

NO WITNESS TWICE

Une murder party pour 13 joueurs et 2 maîtres du jeu, durée 4-5 heures

par Lilian Chiassai



SYNOPSIS

C'est dans les tranchées de la Grande Guerre que quatre soldats se sont liés d'amitié: le Grec, Alexander Dimitrou, et les trois Italiens, Marcello Costa, Alfonso Moretti et Nicola Carbello. En 1918, ils ont embarqué pour New-York, laissant derrière eux les ruines de l'Europe. Ensemble, ils ont prospéré. La famille Dimitrou a bâti son empire sur le jeu, les Moretti sur l'alcool de contrebande, les Costa sur les cigarettes et les fumeries, et les Carbello sur le trafic d'armes. Pendant plus d'une décennie, leurs affaires furent florissantes.

Mais en ce début d'année 1932, l'impensable se produisit : le clan Carbello s'évanouit dans la nature. Leur disparition laisse un vide béant menaçant la stabilité entre les trois autres familles. Pour éviter une guerre ouverte et décider du sort du territoire des Carbello, les trois chefs de famille restants — Alexander Dimitrou, Marcello Costa et Elena Moretti — ont convoqué une réunion d'urgence.

Ce soir, 12 juin 1932, ils se réunissent au No Witness, un bar clandestin de Harlem. Les invités ont été méticuleusement choisis parmi les membres de la famille, les lieutenants et d'autres parties prenantes, chacun ayant un intérêt direct dans l'issue de la rencontre.

LIVRET DU MAÎTRE DU JEU

STOP

Ce fichier est destiné à aider les maîtres du jeu (MJ) à animer la partie.

Si vous comptez jouer, arrêtez votre lecture ici.

INTRODUCTION

J'ai écrit No Witness Twice pour l'édition 2025 de la convention de jeux de société Wellycon. Écrire pour une convention m'imposait certaines contraintes : nous n'avions qu'une seule grande salle pour jouer et, en raison des protocoles de sécurité, peu ou pas d'accessoires étaient autorisés. Je connaissais aussi mon public : un grand nombre de joueurs, pour la plupart habitués aux jeux de plateau ou aux jeux de rôle, mais qui n'auraient probablement pas le temps de préparer des costumes. Le thème de la mafia italo-américaine permet aux joueurs de s'habiller pour l'occasion sans trop de difficulté.

Mais ma véritable motivation pour ce scénario était de corriger un défaut que j'ai souvent constaté dans les murder parties que je faisais jouer : pendant que tout le monde s'amuse à dénouer l'intrigue, le meurtrier doit souvent se cacher pour ne pas éveiller les soupçons, finissant parfois la soirée frustré de ne pas s'être davantage impliqué. Dans No Witness Twice, il y a 2 meurtres et 4 joueurs impliqués dans ces crimes. Ne connaissant pas l'identité de leurs complices, ils devront découvrir qui d'autre est impliqué et s'ils sont amis ou ennemis.

Ce document est le livret du maître du jeu qui vous aidera à animer la partie, mais il n'explique pas ce qu'est une murder party ou un jeu de rôle. Pour ça, il y a plein de ressources disponibles sur internet.

Le livret du MJ fait partie d'une archive contenant les fichiers supplémentaires :

13 Fiches de personnage

Annexe : Indices NYC, Indices No Witness, Badges, Carte NYC, Nouveaux Objectifs, Accessoires, Introduction & Règles

Vous devrez lire tous ces fichiers, mais pour vous aider à comprendre l'intrigue et le rôle du MJ, je vous recommande de les lire dans cet ordre :

1. Introduction & Règles
2. Livret du Maître du Jeu
3. Fiches de personnage
4. Autres documents

N'hésitez pas à me contacter à lilian.chiassai_at_gmail.com si vous avez des questions ou des retours sur le jeu. J'aimerais beaucoup savoir comment votre partie s'est déroulée.

SOMMAIRE

SYNOPSIS.....	1
INTRODUCTION.....	2
LES PERSONNAGES.....	4
LES INTRIGUES.....	5
1. La mort de Sera Moretti.....	5
2. Les motifs de Lydia et Francesco.....	6
3. Le Pacte, la mort d'Angelo et la rébellion de Vincenzo.....	6
4. L'alliance des braqueurs.....	7
5. Emilio et Lin, Mira et le FBN.....	7
6. Quand le braquage et la livraison d'arme tournent mal.....	7
7. La mort de Marco.....	8
8. La réunion.....	8
CHRONOLOGIE.....	8
1. Le Passé Lointain (1918 – 1927).....	8
2. Une période de paix (1927-1931).....	9
3. Le Début d'Année (1932).....	9
4. La Montée en Puissance (Mars – Mai 1932).....	10
5. Les Derniers Jours (1er juin – 12 juin 1932).....	10
MÉCANIQUES DE JEU SECRÈTES.....	11
1. Contrôle de territoire.....	12
2. Enquêter dans New-York City.....	13
3. Fouiller le No Witness.....	15
4. Compétences.....	16
5. Voler.....	17
6. Tuer.....	17
LE RÔLE DU MAÎTRE DU JEU.....	17
1. Avant le jeu - Préparation.....	17
2. Le jour J.....	19
3. Pendant le jeu.....	22
4. Répartir le travail.....	23
5. Debrief.....	24
CONCLUSION.....	25

LES PERSONNAGES

Il y a 13 personnages vivants, plus Sera Moretti et Marco Falcone, tous deux décédés.

Alexander Dimitrou

Le patriarche mourant de la famille Dimitrou. Il cherche désespérément à soudoyer la justice pour faire sortir son neveu Nikos de prison avant de trépasser. Il a été contraint d'inviter les Triades et les Dockers à la réunion à cause d'un chantage.

Cormac O'Reilly

Le chef du syndicat des dockers. Il a conclu un accord avec les Triades, mais la livraison d'armes ne s'est pas passée comme prévu. Hier, pour protéger cet accord et sa propre vie, il a tué Marco Falcone. Il tente désormais frénétiquement de récupérer les armes manquantes pour Lin Bao, ignorant que l'un des camions qu'il a perdus contient le butin du braquage.

Dante Rossi

Le comptable de la famille Moretti et usurier notable, Vincenzo et Francesco lui doivent énormément d'argent. Il est profondément amoureux de Sera Moretti et la finance en secret, contre les ordres d'Elena.

Elena Moretti

Veuve d'Alfonso Moretti et chef du clan Moretti. Elle a commandité le meurtre de sa belle-fille Sera pour garantir l'héritage de son propre fils. Elle a confié la planification à Marco Falcone et feint d'être en deuil pour profiter de la sympathie des autres familles.

Emilio Carbello (Luca Ferrari)

L'héritier de la famille Carbello, vivant en exil sous sa nouvelle identité de « Luca Ferrari ». Innocent du meurtre d'Angelo Costa, il tente secrètement de découvrir ce qui est arrivé à sa famille en engageant un détective privé.

Federica Pinotti

Ancienne flic devenue détective privée, se faisant passer pour une recouvreur de dettes des Moretti. Elle a été secrètement engagée par la famille Carbello pour espionner Elena et attend de vendre ses informations à son contact (Emilio Carbello).

Francesco Saresso

Le gestionnaire des affaires de la famille Costa, bon vivant mais endetté jusqu'au cou. C'est lui qui a renvoyé l'ascenseur pour livrer Sera à son assassin. Il attend un paiement de 20 000 \$ de Marco Falcone pour éponger ses dettes. Dommage pour lui, Marco est déjà mort.

Lin Bao

Une représentante des Triades. Elle a fait chanter Alexander Dimitrou pour obtenir une place à cette réunion. Elle essaie d'écouler de l'opium et de renouer avec son ancien amant, Emilio Carbello.

Lydia Dimitrou

La Tueuse. Elle a abattu Sera Moretti par vengeance pour son frère, Nikos. Elle a été enrôlée dans le complot par Marco Falcone, mais bientôt elle devra enquêter pour savoir qui a tué Marco.

Marcello Costa

Le Parrain de la famille Costa. Après que son fils aîné Angelo a été abattu, Marcello a cru que son vieil ami Nicola Carbello avait honorablement exécuté son propre fils (Emilio) pour respecter leur Pacte. Il est obstinément surprotecteur envers son fils survivant, Vincenzo, ignorant le coup d'État imminent de ce dernier.

Mira Dimitrou

Elle est responsable de la disparition de la famille Carbello, ayant tuyauté le FBN (Bureau fédéral des stupéfiants) pour servir les ambitions de Vincenzo. Elle est co-conspiratrice dans le braquage de banque et blanchit de l'argent pour Vincenzo.

Ottavio Mancini

Le fidèle homme de main de la famille Costa. Il cache un lourd secret qu'il tente d'oublier dans l'opium : il a accidentellement tué Angelo Costa il y a 12 ans et a fait porter le chapeau à Emilio Carbello, causant l'exil d'Emilio et le long deuil de Marcello. Il a servi de bras armé pour le braquage afin de financer sa consommation d'opium.

Vincenzo Costa

Le fils ambitieux de Don Costa, fatigué d'être couvé. Il a secrètement levé une milice pour prendre le contrôle de la ville ce soir. Il est l'amant de Mira et utilise la réunion comme diversion pour son coup.

LES INTRIGUES

Cette section met en lumière les points principaux de l'intrigue. Plus de détails sont disponibles dans la chronologie et les fiches de personnage.

1. La mort de Sera Moretti

Il est 19h00, et la réunion qui doit sceller le sort du territoire des Carbello est sur le point de commencer. Pourtant, Sera Moretti gît sans vie au 6e étage, assassinée quelques instants avant son arrivée.

Ce meurtre est le fruit d'une purge interne. Après la mort de son mari Alfonso, Elena Moretti, cherchant à garantir l'héritage de son fils biologique, a ordonné l'exécution de sa belle-fille, jugée incontrôlable. Elle a confié les détails de l'opération à son lieutenant, Marco Falcone, qui a conçu un plan pour garder les mains propres. Il avait besoin de deux complices: le premier se chargerait d'isoler Sera et le deuxième appuierait sur la gachette. Il a engagé son vieil ami Francesco Saresso pour prendre la place du liftier et simplement envoyer Sera au 6e étage. Là l'attendait Lydia Dimitrou.

Le plan s'est déroulé à la perfection. Mais le complot comporte une faille majeure. Marco Falcone ne s'est jamais présenté pour payer Francesco ni pour faire son rapport... car il est déjà mort depuis 24 heures. Pour comprendre ce qui s'est passé, il faut remonter au début.

2. Les motifs de Lydia et Francesco

Le mobile du meurtre de Sera est né il y a sept ans. En 1925, Nikos Dimitrou a détourné des fonds du syndicat des dockers. Pris la main dans le sac, il a tenté de sauver sa peau en piégeant sa petite amie, Sera Moretti. Nikos a été condamné à 15 ans de prison, laissant sa sœur, Lydia Dimitrou, anéantie. Elle a abandonné sa famille pour rejoindre les Triades – la mafia chinoise – en nourrissant une haine féroce envers Sera. Après des années d'absence, elle a fait une première tentative d'assassinat il y a deux semaines, alors que Sera préparait un braquage. Marco a enquêté, retrouvé Lydia et lui a offert une seconde chance de frapper.

L'addiction au jeu de Francesco n'a fait qu'empirer après ses six mois de prison. Il s'est lourdement endetté auprès de Dante Rossi, l'usurier des Moretti. Travaillant pour les Costa à la tête du Club Portacenere, il a tenté de voler dans la caisse, mais a découvert que quelqu'un piochait déjà dans les fonds du club. Criblé de dettes, il s'est caché, jusqu'à ce que son ami Marco le contacte et lui offre 20 000 \$ pour l'aider à éliminer Sera.

Malheureusement, aucune des trois personnes encore en vie impliquées dans le meurtre (Elena, Lydia et Francesco) ne sait qui sont les autres.

3. Le Pacte, la mort d'Angelo et la rébellion de Vincenzo

Tout remonte à l'été 1920, lorsque les quatre familles ont juré un "Pacte" pour régler leur problèmes de vengeance en interne. Cette même année, une rixe a éclaté entre les fils des Don, Angelo Costa et Emilio Carbello. Elle s'est terminée en tragédie lorsque Ottavio Mancini, l'homme de main des Costa, est intervenu et a accidentellement abattu Angelo.

Terrifié par son geste, Ottavio a fait porter le chapeau à Emilio. Pour éviter une guerre et faire semblant de respecter le pacte, la famille Carbello a simulé la mort d'Emilio et l'a exilé à Montréal. Il a pris l'identité de Luca Ferrari et la plupart des gens le croyaient mort.

Ce mensonge a eu deux conséquences durables. D'abord, Ottavio vit avec une culpabilité rongée depuis douze ans, sombrant peu à peu dans une addiction à l'opium. Ensuite, Marcello Costa, traumatisé par la perte d'Angelo, est devenu étouffant et surprotecteur envers son fils survivant, Vincenzo.

Asphyxié par cette protection paternelle, Vincenzo Costa a décidé de prouver sa valeur et de bâtir son propre empire. Il a ciblé le trafic d'armes des Carbello. Après avoir emprunté pour investir dans cette nouvelle entreprise, il a remporté quelques victoires rapides, puis a convaincu sa petite amie Mira Dimitrou de blanchir l'argent pour lui. Mais les Carbello ne se sont pas laissés faire et ont même conclu un accord de paix avec le père de Vincenzo, Marcello. Vincenzo pour poursuivre son rêve avait besoin de plus d'argent et surtout que les Carbello disparaissent. Sans qu'il le sache, c'est Mira qui allait lui offrir cette opportunité.

4. L'alliance des braqueurs

Depuis la mort de son père l'an dernier, Sera a été coupée de la fortune familiale par sa belle-mère, Elena. Forcée de manipuler Dante Rossi pour obtenir des prêts, elle cherchait désespérément une véritable indépendance. Son amie Mira Dimitrou lui a proposé une solution : un convoi bancaire qu'elle surveillait, mûr pour une attaque. Pour réussir le coup, elles ont recruté Ottavio Mancini comme gros bras. Le vieil homme de main venait de perdre son approvisionnement en opium parce que Francesco Saresso avait pris sa place à la tête du Club Portacenere. Unis par l'avidité — Sera pour la liberté, Ottavio pour financer son addiction et Mira pour financer l'empire de Vincenzo — ils ont planifié un braquage.

5. Emilio et Lin, Mira et le FBN

En exil sous le nom de Luca Ferrari, Emilio n'a jamais coupé les ponts avec sa terre natale. Il entretenait une correspondance secrète avec son amour de jeunesse, Sera Moretti. À Montréal, il a refait sa vie, entrant en politique et fréquentant Lin Bao, une représentante des Triades.

Les Triades et Lin Bao traversaient une crise. Avec la répression des autorités sur le commerce de l'opium, elle avait besoin de nouveaux clients puissants. Elle a utilisé sa connexion avec Emilio pour atteindre son père, Don Carbello. L'affaire était assez lucrative pour que la direction des Carbello se rende en Chine pour finaliser l'accord. Emilio a innocemment partagé cette nouvelle au téléphone avec Sera, mais Mira Dimitrou, présente pour discuter du plan de braquage, écoutait aux portes. Voyant l'occasion rêvée d'éliminer la concurrence pour son amant Vincenzo, Mira a anonymement prévenu le Bureau Fédéral des Narcotiques (FBN) du voyage des Carbello. Au retour de Chine les Carbello ont été arrêtés, laissant leur territoire vacant.

6. Quand le braquage et la livraison d'arme tournent mal

L'arrestation des Carbello a déclenché une réaction en chaîne. Coincée avec son stock d'opium invendu, Lin Bao a conclu un marché hâtif avec Cormac O'Reilly pour échanger la drogue contre les armes abandonnées par les Carbello sur les quais. Cormac, après un séjour en prison où il avait rencontré Nikos, avait utilisé l'influence de ce dernier pour prendre le contrôle des docks. Avec la disparition des Carbello, il peinait à trouver du travail pour ses hommes et a donc accepté l'offre. Mais la nuit du 10 juin, tout ne s'est pas passé comme prévu.

Sera, Mira et Ottavio ont réussi leur braquage, cachant l'argent volé dans un camion de livraison Moretti. Quelques heures plus tard, ignorant la présence du butin, Cormac a volé ce même camion pour transporter les armes destinées à Lin, dérobant sans le savoir des centaines de milliers de dollars en liquide. La police, déjà sur le qui-vive à cause du braquage, a envahi les docks et interrompu la livraison. Les chauffeurs de Cormac ont pris la fuite, dispersant les camions — et l'argent du braquage — à travers la ville.

7. La mort de Marco

La situation a viré au drame le 11 juin. Cormac a rencontré Lin au "No Witness" pour expliquer son échec. Marco Falcone, présent au bar pour brief Francesco sur l'assassinat de Sera, a entendu la conversation. Comprenant que Cormac traitait avec les Triades — une violation du Pacte — Marco a menacé de tout révéler. La panique a pris le dessus. Pour le faire taire, Cormac a poignardé Marco à mort et a caché le corps dans la réserve, tuant la seule personne qui savait tout du meurtre à venir de Sera.

8. La réunion

La disparition soudaine de la famille Carbello a eu une autre conséquence : elle a créé un dangereux vide de pouvoir, menaçant la stabilité de toute la ville. Pour éviter une guerre des gangs, les trois Don survivants — Elena Moretti, Marcello Costa et Alexander Dimitrou — ont convenu de réunir un conseil formel pour diviser le territoire. Cependant, la liste des invités est dictée par des agendas secrets plutôt que par la diplomatie.

Alexander Dimitrou se meurt secrètement d'une insuffisance hépatique. Désespéré de faire libérer son neveu Nikos de prison avant de mourir, il a soudoyé un juge. Lin Bao a découvert cette corruption et a fait chanter Alexander : elle a exigé un siège à la table en échange de son silence. Alexander a également invité Cormac O'Reilly, espérant que le chef des docks pourrait fournir les armes Carbello pour aider à l'évasion de Nikos — ignorant que Cormac les a déjà perdues.

La réunion marque aussi le retour de l'exilé. Emilio Carbello, terrifié mais prêt à tout pour connaître le sort de sa famille, est revenu sous sa nouvelle identité "Luca Ferrari", agissant comme garde du corps de Sera. Il utilise sans le savoir les services de Federica Pinotti, une détective privée infiltrée chez les Moretti. Engagée par Sera pour enquêter sur les Moretti, Federica attend l'argent du braquage que Sera lui a promis en échange de ses informations.

Enfin, Dante Rossi surveille tout ce petit monde. Bien qu'il soit techniquement là en tant que comptable des Moretti, il est le moteur financier de cette tragédie. Il traque les dettes massives que lui doivent Vincenzo et Francesco, en attendant que son histoire d'amour avec Sera devienne réalité.

CHRONOLOGIE

1. Le Passé Lointain (1918 – 1925)

- **1918** : Alexander Dimitrou, Marcello Costa, Alfonso Moretti et Nicola Carbello émigrent à New York après la Grande Guerre. Ils forment une alliance et établissent leurs entreprises familiales respectives.

- **1920** : Suite à une brouille entre Alexander Dimitrou et Marcello Costa, les quatre parrains signent un Pacte secret pour maintenir la paix et appliquer leur propre justice.
- **Été 1920** : Lors d'une bagarre dans un bar, Ottavio Mancini cause accidentellement la mort d'Angelo mais fait immédiatement porter le chapeau à un Emilio Carbello hébété. Pour respecter le Pacte, Don Nicola Carbello exile son fils à Montréal sous le nom de Luca Ferrari et simule sa mort. Ottavio, se sentant coupable, tombe dans une addiction à l'opium et commence à piquer dans la caisse du Portacenere Club pour financer son addiction. Marcello Costa devient surprotecteur de son deuxième fils Vincenzo.
- **1922** : Le bureau Fédéral des Stupéfiants est créé pour combattre le narcotrafic, principale source de revenu des Triades.
- **1925** : Nikos Dimitrou est arrêté pour avoir siphonné la caisse de retraite du syndicat des dockers. Il est condamné à 15 ans de prison. Il ment à sa sœur Lydia en prétendant que Sera Moretti, sa petite amie, l'a piégé. Lydia jure de se venger de Sera et quitte les Dimitrou pour travailler pour les Triades. La famille Dimitrou perd le contrôle des Docks, qui sont repris par les Carbello.

2. Une période de paix (1926-1931)

- **1926** : Lin Bao est envoyée au Canada par sa famille pour faire du lobbying et tenter d'assouplir les régulations sur le commerce d'opium. Elle y rencontre Emilio et ils commencent une relation.
- **1928** : Cormac O'Reilly et Francesco Saresso sont incarcérés. En prison, ils rencontrent Nikos Dimitrou tous les trois se lient d'amitié.
- **1929** : Cormac sort de prison et utilise l'influence de Nikos pour prendre la tête des dockers.
- **1930** : À Montréal, grâce au lobbying de Lin et à l'aide politique d'Emilio, les restrictions sur les stupéfiants sont assouplies. Mission réussie pour Lin Bao qui est rappelée à New York par sa famille. Elle y rencontre Lydia Dimitrou, qui travaille pour elle comme passeuse.
- **Printemps 1931** : Francesco Saresso est engagé par Marcello Costa pour gérer le Club Portacenere, remplaçant Ottavio Mancini. Francesco emprunte de l'argent à Dante Rossi pour couvrir ses dettes de jeu.
- **Été 1931** :
 - Vincenzo Costa et Mira Dimitrou entament une liaison secrète.
 - Don Alfonso Moretti meurt, laissant sa veuve Elena Moretti aux commandes. Elle perçoit sa belle-fille, Sera, comme un gouffre financier et une menace pour l'héritage de son propre fils.
 - Suite à la mort d'Alfonso Moretti, Nicola Carbello engage la détective privée Federica Pinotti pour espionner Elena Moretti. Elle se fait engager comme collectrice de dette.

3. Le Début d'Année (1932)

- **Janvier 1932** : Vincenzo Costa, voulant sortir de l'ombre de son père se lance dans la vente d'armes, contractant un prêt de 44 000 \$ auprès de Dante Rossi. Il demande à sa maîtresse, Mira Dimitrou, de blanchir les premiers profits via les casinos Dimitrou.
- **Mi-Janvier 1932** : Lin Bao contacte Marcello Costa pour lui proposer d'acheter de l'opium. Il refuse.

- **Février 1932** : Lin Bao, cherchant toujours un partenaire pour le commerce d'opium, contacte son ex-amant Emilio Carbello (Luca). Emilio lui donne les coordonnées de son père. Nicola Carbello accepte pour diversifier ses sources de revenus, les ventes d'armes n'étant plus profitables à cause de Vincenzo Carbello.
- **Fin Février 1932** : Emilio Carbello, étonné que sa famille accepte de commercer avec les Triades, appelle Sera Moretti pour obtenir des informations. Mira écoute aux portes et apprend que les Carbello vont partir en Chine pour le trafic d'opium.

4. La Montée en Puissance (Mars – Mai 1932)

- **5 Mars** : Après avoir confirmé que les Carbello sont partis pour la Chine, Mira Dimitrou dénonce anonymement le trafic d'opium au Bureau fédéral des stupéfiants (FBN).
- **Avril** : Alexander, apprenant qu'il est mourant, reprend contact avec sa nièce Lydia Dimitrou. Lydia arrête de travailler pour Lin.
- **5 Mai** : Toute la délégation Carbello est arrêtée par le FBN à son retour. C'est la « disparition » qui déclenche la réunion.
- **15 Mai** : Francesco Saresso audite les comptes du Club Portacenere. Il découvre que quelqu'un piquait dans la caisse (Ottavio), et clôture les comptes. Ottavio se retrouve en manque et sans argent.
- **16 Mai** : Après la disparition des Carbello, Lin Bao est coincée avec son opium dont elle doit se débarrasser avant que le FBN ne remonte jusqu'à elle. Elle contacte Cormac O'Reilly. Avec les Docks désormais à l'arrêt, Cormac O'Reilly conclut un marché avec Lin Bao pour vendre les armes abandonnées des Carbello en échange d'argent et d'opium. La livraison est prévue pour le 10 juin.
- **18 Mai** : Alexander Dimitrou, préparant sa succession, tente de soudoyer un juge pour assurer la libération anticipée de son neveu Nikos.
- **20 Mai** : Voyant que les Carbello ne reviennent pas, Alexander contacte Marcello Costa et Elena Dimitrou pour organiser une réunion le 12 juin.
- **21 Mai** : Sera et Emilio activent anonymement la détective privée Federica Pinotti pour découvrir ce qui s'est passé.
- **22 Mai** : Elena ordonne à Marco de faire disparaître Sera lors de la réunion à venir.
- **23 Mai** : Lin Bao fait chanter Alexander. Elle exige un siège et un vote à la prochaine réunion en échange de la sécurité et de la libération de Nikos.
- **24 Mai** : Emilio Carbello arrive à New York. Sera le présente comme son garde du corps.
- **25 Mai** : En manque d'argent, Sera Moretti forme une équipe de braquage avec Mira Dimitrou et Ottavio Mancini pour voler un convoi bancaire que Mira a repéré. Ils planifient le braquage pour le 10 juin.
- **25-30 Mai** : Sera loue une chambre d'hôtel à l'hôtel Astoria pour faire du repérage et vérifier que le convoi passe bien tous les jours à 21h.
- **30 Mai** : Lydia Dimitrou tente d'assassiner Sera à l'Hôtel Astoria, mais rate.
- **31 Mai** : Marco Falcone confronte Luca Ferrari et se rend à l'Hôtel Astoria.

5. Les Derniers Jours (1er juin – 12 juin 1932)

- **1er Juin** : Ayant découvert que Lydia a tenté de tuer Sera, Marco Falcone approche cette dernière. Il la recrute pour tuer Sera le jour de la réunion.

- **3 Juin** : Marco Falcone recrute Francesco Saresso, qui est lourdement endetté auprès de Dante Rossi. Il lui offre 20 000 \$ pour jouer le faux liftier le soir de la réunion.
- **5 Juin** : Marcello Costa, Elena Moretti et Alexander Dimitrou se retrouvent pour se mettre d'accord sur les détails de la réunion à venir. Cormac et Lin sont invités par Alexander.
- **10 Juin (Nuit)** :
 - **20h00** : Sera vole un camion Noir du garage Moretti.
 - **21h00** : Le braquage est un succès. Sera, Mira et Ottavio laissent l'argent volé dans le camion, garé au garage automobile des Moretti.
 - **Minuit** : Pour transporter les armes des Docks jusqu'au territoire des Triades, Cormac O'Reilly et ses hommes volent les trois camions (Bleu, Noir et Route) de livraison Moretti, prenant avec eux le butin de braquage.
 - **01h00** : Alors qu'ils chargent le premier camion (Bleu) d'armes, la police fait une descente sur les Docks. Les hommes de Cormac s'éparpillent avec les camions chargés pour se cacher.
- **11 Juin** :
 - **Matin** : Marco ordonne à Emilio (Luca) d'arriver une heure en avance à la réunion du lendemain pour « sécuriser les lieux ». Il veut s'assurer que Luca n'est pas avec Sera au moment de l'assassinat.
 - **18h00** : Marco Falcone et Francesco Saresso se retrouvent au « No Witness » pour préparer l'assassinat de Sera.
 - **18h10** : Cormac rencontre Lin Bao au speakeasy pour justifier l'échec de sa livraison.
 - **18h40** : Marco Falcone les entend et confronte Cormac, menaçant de révéler son accord interdit avec les Triades lors de la réunion. Paniqué, Cormac suit Marco dehors et le poignarde, cachant le corps dans la réserve du bar. Il perd le laissez-passer que Lin lui avait donné.
- **12 Juin (Le Jour de la Reunion)** :
 - **17h10** : Francesco Saresso arrive et prend son poste de liftier.
 - **18h00** : Emilio arrive une heure en avance comme demandé. Il trouve le bar vide et attend. Marco lui avait demandé de le retrouver là. Luca attend, confus de l'absence de Marco.
 - **18h30** : Sera Moretti arrive comme Marco lui a demandé. Francesco l'envoie au 6ème étage.
 - **18h31** : Lydia Dimitrou, en embuscade, abat Sera Moretti. Elle laisse l'arme et s'enfuit par les escaliers.
 - **~18h55** : Les différents membres des familles commencent à arriver, trouvant le hall et l'ascenseur déserts. Ils montent au 7ème étage par les escaliers, ignorant totalement les deux meurtres qui ont déjà eu lieu. La réunion est sur le point de commencer au-dessus des cadavres.
 - **19h00** : La réunion commence, Marco et Sera manquent à l'appel.

MÉCANIQUES DE JEU SECRÈTES

Les joueurs doivent tous lire l'Introduction et les Règles, mais de nombreuses mécaniques de jeu sont secrètes.

1. Contrôle de territoire

Il y a 10 lieux d'intérêt pour les joueurs dans New York. Utilisez des jetons de couleur sur la carte principale pour suivre la propriété.

- **Moretti (Rouge):** Manoir Moretti, Garage Auto
- **Dimitrou (Bleu):** Résidence, Hôpital, No Witness (Neutre)
- **Costa (Vert):** Maison de famille des Costa, Portacenere Club
- **Non-contrôlé:** Docks, Commissariat, Prison

Utilisez d'autres couleurs pour les clans mineurs (Triades, Vincenzo, Nikos, Carbello).

Tout au long du jeu, les joueurs voteront pour décider qui prend le contrôle des Docks, du Commissariat et de la Prison. Mais tous les lieux peuvent changer de propriétaire !

Lieu Protégé:

Si un territoire devient Protégé (via les capacités de Dante ou Francesco), notez-le. Les territoires protégés ne changent pas de propriétaire s'ils sont attaqués.

a. Système de vote

Pendant le jeu, il y aura trois votes à bulletin secret pour décider qui prend le contrôle des lieux non contrôlés (les Docks, puis le Commissariat et enfin la Prison). Les huit personnages qui peuvent voter sont Elena Moretti et un second de son choix, Marcello Costa et un second de son choix, Alexander Dimitrou et un second de son choix, Lin Bao et Cormac O'Reilly.

Environ 1h30 après le début du jeu, demandez à Elena, Marcello et Alexander d'annoncer leur second. Environ 2h après le début, demandez-leur de choisir un arbitre neutre pour organiser le vote. Ce ne peut pas être un personnage qui possède un droit de vote. Les 3 votes auront lieu toutes les 30 minutes. Pendant ce temps, demandez à l'arbitre de collecter les 8 bulletins dans un chapeau.

Bien que la mission officielle de l'arbitre soit de s'assurer que les votes ne sont pas truqués, aucune règle ne l'empêche de le faire ! Il est assez courant que l'arbitre lui-même (ou quelqu'un d'autre) change un ou deux bulletins.

En cas d'égalité, les 3 chefs de famille (Elena, Marcello et Dimitrou) doivent trancher.

b. Les Votes

Vote 1 (Les Docks): Le gagnant obtient le contrôle.

Effet: Si les Costa gagnent, tout le territoire Costa devient Protégé.

Vote 2 (Le Commissariat): Le gagnant obtient le contrôle.

Effet: Chaque membre du clan gagnant peut détruire définitivement un indice du Commissariat.

Vote 3 (La Prison): Le gagnant obtient le contrôle.

Effet: Le chef de famille (Alexander, Elena ou Marcello) peut libérer un détenu. Si les Moretti gagnent, tout le territoire Moretti devient Protégé.

Il n'y a que deux personnages qui peuvent être libérés : Nikos Dimitrou ou Don Carbello.

- Si Nikos est libéré, il s'empare des Docks (sauf s'ils sont protégés par la capacité de Francesco ou Dante).
- Si Don Carbello est libéré, tous les territoires Carbello (Docks, Commissariat, Prison) passent sous contrôle Carbello (sauf s'ils sont protégés par la capacité de Francesco ou Dante).

Le chef de famille peut aussi décider de ne libérer personne.

c. L'attaque de Vincenzo

Environ 30 minutes avant la fin du jeu, la milice de Vincenzo attaquera les lieux suivants : Les Docks, Le Manoir Moretti, La Maison Costa et La Propriété Dimitrou. Vincenzo s'empare de ces 4 territoires, sauf s'ils sont protégés par la capacité de Dante ou Francesco.

d. Les armes à feu

En cherchant des indices dans New York, les joueurs peuvent trouver des caisses d'armes et de munitions. Si un joueur le demande, il peut les utiliser pour attaquer un territoire et s'en emparer. Les attaques ne peuvent avoir lieu qu'après le dernier vote et réussiront automatiquement sauf si le territoire est protégé (capacité de Dante ou Francesco). Il y a deux endroits où ils peuvent trouver des armes :

1. Dans un camion bleu près de la Maison Costa, indice C3.
2. Au Commissariat, indice PS14 (mais seul un membre d'un clan contrôlant le Commissariat peut les obtenir).

2. Enquêter dans New-York City

Chaque joueur peut dépêcher ses hommes pour enquêter sur un lieu spécifique (à part le « No Witness » où se déroule la réunion). Pour ce faire, ils doivent venir vous voir et vous dire quel lieu ils examinent. C'est la mécanique principale pour obtenir de nouvelles informations si les autres joueurs sont réticents à partager ce qu'ils savent.

Dans le fichier Indices NYC, un index liste les indices pour chaque lieu, associés à des mots-clés. Si le joueur un des mots clés correspond à ce que demande le joueur (ex : « Livre de comptes », « Marco »), cherchez ce mot-clé dans l'index et donnez cet indice spécifique (s'il existe). Sinon, donnez-leur n'importe quel indice pour ce lieu. Chaque fouille mène à un indice, et différents joueurs peuvent obtenir le même indice.

Cependant, enquêter prend du temps et peut être risqué !

a. Enquêter dans un territoire sous contrôle

Enquêter sur un lieu que le clan du personnage contrôle devrait être assez rapide. Dites aux joueurs que vous viendrez les voir quand leur équipe aura fini son

investigation. Je recommanderais d'attendre 10 minutes avant de leur donner l'indice. Vous devrez raccourcir l'attente au fur et à mesure que le jeu progresse.

b. Enquêter dans un territoire neutre ou rival

Cette règle vise à encourager les joueurs à partager leurs informations. Il devrait être plus rapide de partager des infos et de travailler avec des joueurs d'autres familles que d'essayer de résoudre le mystère par soi-même en multipliant les fouilles. Certains indices dans les lieux non contrôlés sont importants pour résoudre le meurtre et on ne veut pas que trop d'indices importants soient accessibles trop tôt.

Au lieu de 10 minutes, je recommanderais d'attendre 15 à 20 minutes avant de donner l'indice. Si vous remarquez qu'un joueur abuse du système et fouille ces lieux risqués trop souvent, son équipe se fera repérer et vous pourrez décider des conséquences. Peut-être que la famille qui contrôle le territoire reçoit un rapport de l'incident (informer le chef de famille de ce qui s'est passé), peut-être que les occupants du lieu sont maintenant en état d'alerte et que ce joueur ne peut plus y accéder, etc. Sentez-vous libre d'imaginer d'autres moyens créatifs pour empêcher les joueurs d'abuser du système.

c. Lieux Secrets

En plus des 9 lieux où les joueurs peuvent envoyer leurs hommes, il existe 5 lieux secrets. Ces endroits ne sont accessibles que si les joueurs en connaissent l'existence.

Lieu	Comment y aller et ce qu'ils trouvent
La maison de Marco	<p>Demander Marco au Manoir Moretti révélera que Marco habite près du Garage Moretti (indice M7). Si un joueur demande à aller chez Marco près du garage Moretti, il peut accéder à l'appartement. Elena Moretti sait déjà où Marco habite, dites-le-lui si elle demande.</p> <p>Il y a 3 indices (MF1, MF2, MF3) qui doivent être donnés dans l'ordre.</p>
L'appartement de Francesco	<p>Demander des infos sur Francesco au club Portacenere révélera que Francesco a déménagé sur le territoire Carbello (indice PC4), près de la vieille église. Si un joueur demande à aller chez Francesco près de la vieille église, il peut accéder à l'appartement.</p> <p>Il y a 2 indices (FS1, FS2) qui doivent être donnés dans l'ordre.</p>
Herboristerie du Dragon d'Or	<p>Consulter le livre de comptes du club Portacenere révèle l'adresse de l'Herboristerie du Dragon d'Or - 12 Pell Street, Chinatown. Cependant, si les joueurs tentent de fouiller ce lieu sans un laissez-passer, l'accès leur sera refusé.</p> <p>Il n'y a qu'un seul indice à cet endroit. Il donne accès à l'appartement de Lydia, qui est la pièce finale du puzzle pour résoudre le meurtre de Sera. Veillez à ce que cela n'arrive pas</p>

	trop tôt dans le jeu.
L'Hôtel Astoria	<p>Il y a plusieurs façons d'entendre parler de l'Hôtel Astoria : PS6, PS12, PS13, MF3.</p> <p>Il y a deux indices : AH1 (Chambre 205 - la chambre de Sera) et AH2 (Chambre 304 - L'Autre Chambre). Si les joueurs demandent la chambre de Sera, ils peuvent obtenir l'indice AH1 normalement. Si les joueurs demandent à voir l'autre chambre (celle du tireur), ils devront vous convaincre qu'ils ont de bonnes raisons d'y accéder. AH2 donne la position de l'appartement de Lydia, qui est la pièce finale du puzzle pour résoudre le meurtre de Sera. Veillez à ce que cela n'arrive pas trop tôt dans le jeu.</p>
Appartement de Lydia	Les joueurs peuvent découvrir ce lieu via les deux autres lieux secrets : l'Herboristerie du Dragon d'Or et l'Hôtel Astoria. Il contient un indice unique extrêmement incriminant.

Je recommande de prendre note des indices donnés à chaque joueur et d'adapter le temps de fouille en fonction. Si un joueur cherche son premier indice alors que la plupart en ont déjà 2 ou 3, ne le faites pas attendre. En revanche, si un joueur a déjà beaucoup d'indices, ralentissez-le et encouragez-le à collaborer avec les autres joueurs.

Enfin, il est normal que tout ne soit pas découvert à chaque partie. Tous les indices n'ont pas besoin d'être trouvés, il y a assez de contenu pour que le jeu soit un succès même avec peu d'indices révélés.

3. Fouiller le No Witness

Il y aura deux scènes de crime au « No Witness » : le corps de Sera au 6ème étage, le corps de Marco dans la réserve. Pour fouiller le « No Witness », les corps, ou même parler au personnel, les joueurs peuvent s'adresser à un maître du jeu. Gérer ces interactions demandera un peu plus de roleplay, et contrairement aux indices trouvés en enquêtant dans New-York, certains indices au « No Witness » ne peuvent être trouvés qu'une seule fois.

a. Scène de crime: le cadavre de Sera

La scène de crime est au 6ème étage. N'importe qui peut en lire la description. Si un joueur demande, il peut fouiller le hall. S'ils parlent au personnel au sujet du liftier absent, vous devez leur parler de Tommy. Il était censé travailler aujourd'hui, et vous pouvez proposer de l'appeler pour eux. Enfin, s'ils cherchent à l'extérieur du bâtiment, ils peuvent trouver l'uniforme de Francesco.

En fouillant la scène de crime, les joueurs peuvent aussi trouver :

- une balle gravée au nom de Sera
- l'arme qui a tué Sera
- 10 000 \$ en liquide, marqués de la lettre E, sur le corps de Sera

Ces objets ne peuvent être trouvés qu'une fois. Essayez d'éviter de tous les donner au même joueur.

b. Scène de crime: le cadavre de Marco

La scène de crime est dans la réserve du « No Witness ». N'importe qui peut lire la description de la scène. Si le joueur interroge le personnel du bar, celui-ci pourrait (ou non) se souvenir que Marco était ici hier et parlait à un autre type (Francesco). Il y avait aussi un homme et une femme qui discutaient (Lin et Cormac).

En fouillant la scène de crime, les joueurs peuvent aussi trouver :

- Un couteau de cuisine utilisé pour tuer Marco
- Le sauf-conduit de Cormac (ne peut être trouvé qu'après 2h30-3h de jeu car il est très incriminant)

Ces objets ne peuvent être trouvés qu'une fois. Essayez d'éviter de tous les donner au même joueur. Une fois que les joueurs ont réalisé que le couteau est un simple couteau de cuisine, ils peuvent voler d'autres couteaux dans la cuisine ! Quiconque demande devrait en obtenir un.

4. Compétences

La plupart des personnages ont des compétences qui leur permettent de contourner les règles. Les joueurs peuvent gérer leur propre compétences.

Voici quelques compétences qui nécessitent une attention particulière de votre part :

a. Lever une milice à la Prison/aux Docks

Dante et Francesco peuvent lever une milice si les Moretti/Costa obtiennent le contrôle de la Prison/des Docks. S'ils le font, le territoire de leur famille est protégé contre toute attaque (voir règles de Contrôle de Territoire).

b. Interrogation

Ottavio et Federica peuvent chacun interroger quelqu'un une fois durant la partie. Pour interroger quelqu'un, la cible doit être en position de faiblesse. Cela se fait via roleplay : plusieurs personnes isolant la cible, la menacer avec un couteau, l'isoler, sont toutes des positions de faiblesse valides. Ils peuvent alors poser 3 questions fermées (oui ou non) auxquelles la cible doit répondre honnêtement.

Conseil : ils devraient réfléchir à leurs 3 questions avant de les poser !

c. Résister à un interrogatoire

Lydia peut résister à un interrogatoire. Une fois durant la partie, lorsqu'elle est interrogée, elle peut mentir en répondant à une question. Puisque les interrogatoires comportent 3 questions, elle devra quand même répondre honnêtement aux deux autres.

d. Corruption

Dante peut soudoyer les gens en leur offrant 5 000 \$ pour une réponse honnête à une question fermée (oui/non). Cependant, il doit informer l'autre joueur du marché : l'autre joueur peut refuser les 5 000 \$.

e. Charme

Francesco et Mira, étant des personnes charmantes, peuvent demander de petits services aux autres deux fois durant la partie. Cela peut être utilisé pour leur demander de montrer un indice, faire quelque chose pour eux, répandre des rumeurs, etc. Cela peut aussi être utilisé pour forcer quelqu'un à voter d'une certaine façon. Mais cela ne peut pas être utilisé pour quelque chose qui mettrait la cible en danger (truquer un vote, attaquer quelqu'un) ou pour les forcer à dire la vérité.

5. Voler

Il n'y a pas de capacité de vol. Si un joueur veut voler quelque chose (parce que qu'un autre joueur fait de la rétention d'objet), je recommanderais d'utiliser une petite pince à linge. Le voleur doit l'attacher aux vêtements de sa cible. S'il réussit, vous pouvez demander à la cible de vous donner l'objet et vous le transmettez (secrètement) au voleur.

6. Tuer

Tuer n'est pas autorisé jusqu'à ce que l'attaque de Vincenzo soit résolue, c'est-à-dire 30 minutes avant la fin du jeu.

Les joueurs ont besoin de l'approbation d'un maître du jeu avant de tuer qui que ce soit.

Pour tuer quelqu'un, les joueurs ont besoin d'une arme et les seules armes dans le jeu sont les couteaux de cuisine qui peuvent être trouvés sur la scène de crime de Marco ou dans la cuisine du « No Witness ». Pour tuer quelqu'un avec un couteau, la cible doit être isolée (pas de témoins) ou surprise (de dos). Les joueurs toucheront l'épaule de la cible et diront à haute voix « Attaque au couteau : tu es mort ». Le joueur mort peut rester en tant qu'observateur.

LE RÔLE DU MAÎTRE DU JEU

1. Avant le jeu - Préparation

a. Casting

Vous aurez besoin de 2 maîtres du jeu et 13 joueurs pour jouer cette murder party. Bien que ce soit un scénario destiné à des joueurs plutôt aguerris, il y a un rôle pour tout le monde.

Voici des conseils pour un casting réussi :

- **Emilio Carbello and Lin Bao** ont peu ou pas d'alliés et ne sont pas forcément bien aimés des autres. Ce sont des rôles difficiles, mieux adaptés aux joueurs qui aiment les défis et le role play.
- **Lydia Dimitrou, Cormac O'Reilly**: être l'assassin peut être stressant ! Assurez-vous que le joueur que vous choisissez pour Lydia ou Cormac peut gérer ce stress.
- **Elena Moretti, Alexander Dimitrou, Marcello Costa**: ces rôles sont assez intenses. En tant que chef de famille, ils ont beaucoup de responsabilités. Les joueurs qui s'épanouissent lorsque leur personnage a une forte personnalité publique vont adorer !
- L'objectif de **Francesco Saresso** changera radicalement lorsqu'il réalisera que Marco est mort. Un joueur expérimenté aura plus de facilité à s'adapter à cette nouvelle situation.
- **Mira Dimitrou and Vincenzo Costa** peuvent être joués par n'importe qui.
- **Federica Pinotti and Dante Rossi** sont plus faciles à jouer, idéal pour des joueurs plus intéressés par la résolution de mystères que par le roleplay.

b. Envoyer les fiches de personnage et les règles

Deux semaines avant la partie, envoyez aux joueurs leur fiche de personnage et le fichier Introduction & Règles.

c. Impression

Avant le jeu, imprimez les éléments suivants (recto seulement) :

1x Badges
 1x Nouveaux Objectifs
 1x Accessoires
 3-5x Indices NYC
 3-5x Indices No Witness
 1-3x Introduction & Règles
 1x Carte NYC sur feuille A3 ou A2

En option, imprimez aussi les 13 fiches de personnage.

d. Préparation de la salle

Comme expliqué dans l'introduction, « No Witness Twice » ne nécessite qu'une seule grande salle pouvant accueillir 15 personnes et leur permettre de s'asseoir et bouger, mais si vous avez plus de pièces, utilisez-les.

Dans la salle principale, vous mettrez :

- La carte de New York : elle peut être sur une table ou épinglée au mur, elle doit être facilement visible de tous dans une zone centrale.
- Une table avec un jeu de blackjack : Emilio et Federica peuvent se trouver en jouant au blackjack. Vous devez installer un jeu de blackjack dans la salle principale.

- Une zone maître du jeu : c'est là que vous garderez les indices et le matériel réservé au MJ, et où les joueurs viendront vous voir pour enquêter.

e. Préparer les indices

Vous devrez découper les indices pour qu'ils puissent être donnés individuellement. Pour rendre les indices faciles à récupérer, je recommanderais d'attacher les mêmes indices avec un trombone et de mettre tous les indices d'un lieu dans une enveloppe marquée de la référence du lieu.

Gardez une version complète des fichiers d'indices pour vous comme référence.

f. Préparer les nouveaux objectifs

Découpez les nouveaux objectifs et gardez-les en deux piles : nouveaux objectifs après la mort de Sera et nouveaux objectifs après la mort de Marco. Vous devrez les distribuer aux joueurs tôt dans la partie.

g. Accessoires et matériel

Voici la liste du matériel dont vous avez besoin:

- Un set de poker (pour le jeu de blackjack et vous pouvez utiliser les jetons de couleur pour marquer le contrôle de territoire sur la carte)
- Un set de 50+ bulletins de vote vierges
- Enveloppes et trombones (pour garder les indices organisés)
- Stylo et papier

Certains accessoires optionnels peuvent aussi être utilisés pour aider à l'immersion. Si vous ne pouvez pas les avoir, utilisez simplement les descriptions d'objets du fichier Accessoires.pdf.

- Un ou plusieurs couteaux en plastique rétractables (optionnel)
- Un faux pistolet (optionnel)
- Une fausse balle (optionnel, gravez-la avec le nom de Sera)

2. Le jour J

Voici tout ce que vous devez faire avant que le jeu ne commence.

a. Briefing individuel

À l'arrivée des joueurs, remettez-leur leur badge et leurs objets de départ :

- **Dante** a 20 000 \$
- **Lydia** a un laissez-passer écrit en mandarin
- **Lin** a 10 000 \$, un laissez-passer écrit en mandarin et 3 jetons d'opium.

Prenez 5 minutes avec les trois chefs de famille (**Elena, Marcello et Alexander**). Encouragez-les à déléguer comme le ferait un vrai patron et donnez-leur les détails sur les votes :

- Ils doivent chacun choisir un second (et pour quand).
- Ensuite, ils doivent choisir un arbitre parmi les personnages ne votant pas.
- Enfin, s'il y a égalité, ce sera à eux trois de trancher.

Faites savoir à **Vincenzo** que vous l'inviterez à faire un discours lorsque sa milice attaquera, afin qu'il puisse se préparer s'il veut s'exprimer publiquement.

Prenez un badge noir pour vous. Les badges noirs sont des personnages non-joueurs (barman, croupier de blackjack, etc.) pour les maîtres du jeu.

b. Briefing général

Avant de commencer le jeu, je recommande de faire un briefing général pour s'assurer que tous les joueurs sont sur la même longueur d'onde. Cela se déroule généralement ainsi :

- Qu'est-ce qu'une murder party et comment le jeu va se dérouler (heure de début et de fin).
- Règles de sécurité.
- Récapitulatif des règles :
 - Voler & Tuer.
 - Voter : Qui peut voter, à quoi servent les votes, quelle capacité chaque lieu accorde au gagnant. Rappelez à tous que pendant la collecte des bulletins, le jeu ne s'arrête pas et tout le monde peut continuer à jouer.
 - Chercher des indices : Rappelez-leur qu'ils peuvent chercher des indices tant au « No Witness » que dans New York, que chaque lieu contient plusieurs indices, mais que partager l'information est souvent plus efficace.
- Enfin, il n'y a ni gagnant ni perdant. Les objectifs de la fiche de personnage ne sont que des indications de ce que votre personnage veut accomplir. Ces ambitions peuvent changer au fil du jeu.

Répondez à toutes les questions que les joueurs pourraient avoir.

Certains petits malins pourraient remarquer qu'il manque deux joueurs, pour les rôles de Sera Moretti et Marco Falcone. Écartez leurs inquiétudes et dites-leur que le jeu commencera sans eux. S'ils ne soupçonnent pas que Marco et Sera sont morts, ils auront une surprise !

c. Optionnel : préparer la scène du crime de Sera

Selon le lieu dans lequel vous jouez, vous voudrez peut-être préparer la scène de crime de Sera. Si vous avez accès à une pièce supplémentaire, je suggérerais de scotcher la description de la Scène de Crime sur une porte avec un message disant « Lisez puis parlez à un maître du jeu ». De cette façon, les joueurs peuvent trouver le corps de Sera par eux-même.

d. Commencer le jeu

Pour imiter le début de la réunion, vous devriez faire sortir tous les joueurs et quand vous êtes prêt à commencer, faites-les entrer dans cet ordre :

- Luca Ferrari
- The Dimitrou (Alexander, Lydia, Mira)
- The Moretti (Elena, Dante, Federica)
- Lin Bao
- The Costa (Marcello, Ottavio, Vincenzo, Francesco)
- Cormac

3. Pendant le jeu

En tant que maître du jeu, votre rôle est de veiller à ce que le jeu se déroule comme prévu et de vous assurer que tout le monde s'amuse. Voici une chronologie indicative de ce qui doit se passer, pour une partie de 4h30 :

Heure	Événement
19h	Début
19h15	Le corps de Sera est trouvé. Si un joueur le trouve, jouez le jeu : présentez vos condoléances à Elena Moretti, etc. Si les joueurs ne l'ont pas trouvé, mettez le badge de Sera dans un coin de la pièce avec la description de la scène de crime. Ensuite, envoyez un joueur le trouver ou faites-le trouver par un autre MJ et prévenez tout le monde.
	Donnez à chacun ses nouveaux objectifs. Les nouveaux objectifs décrivent la réaction de leur personnage face à la mort de Sera.
19h20	Le corps de Marco est trouvé. Même procédure que pour la découverte du corps de Sera.
	Donnez à chacun ses nouveaux objectifs.
20h30	Elena, Marcello et Alexander annoncent qui ils choisissent comme seconds. Les choix les plus probables sont : Dante, Ottavio, Lydia - mais le jeu fonctionnera avec n'importe quel autre choix.
21h	Elena, Marcello et Alexander annoncent qui ils choisissent comme arbitre. Ce sera probablement Federica Pinotti. Annoncez : le résultat du premier vote (Les Docks) sera révélé dans 30 minutes.
21h30	Résultat du 1er vote. Ajoutez un jeton de la couleur du gagnant sur la carte. Annoncez : le résultat du prochain vote (Le Commissariat) sera révélé dans 30 minutes et chaque membre de la famille gagnante sera autorisé à détruire un indice du Commissariat.
	Le laissez-passer peut maintenant être trouvé dans la réserve.
22h	Résultat du 2ème vote. Ajoutez un jeton de la couleur du gagnant sur la carte. Annoncez : le résultat du prochain vote (La Prison) sera révélé dans 30 minutes et le chef de la famille gagnante pourra libérer (ou non) un détenu.
22h30	Résultat du 3ème vote. Ajoutez un jeton de la couleur du gagnant sur la carte.
	Annoncez que le bar ferme dans 1 heure.
23h	Attaque de Vincenzo. À moins qu'ils n'aient été protégés, les Docks, le Manoir Moretti, la

	Propriété Dimitrou et la Maison Costa sont maintenant sous le contrôle de Vincenzo. S'il le souhaite, invitez Vincenzo à faire un discours.
23h30	Fin. Le bar ferme.

En plus des événements en jeu, vous devrez :

- Donner des indices quand les joueurs enquêtent
- Préparer les scènes de crime (si vous le voulez)
- Noter si les capacités de protection de Dante et Francesco s'appliquent
- Gérer le changement de contrôle de territoire s'ils se font attaquer
- Animer des parties de blackjack quand les joueurs le demandent (Emilio Carbello et Federica Pinotti en ont besoin pour se trouver)

4. Répartir le travail

C'est beaucoup à gérer pour une seule personne, c'est pourquoi un second maître du jeu est nécessaire. Je recommande de diviser le travail :

Maître du jeu principal : s'assurer que les événements du jeu se produisent à l'heure, gérer les joueurs cherchant des indices au « No Witness », gérer les capacités des joueurs et des lieux, annoncer les résultats des votes et le contrôle des territoires.

Second maître du jeu : animer les parties de blackjack, donner les indices quand les joueurs fouillent New York, préparer les scènes de crime et distribuer les nouveaux objectifs quand les corps de Sera et Marco sont trouvés.

Ceci n'est qu'une indication, entraidez-vous et amusez-vous !

5. Debrief

À la fin du jeu, il est peu probable que les joueurs aient tout compris de l'histoire. J'aime leur poser une série de questions pour les aider à comprendre le scénario.

1. **Combien de personnes s'attendaient à 2 meurtres ?** Le titre du jeu est "No Witness Twice"
2. **Combien de personnes étaient impliquées dans le meurtre de Sera ?** 4, mais seulement 3 sont vivants.
3. **Qui a tué Sera ?** Lydia Dimitrou.
4. **Qui a fait monter l'ascenseur au 6e l'ascenseur et pourquoi ?** Francesco Saresso, parce qu'il voulait payer ses dettes.
5. **Qui a commandité le meurtre et pourquoi ?** Elena Moretti, parce qu'elle voulait abattre sa belle-fille pour garantir l'héritage de son fils.
6. **Qui était la dernière personne impliquée ?** Marco Falcone.
7. **Pourquoi Luca Ferrari est-il arrivé tôt aujourd'hui ?** Parce que Marco lui a donné rendez-vous, pour éloigner Sera de son garde du corps et un alibi pour lui-même.
8. **Pourquoi Marco n'est-il pas venu à ce rendez-vous ?** Il était déjà mort.
9. **Pourquoi les Carbello ont-ils disparu ?** Parce qu'ils faisaient partie d'un trafic d'opium et quelqu'un les a balancé au Bureau fédéral des stupéfiants.
10. **Qui a tuyauté le FBN ?** Mira, pour aider son amant Vincenzo.
11. **Pourquoi Alexander a-t-il invité Lin Bao et Cormac O'Reilly à la réunion ?** Lin Bao le faisait chanter, menaçant de tuer son neveu Nikos. Il voulait que Cormac lui vende les armes des Carbello pour faire évader Nikos.
12. **Qui a volé les camions Moretti ?** Cormac puis Mira, Sera et Ottavio.
13. **Où est le camion d'alcool ?** Dans un camion rouge près de l'Hôpital.
14. **Où sont les armes des Carbello ?** En sécurité au commissariat ou dans un camion bleu près de la Maison Costa.
15. **Où est le butin du braquage ?** Dans un camion noir près de la Prison.
16. **Qui a organisé le braquage ?** Mira, Ottavio et Sera.
17. **Sera était-elle amoureuse de Dante ?** Non.
18. **Pourquoi Sera participait-elle au braquage ?** Parce qu'elle avait été coupée des comptes Moretti par Elena Moretti et mendiait de l'argent.
19. **Pourquoi le butin du braquage avait-il disparu le lendemain matin ?** Parce que Cormac a volé les camions.
20. **Qu'est-ce que le Pacte et qui a payé pour la mort d'Angelo Costa ?** Emilio Carbello.
21. **Qui a vraiment tué Angelo Costa (l'aîné de Marcello) ?** Ottavio Mancini.
22. **Qui est le dernier Carbello libre ?** Luca Ferrari, alias Emilio Carbello.
23. **Pour qui travaille Federica ?** Les Carbello et Luca Ferrari.
24. **Qui devait de l'argent à Dante ?** Francesco et Vincenzo.
25. **Pourquoi les Carbello ont-ils accepté le marché avec Lin ?** Parce que Vincenzo, voulant faire ses preuves, tuait leur business.
26. **Pourquoi Cormac a-t-il accepté le marché avec Lin ?** Parce que sans le business des Carbello, les dockers étaient au chômage.
27. **Qui était au « No Witness » hier ?** Francesco, Marco, Lin et Cormac.
28. **Qui a tué Marco et pourquoi ?** Cormac avec un couteau de cuisine pour éviter que Marco ne révèle son marché avec les Triades.
29. **Enfin, il ne reste qu'une question : qui a obtenu de l'opium de Lin Bao ?** Tous les personnages qui ont accepté l'opium de Lin sont traqués par le FBN et finiront leur vie en prison.

CONCLUSION

Les intrigues de murder party sont toujours assez complexes. De multiples événements se produisent en même temps à différents endroits et il n'y a pas de bonne façon de les mettre par écrit. Suivez le point de vue d'un personnage et vous manquerez la moitié de l'histoire. Suivez l'intrigue chronologiquement, et vous manquerez comment certains événements ont des répercussions des décennies plus tard. J'espère avoir réussi à transmettre l'intrigue de manière agréable et claire, et que vous comprenez maintenant comment chaque personnage s'intègre dans l'histoire et comment vous, en tant que maître du jeu, pourrez organiser cette murder party.

J'ai adoré créer ce scénario, et c'est toujours un plaisir de le faire jouer à nouveau. J'adore voir les joueurs faire des choix différents, menant à des résultats différents. Dante est-il resté loyal après avoir compris que sa patronne avait tué celle qu'il aimait ? Ou a-t-il compris que Sera ne l'aimait pas ? Francesco restera-t-il ami avec Cormac s'il découvre que Cormac a tué son ami Marco et trahi Nikos ? Selon les décisions des joueurs et ce qu'ils découvrent, le jeu peut prendre des directions très différentes. Même pour le meurtrier et ses complices, se cacher ne devrait pas être une option.

Il est très probable que j'ai oublié de nombreux petits détails, mais je suis sûr que vous trouverez un moyen de faire fonctionner le tout. N'hésitez pas à vous approprier ce scénario, à l'adapter à vos joueurs et à votre style de jeu.

Si vous organisez «No Witness Twice », j'aimerais beaucoup si vous pouviez m'envoyer un email (lilian.chiassai_at_gmail.com) pour me dire comment cela s'est passé.