

MURDER PARTY · LES ANNÉES FOLLES

Meurtre au Chat Doré

Paris, 1927. Le soir des quarante ans de Lulu Paillette, la reine de Montmartre, le patron du cabaret Le Chat Doré s'effondre dans son bureau, une flûte de champagne à la main. Personne n'a quitté la salle. Et chacun avait une excellente raison de le haïr.

Guide de l'organisateur

Ce guide ne contient pas la solution : vous pouvez le lire même si vous jouez.

Avant la soirée

L'histoire

Paris, nuit du 14 octobre 1927. Au Chat Doré, le cabaret le plus couru de Montmartre, on fête les quarante ans de Lulu Paillette, la meneuse de revue que tout Paris vient applaudir. Le propriétaire, Edgar Valmont, a promis une surprise à minuit. Autour de Lulu se pressent son pianiste, une comtesse mécène, un inspecteur de police qui ne quitte jamais tout à fait son service, la costumière de la troupe et le barman, qui connaît les secrets de chacun. Les portes sont fermées à clé depuis 22 h 30 : ce soir, on reste entre soi.

La victime

Edgar Valmont — Propriétaire du Chat Doré depuis 1920, Edgar Valmont est charmant en public et impitoyable en affaires. Il prête de l'argent à qui en a besoin, puis le réclame au pire moment ; il garde dans son coffre des lettres compromettantes et des reconnaissances de dettes. Chaque soir à 23 h 30, il boit seul dans son bureau une flûte de son champagne réservé, que le barman lui monte sur un plateau.

Les personnages et leurs joueurs

- Invitée 1 : Lulu Paillette, meneuse de revue, la reine de la soirée. Tenue : une robe à franges ou à sequins, un long collier de perles et un bandeau à plume
- Invité 2 : Marcel Lagrange, pianiste du cabaret, joueur de poker malchanceux. Tenue : un costume sombre, un nœud papillon et des bretelles
- Invitée 3 : Comtesse Sophie de Vauclair, mécène du cabaret, figure des salons parisiens. Tenue : une robe longue, de longs gants et une étole à plumes
- Invité 4 : Inspecteur Charles Brossard, inspecteur de la brigade mondaine, habitué de la maison. Tenue : un imperméable, un chapeau mou et un petit carnet
- Invitée 5 : Rose Lefèvre, costumière de la troupe, arrivée il y a six mois. Tenue : une robe simple, un tablier, un mètre ruban autour du cou et une pelote d'épingles au poignet
- Invité 6 : Gaston Duroc, barman du Chat Doré, roi du cocktail. Tenue : une chemise blanche, un gilet, un nœud papillon et un torchon sur l'épaule

Préparer

- Une semaine avant : envoyez à chacun son invitation (fichier « invitations ») puis son livret personnel (dossier « personnages »), par e-mail ou imprimé. Chaque joueur ne lit que le sien.
- Imprimez les cartes indices (fichier « indices »), découpez-les et rangez-les dans trois enveloppes : « Tour 1 », « Tour 2 », « Tour 3 ».
- Imprimez la solution et glissez-la, sans la lire, dans une enveloppe fermée marquée « Révélation ».
- Prévoyez de quoi noter pour chaque joueur, et un endroit où poser les cartes lues à voix haute.

Décor

- Des guirlandes lumineuses dorées et quelques bougies pour une lumière tamisée.
- Des plumes, des colliers de perles et des éventails posés sur les tables.
- Un écriteau « Le Chat Doré » à l'entrée, écrit à la main sur un carton noir.
- Un coin « bureau d'Edgar » avec un fauteuil, une lampe et une flûte vide.
- Des nappes noires ou rouges, et des cartes à jouer éparpillées.

Musique

Du jazz des années 1920 : charleston, ragtime et chansons de music-hall, avec quelques morceaux de piano solo pour les moments d'enquête.

À boire et à manger

- Du champagne ou un mousseux, servi en coupe.
- Un cocktail « Chat Doré » : jus d'orange, sirop de grenadine et eau pétillante pour une version sans alcool.
- Des toasts, des gougères et des petits fours sucrés.
- Des olives et des amandes grillées sur le comptoir.

Le soir même

Déroulement (environ 2 h 30)

- Accueil (20 min) : chacun arrive costumé et se présente dans son rôle, sans dévoiler son secret.
- Ouverture : lisez le texte « Pour commencer » ci-dessous, puis l'annonce du crime.
- Tour 1 (30 min) : ouvrez l'enveloppe « Tour 1 ». Distribuez les cartes à leurs destinataires, lisez à voix haute celles marquées « à lire à la table ». Chacun suit ses objectifs du tour 1.
- Tour 2 (30 min) : même chose avec l'enveloppe « Tour 2 ».
- Tour 3 (30 min) : même chose avec l'enveloppe « Tour 3 ».
- Accusations (15 min) : chacun, à tour de rôle, désigne le coupable et explique pourquoi. Notez les votes.
- Révélation : ouvrez l'enveloppe « Révélation » et lisez-la à voix haute.

Règles à rappeler aux joueurs

- On reste dans son personnage toute la soirée.
- On peut mentir pour protéger son secret, sauf sur ce que dit une carte indice.
- Le coupable sait qu'il est coupable ; tous les autres sont innocents du meurtre, mais pas forcément de tout le reste.
- Une carte reçue en main peut être gardée pour soi, montrée à quelqu'un ou lue à tous : c'est une décision de jeu.

Conseils

- Envoyez les livrets une semaine avant : chacun aura le temps de préparer sa tenue et son personnage.
- Demandez à chacun de se présenter dans son rôle pendant l'apéritif, en une phrase, sans révéler son secret.
- Ne rallongez pas les tours : trente minutes suffisent, l'énergie retombe au-delà.
- Encouragez les joueurs à s'isoler deux par deux pour s'interroger : c'est là que les secrets sortent.
- Pendant les accusations, faites voter chacun à son tour et notez les noms au tableau, cela rend la révélation encore plus savoureuse.

Textes à lire

POUR COMMENCER — À LIRE À VOIX HAUTE

Mesdames, messieurs, bienvenue au Chat Doré ! Nous sommes le 14 octobre 1927, et ce soir, tout Montmartre n'a qu'un nom à la bouche : Lulu Paillette. Quarante ans, dit-elle, et pas une ride, disent ses admirateurs. Notre hôte, Monsieur Edgar Valmont, propriétaire de ces lieux, a fait fermer les portes à clé à dix heures et demie : ce soir, on reste entre gens de bonne compagnie. Il nous a promis une surprise à minuit, et chacun sait qu'Edgar ne promet jamais rien sans arrière-pensée. Regardez-vous. Il y a là le pianiste qui fait danser Paris, une comtesse dont les bijoux scintillent un peu trop, un inspecteur de police qui n'est jamais vraiment en congé, la costumière de la troupe, que personne ne remarque jamais, et notre barman, qui connaît les secrets de chacun mieux que leurs confesseurs. Le champagne coule, le jazz résonne, les plumes volent. Profitez-en. Saluez-vous, présentez-vous, trinquez à la santé de Lulu. Et souvenez-vous que dans une ville comme Paris, chacun a quelque chose à cacher.

L'ANNONCE DU CRIME — À LIRE JUSTE APRÈS

Il est 23 h 40. Lulu vient de monter à l'étage réclamer sa surprise d'anniversaire. Soudain, un cri déchire la musique. Lulu redescend l'escalier, livide : Edgar Valmont est mort dans son bureau, affalé dans son fauteuil, une flûte de champagne renversée à ses pieds. L'inspecteur Brossard fait aussitôt fermer toutes les issues. Les portes étaient verrouillées depuis 22 h 30 : l'assassin est forcément dans cette salle. Personne ne sortira d'ici avant que la vérité soit connue. L'enquête commence.