépose la bouteille de porto empoisonnée, Joukov va se saouler pour essayer de discerner s’il cède au chantage de Lénine). Hans découvre un journal marxiste dans une poubelle du couloir des invités, journal laissé par un garde ou par Igor.

**Jour J (juste avant l’accueil) — Cave impériale et incohérences d’inventaire**

Le cuisinier, ravi, déclare avoir « enfin » trouvé une bouteille de porto dans la cave et adapte le menu, alors que l’inventaire officiel affiche zéro porto (prochain arrivage dans 2 jours) : cette bouteille est celle introduite par Churchill.

**Jour J (juste avant l’accueil) — Etat des délégations**

Les délégations arrivent fragilisées : GB en mutineries naissantes et crise budgétaire ; Allemagne au bord de la rupture du front ; États‑Unis prêts à annoncer leur retrait ; Russie hésite entre paix profitable et reconquête (Biélorussie). Le Vatican veut la paix et sécuriser les Lieux Saints ou rapprocher l’orthodoxie de Rome.

**Jour J, Début murder — Coupure de courant — meurtre du pope**

Pendant l’accueil, la lumière se coupe. Igor avait vanté la stabilité de son système, mais celui-ci est en réalité plutôt instable ; dans le noir, Joukov, pensant viser le Tsar, poignarde — le pope s’interpose et meurt. À la reprise de l’éclairage, Hans reste paralysé (crise panique). Joukov jette discrètement son arme dans une poubelle.

**Les mécaniques de jeu**

**Les télégrammes**

Chaque personnage (sauf l’ambassadeur américain) dispose d'un réseau qu'il peut utiliser pour obtenir des informations. Pour cela, il doit écrire une question courte sur un bout de papier et vous l’apporter. Vous regardez quel télégramme déjà écrit (cf doc indice) répond le mieux à la question, et vous l’apportez au joueur. Si aucun télégramme ne correspond, alors vous pouvez en écrire un de toute pièce. Dans ce cas, écrivez-nous après la murder pour que nous enrichissions le document Indice.

Il arrive aussi fréquemment que la question posée par le joueur ne corresponde qu’en partie à un télégramme existant. C’est alors à vous de choisir si vous préférez lui donner une réponse un peu décalée en lui donnant une réponse existante, ou si vous rédigez une réponse qui correspond strictement à la question posée.

Chaque joueur dispose de 5 télégrammes maximum, ce nombre ne peut pas être échangé dans le cadre d’une négociation entre personnages (aucun joueur ne peut envoyer 6 télégrammes pendant le jeu). Les éventuels accords de paix envoyés par télégrammes ne comptent pas dans ce quota.

**Solliciter les domestiques**

3 personnages (Nicolas II, Tsarine, Igor) peuvent avoir également des informations en sollicitant les domestiques. Ils doivent vous dire s’ils interrogent les cuisiniers, les gardes ou les majordomes. Vous leur lisez au choix l’un des 2 indices associés à ce domestique.

**Quelques difficultés à résoudre**

**La musique**

Il y a deux possibilités pour la musique. La première est de sélectionner une playlist de neige sur Youtube. Ce choix a l’avantage de la cohérence, la neige tombe drue à l’extérieure. Ou vous pouvez faire passer de la musique russe traditionnelle. Cela faciliterait la discussion par petits groupes, car le fond sonore couvrira les échanges.

**Repas et gestion de la nourriture**

Comme il est prévu un repas diplomatique au cours de la soirée, il est important que vous ayez anticipé ce point. Selon le repas que vous choisissez, il vous faudra adapter en conséquence l’indice « menu ». Nous nous permettons d’insister sur la qualité de ce repas (sans vous ruiner !), qui doit montrer la puissance de l’Empire Russe. Il faut aussi faire des choses simples que vous aurez cuisiné en amont, vous n’aurez pas le temps au cours de la murder de vous mettre en cuisine.

Dans un souci d’organisation, il faut éviter que le repas dure plus de 45mn. Le cas contraire, cela risque de nuire aux discussions en petit groupe, qui sont essentielles pour faire avancer l’intrigue. Il est ainsi préférable de faire un apéritif où chacun est debout, et de se mettre à table uniquement pour un plat (et éventuellement du fromage). Le dessert peut de nouveau être pris debout.

**L’utilisation de l’arme**

Les joueurs sont libres d’utiliser l’arme du crime comme ils veulent (interdiction de viser la tête !). Bien entendu, toute violence physique est formellement interdite ! Un coup au thorax est directement considéré comme mortel, à vous de voir si vous autorisez une ultime volonté ou non ; Il est préférable que les joueurs vous préviennent s’ils veulent l’utiliser, afin que vous les retardiez éventuellement si la mort arriverait trop tôt.

**Les explosifs**

Via l’automate ou via un garde, vous êtes censés apporter à Igor au fur et à mesure de la partie 2 câbles, 3 bâtons de dynamite, et 1 détonateur. Selon votre envie, vous pouvez les apporter de manière plus ou moins discrète. Charge ensuite à Igor de placer les bâtons de dynamite aux endroits de la pièce que vous aurez indiqués par des gommettes (prenez plutôt des endroits assez visibles pour mettre Igor en difficulté), de les relier par les 2 câbles. Puis, quand vous remettrez le détonateur, si vous avez validé son installation, alors vous pouvez l’autoriser à activer la bombe et à tuer l’ensemble des joueurs. Igor peut tout à fait demander à l’automate de faire ça, et de fuir entre temps dans une autre pièce du palais.

**L’électricité**

Le système électrique a un fonctionnement plutôt aléatoire. Quand Igor le demande, vous pouvez tout à fait couper l’électricité (ce qui plongera Hand Von Seeckt dans une crise de panique). Bien sûr, il vous faudra canaliser le joueur s’il en abuse trop souvent. Vous pouvez aussi le couper à d’autres moments pour « créer du jeu ».

**Les morts**

Il faudrait éviter que quiconque meurt trop tôt. Si un joueur récupère l’arme du crime, vous lui faites bien savoir qu’il ne peut tuer personne sans vous demander avant. Cela vous permet de l’interdire pendant les 2 premières heures de jeu.

De même, il est tout à fait possible qu’un joueur récupère la bouteille de porto empoisonnée pour tuer un autre joueur. Il faut également qu’il vous demande la permission avant de faire ça, le cas contraire vous considérez que le porto n’a pas été versé dans le verre.

**Le détecteur de mensonges**

Igor Korolev a inventé un détecteur de mensonge qui fonctionne de manière assez erratique. Il a le choix entre 2 situations :

* Le joueur gère lui-même le détecteur. Dans ce cas, c’est lui qui décide si la personne interrogée ment ou non.
* Le joueur veut que vous décidiez si le détecteur repère un mensonge. Dans ce cas, faites comme si le détecteur fonctionnait pour les 2 premières questions posées sur un joueur, puis faites d’importe quoi. Le but est de faire croire aux joueurs qu’ils peuvent s’appuyer dessus pour leur enquête, tout en leur montrant rapidement qu’il n’est pas très fiable.