



No Witness Twice

Une murder party pour 13 joueurs et 2 organisateurs par Lilian Chiassai

INTRODUCTION

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.

New York City
5 Juin 1932

Estimées parties concernées,

Comme vous le savez tous, l'absence prolongée de la famille Carbello a créé un vide au cœur de notre ville. Si rien n'est fait, cette instabilité affaiblira les fondations de toutes nos entreprises.

Par conséquent, nous, soussignés, chefs des familles Dimitrou, Moretti et Costa, convoquons un conseil formel. L'objet de cette réunion est de statuer sur l'avenir des territoires et des opérations des Carbello.

Nous nous réunirons le :

Date : 12 juin 1932
Heure : 19h00
Lieu : Bar Le No Witness, 7ème étage
Adresse : 415 West 142nd Street, Harlem

Le clan Moretti

Elena Moretti (chef de famille)
Sera Moretti
Marco Falcone
Luca Ferrari
Dante Rossi
Federica Pinotti

Indépendants

Cormac O'Reilly
Lin Bao

Le clan Costa

Marcello Costa (chef de famille)
Vincenzo Costa
Ottavio Mancini
Francesco Saresso.

Le clan Dimitrou

Alexander Dimitrou (chef de famille)
Mira Dimitrou
Lydia Dimitrou

Les décisions concernant l'avenir des intérêts des Carbello seront finalisées par un vote formel. Les modalités sont les suivantes :

Chacune des trois familles — Dimitrou, Costa et Moretti — disposera de deux voix. Une voix sera exprimée par le chef de chaque famille. La seconde voix sera exprimée par une personne de confiance de leur choix, qui sera désignée lors de la réunion. De plus, en reconnaissance de leurs intérêts particuliers dans cette affaire, Mr. Cormac O'Reilly et Ms. Lin Bao disposent chacun d'une voix unique et indépendante.

Respectueusement,

Alexander Dimitrou, Elena Moretti, Marcello Costa

REGLES

I. Le Conseil et le Vote

Le sort des territoires Carbello sera décidé par un vote. Trois lieux sont en jeu :

Premier Vote : Les Docks

Deuxième Vote : La Prison : Le chef du clan qui contrôle la Prison peut organiser la libération immédiate d'un détenu ou faire arrêter un personnage non-joueur.

Troisième Vote : Le Commissariat : Chaque membre du clan contrôlant le Commissariat peut détruire une pièce à conviction.

1. Le Conseil

Il y a 8 votants : les 3 Chefs de Famille (Alexander, Elena, Marcello), leurs 3 Seconds désignés, Lin Bao et Cormac O'Reilly.

Les Seconds: Une demi-heure avant le vote, les Chefs de Famille nommeront publiquement un « Second » de leur clan pour exprimer la deuxième voix de leur famille.

L'arbitre: Une fois les Seconds nommés, les Chefs de Famille choisiront un arbitre parmi les non-votants. L'Arbitre est une partie neutre qui supervise le vote.

2. Le Vote

Il y aura trois tours de vote distincts. Remporter un vote accorde à votre famille le contrôle de ce territoire et du pouvoir qui y est associé.

Déclaration d'intérêt

Avant chaque vote, n'importe quel personnage peut plaider sa cause pour obtenir le contrôle du territoire, pour lui-même ou pour sa famille.

Délibération et Dépouillement

Une période de discussion suivra. Ensuite, les 8 votants écriront secrètement leur choix de clan sur un bulletin de vote. L'Arbitre collecte les bulletins et déclare le vainqueur à la majorité.

En cas d'égalité, seuls les trois Chefs de Famille (Alexander, Elena, Marcello) prendront part à un vote final et décisif.

II. La Recherche d'Indices

Votre fiche de personnage contient bien des secrets, mais découvrir toute la vérité il vous faudra enquêter.

Fouiller le No Witness:

Vous pouvez vous adresser à un Maître du jeu pour fouiller à la recherche d'indices à l'intérieur ou autour du bar clandestin le No Witness. Parler au personnel du bar pourrait également vous permettre de découvrir des rumeurs intéressantes.

Enquête:

Chaque joueur a des contacts à l'extérieur du No Witness: un groupe de fidèles qu'il peut envoyer enquêter sur un lieu spécifique (par exemple, l'Hôpital, le club Portacenere, le Manoir Moretti). Pour ce faire, vous devez parler à un Maître du jeu et lui indiquer le lieu sur lequel vous enquêtez, ce que vous demandez à vos enquêteurs de rechercher. Plus les instructions sont précises, plus vos chances de trouver ce que vous voulez sont grandes. Après un certain temps, ils reviendront avec un indice provenant de ce lieu.

Attention, si vous envoyez vos hommes dans un lieu que votre clan ne contrôle pas, il est possible qu'il prennent plus de temps pour obtenir des informations, voire qu'il leur arrive des ennuis...

Vous ne pouvez enquêter que sur un seul lieu à la fois. Si vous avez envoyé vos hommes quelque part, il faudra attendre qu'ils aient fini leur investigation pour les envoyer autre part.

Contrôle des Lieux Stratégiques et Durée des Investigations

Lieux tenu par votre famille :

Enquêter sur un lieu que votre famille contrôle est sûr et rapide. Vous obtiendrez des informations rapidement.

Lieux adverses ou neutres:

Enquêter sur un lieu que votre famille ne contrôle pas est risqué et lent. Il faudra plus de temps pour obtenir des informations, et des complications pourraient survenir...

Le territoire des Carbello :

La Prison, le Port et le Poste de Police commencent le jeu en tant que zones non contrôlées. Une fois qu'une famille remporte le vote pour un lieu, celui-ci devient son territoire contrôlé.

