LIVRET DE L'HÔTE · À LIRE EN PREMIER

31 décembre 1999



Une murder party du Nouvel An pour 6 à 8 joueurs adultes, qui se joue **sur l'horloge du réveillon** : la partie commence à 21 h 30, et la solution se lit à minuit. 31 décembre 1999, Paris. Dans son loft du Sentier, la start-up Pixelune.com fête le passage à l'an 2000. Sur l'écran géant, le compte à rebours tourne ; tout le monde guette le fameux bug. À minuit, Julien Vasseur, le fondateur, doit faire deux annonces. Mais à 21 h 30, son associée le trouve mort dans son bureau, frappé avec son propre trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : le coupable est à la fête.

Ce qu'il faut savoir avant tout

- **Vous pouvez jouer aussi.** Ce livret ne dit pas qui est le coupable. La solution est en page 15 : imprimez-la à part, glissez-la dans une enveloppe fermée, et ne l'ouvrez qu'à minuit.
- **Un seul joueur a le droit de mentir : le coupable.** Tous les autres disent la vérité sur les faits, mais ils peuvent cacher leurs secrets.
- **À 6 joueurs**, ne distribuez pas Laetitia et Gérard : leurs informations utiles sont aussi dans les cartes indices. L'enquête se résout sans eux.

Les personnages

PERSONNAGE	QUI C'EST	JOUEURS
Clara Mendès	Cofondatrice de Pixelune.com avec Julien. Ce soir, c'est elle qui anime le karaoké.	indispensable
Thomas Kerbrat	Il a écrit le premier code du site. Ce soir, il est responsable du passage à l'an 2000.	indispensable
Sandrine Lagarde	Son fonds a mis 5 millions de francs dans Pixelune. Ce soir, elle vient encaisser.	indispensable
Nathalie Prévost	Elle tient les comptes de Pixelune, et elle a préparé les papiers de la vente.	indispensable
Kevin Morin	22 ans, stagiaire développeur. C'est lui qui a programmé le compte à rebours de l'écran géant.	indispensable
Fred Ollivier	Il a dessiné le site, le logo et l'invitation. Il filme la soirée au caméscope.	indispensable
Laetitia Roy	Journaliste d'un magazine sur l'Internet, invitée pour l'annonce de minuit.	facultatif (7e-8e joueur)
Gérard Lemoine	Gardien de nuit depuis vingt ans. Il tient le registre et fait sa ronde à heure fixe.	facultatif (7e-8e joueur)

Chaque rôle se joue par une femme ou un homme : changez le prénom si vous voulez (Clara → Clément, Kevin → Jennifer…).

Ce qu'il vous faut. Ce PDF, quatre enveloppes, un stylo par joueur, une horloge bien visible, et, pour minuit, un compte à rebours sur un écran.

La soirée suit l'horloge



Dans le jeu, le corps est découvert à 21 h 30 : c'est l'heure où la partie commence. Les manches suivantes s'ouvrent à heure fixe, et la solution se lit à minuit, juste après les vœux.

Préparer

1. **Une semaine avant** : attribuez les rôles et envoyez à chacun son invitation (page 3). Elle dit qui il est et quel costume des années 90 porter : rien de plus.
2. **Le jour J** : glissez chaque fiche personnage (pages 4 à 11) dans une enveloppe à son nom. Puis trois enveloppes, et écrivez l'heure dessus : **« 22 h 30 »** (page 12), **« 23 h 15 »** (page 13 et les fiches d'accusation, page 14), **« Minuit »** (page 15).
3. **Si vous jouez aussi**, faites remplir ces trois enveloppes par un autre invité, sans les lire.

Déroulé

21 h 30 · manche 1	Lisez à voix haute le texte d'introduction, sous le titre de ce livret. Chacun ouvre son enveloppe, lit sa fiche en silence, puis tout le monde circule et s'interroge. C'est le moment de servir le dîner.
22 h 30 · manche 2	Ouvrez l'enveloppe « 22 h 30 » : six cartes, ce que le loft révèle. Nouvelle ronde de questions.
23 h 15 · manche 3	Ouvrez l'enveloppe « 23 h 15 » : la vidéo du caméscope et ce que disent les machines. Dernière ronde.
23 h 45 · accusation	Chacun remplit sa fiche d'accusation en secret et la glisse, pliée, dans l'enveloppe « Minuit ».
Minuit	Compte à rebours, bonne année, embrassades. Puis on lit les accusations à voix haute, et l'on ouvre la solution.

Animer

- **Vous commencez plus tard ?** Raccourcissez la manche 1, jamais les suivantes : ce sont les rendez-vous de 22 h 30, 23 h 15 et minuit qui font la soirée. En dessous de 30 minutes de manche 1, retirez Laetitia et Gérard.
- **Si l'enquête piétine** en manche 3, posez une seule question à la table : « Qui avait de l'encre sur les doigts ce soir ? »
- **Le coupable** doit mentir pendant deux heures et demie : confiez-le à quelqu'un d'à l'aise. Ou distribuez au hasard, c'est aussi un plaisir.

Points. 3 points pour le bon coupable, 1 pour le bon mobile, 1 pour la bonne façon de faire, 1 par objectif personnel atteint. Le coupable marque 5 points si la majorité des joueurs ne le désigne pas.

INVITATIONS · À DÉCOUPER ET À ENVOYER UNE SEMAINE AVANT

Bug ou pas bug ?



Pixelune.com vous invite à fêter le passage à l'an 2000, le 31 décembre 1999 à partir de 20 h, dans son loft du Sentier. À minuit, deux grandes annonces. Tenue : vos plus belles années 90.

✂ Une invitation par joueur

LA COFONDATRICE

Clara Mendès

Cofondatrice de Pixelune.com avec Julien. Ce soir, c'est elle qui anime le karaoké.

Costume : Tailleur à épaulettes, chouchou dans les cheveux, un bipeur à la ceinture.

LE DIRECTEUR TECHNIQUE

Thomas Kerbrat

Il a écrit le premier code du site. Ce soir, il est responsable du passage à l'an 2000.

Costume : Chemise à carreaux ouverte sur un tee-shirt, lunettes rondes, polaire nouée à la taille.

L'INVESTISSEUSE

Sandrine Lagarde

Son fonds a mis 5 millions de francs dans Pixelune. Ce soir, elle vient encaisser.

Costume : Tailleur-pantalon noir, téléphone portable à antenne, agenda électronique.

LA DIRECTRICE FINANCIÈRE

Nathalie Prévost

Elle tient les comptes de Pixelune, et elle a préparé les papiers de la vente.

Costume : Pull à col roulé, carré plongeant, calculatrice dans la poche.

LE STAGIAIRE

Kevin Morin

22 ans, stagiaire développeur. C'est lui qui a programmé le compte à rebours de l'écran géant.

Costume : Survêtement, casquette à l'envers, baladeur CD et son casque.

LE GRAPHISTE

Fred Ollivier

Il a dessiné le site, le logo et l'invitation. Il filme la soirée au caméscope.

Costume : Bob sur la tête, chemise hawaïenne, appareil photo jetable autour du cou.

LA JOURNALISTE · FACULTATIF

Laetitia Roy

Journaliste d'un magazine sur l'Internet, invitée pour l'annonce de minuit.

Costume : Veste en jean, dictaphone à la main, badge « presse ».

LE GARDIEN DE L'IMMEUBLE · FACULTATIF

Gérard Lemoine

Gardien de nuit depuis vingt ans. Il tient le registre et fait sa ronde à heure fixe.

Costume : Blouson de vigile, lampe torche, trousseau de clés à la ceinture.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Clara Mendès
la cofondatrice



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Clara Mendès, 30 ans, cofondatrice de Pixelune.com, « le site qui va révolutionner la colocation ». Vous avez monté la boîte avec Julien Vasseur il y a deux ans, dans sa chambre de bonne. Ce soir, toute l'équipe fête le passage à l'an 2000 au loft, et à minuit Julien doit faire une grande annonce.

Votre secret

Depuis un mois, vous négociez en cachette avec un autre acheteur, un groupe français, qui vous offrait de prendre la place de Julien à la tête de Pixelune. Julien l'a appris hier. Il ne vous a plus adressé la parole de la journée.

Ce que vous savez

- À 20 h 30, Julien a fait un discours : « À minuit, deux annonces. Une qui va rendre tout le monde riche, et une qui va faire un malheureux. »
- De 21 h à 21 h 30, vous animiez le karaoké sur la piste, micro à la main. Fred avait posé son caméscope sur un trépied pour filmer la soirée.
- À 21 h 30, vous êtes allée chercher Julien dans son bureau pour répéter l'annonce. Il était par terre, mort, le trophée « Start-up de l'année 1999 » à côté de lui. Sur son fax, un numéro de New York était composé.
- Le trophée, vous ne l'aviez jamais vu avant le mois dernier, et vous n'avez jamais su où Julien l'avait reçu.

Vos objectifs

1. Que personne n'apprenne vos négociations avec l'autre acheteur.
2. Découvrir quel « malheureux » Julien voulait annoncer à minuit.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Tailleur à épaulettes, chouchou dans les cheveux, un bipeur à la ceinture.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Thomas Kerbrat
le directeur technique



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Thomas Kerbrat, 33 ans, directeur technique de Pixelune.com depuis le premier jour : c'est vous qui avez écrit le premier code du site. Ce soir, vous êtes responsable du passage à l'an 2000 : à minuit, rien ne doit planter.

Votre secret

Vous êtes le coupable. À 20 h 48, vous avez pris une cartouche de toner à Nathalie et l'avez changée dans la salle serveur : vous en aviez plein les doigts. À 20 h 52, vous avez lancé le test de l'an 2000, qui tourne tout seul une demi-heure. À 21 h 10, Julien vous a appelé dans son bureau : il vous licenciait « avec effet ce soir à 23 h 59 », pour que vos stock-options (2,4 millions de francs à minuit) ne valent plus rien. Il vous a tendu la lettre, l'a reprise, l'a glissée sous son sous-main, et il a ri. À 21 h 19, pendant qu'il composait un fax pour New York, vous l'avez frappé avec son trophée. À 21 h 21, vous êtes allé dans la salle serveur ; à 21 h 24, vous avez touché le clavier pour qu'on vous y croie, et à 21 h 25 vous avez rejoint la fête en vous essuyant les doigts. Dans la panique, vous avez oublié la lettre sous le sous-main.

Ce que vous savez

- **Votre version, celle que vous racontez :** de 20 h 50 à 21 h 25, vous étiez dans la salle serveur, les yeux sur l'écran, à surveiller le test de l'an 2000. Il est OK.
- Vous n'avez pas vu Julien depuis son discours de 20 h 30.
- Si on vous parle d'encre noire : oui, vous avez changé le toner vers 20 h 50. La poussière traîne partout dans la salle serveur, n'importe qui a pu s'en mettre sur les doigts.
- Vous êtes le seul joueur autorisé à mentir. Détournez les soupçons : Sandrine perd tout si la vente échoue, Nathalie cache quelque chose dans ses comptes, Clara a « découvert » le corps.

Vos objectifs

1. Ne pas être désigné par la majorité des joueurs à minuit.
2. Faire accuser quelqu'un d'autre.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Chemise à carreaux ouverte sur un tee-shirt, lunettes rondes, polaire nouée à la taille.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Sandrine Lagarde
l'investisseuse



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Sandrine Lagarde, 45 ans, investisseuse. Votre fonds a mis 5 millions de francs dans Pixelune.com il y a un an. À minuit, Julien doit annoncer le rachat de la start-up par un groupe américain, et vous devez en sortir avec trois fois votre mise.

Votre secret

Votre fonds est au bord de la faillite. Sans cette vente, vous êtes ruinée, et vous avez menti à vos propres associés sur ce que vaut vraiment Pixelune.

Ce que vous savez

- De 21 h à 21 h 08, vous étiez dans le bureau de Julien pour relire le contrat de vente. Le trophée « Start-up de l'année 1999 » trônait sur son bureau. Julien était tendu : « Avant minuit, je règle le cas de quelqu'un qui ne touchera pas un centime de cette vente. » Il n'a pas dit qui.
- Dans le contrat, les stock-options sont payées à ceux qui sont encore salariés le 1er janvier 2000 à 0 h. Pas une minute avant.
- De 21 h 09 à 21 h 27, vous étiez au téléphone avec les acheteurs de New York, dans la salle de réunion vitrée qui donne sur la piste, sur le fixe : votre portable ne passe pas l'international.
- À 21 h 17, Julien devait envoyer un fax à New York pour confirmer. Les Américains ne l'ont jamais reçu.

Vos objectifs

1. Que personne ne sache que votre fonds est au bord de la faillite.
2. Que la vente se fasse quand même, malgré la mort de Julien.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Tailleur-pantalon noir, téléphone portable à antenne, agenda électronique.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Nathalie Prévost
la directrice financière



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Nathalie Prévost, 41 ans, directrice financière de Pixelune.com. Vous tenez les comptes, les fiches de paie, et c'est vous qui avez préparé tous les papiers de la vente de minuit.

Votre secret

Le chiffre d'affaires 1999 de Pixelune n'est pas de 8,4 millions de francs, comme dans le dossier de vente, mais de 3,1. C'est vous qui avez gonflé les comptes, à la demande de Julien. Si la vérité sort, c'est vous qu'on accusera.

Ce que vous savez

- À 20 h 48, Thomas est venu vous demander une cartouche de toner : l'imprimante de la salle serveur était vide, et il voulait imprimer le rapport du test de l'an 2000. Vous lui en avez donné une, de votre armoire.
- Hier, Julien vous a fait préparer une lettre de licenciement datée du 31 décembre 1999, « au cas où ». Il a rempli le nom lui-même ; vous ne savez pas lequel.
- De 21 h à 21 h 30, vous étiez sur la piste, au karaoké.

Vos objectifs

1. Que personne ne découvre les vrais chiffres.
2. Savoir à qui était destinée la lettre de licenciement.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Pull à col roulé, carré plongeant, calculatrice dans la poche.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Kevin Morin
le stagiaire



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Kevin Morin, 22 ans, stagiaire développeur depuis six mois. C'est vous qui avez programmé le compte à rebours de l'écran géant, et vous en êtes très fier.

Votre secret

Thomas vous avait confié la correction du « bug de l'an 2000 » du moteur de recherche du site. Vous ne l'avez pas faite. À minuit, vous en êtes sûr, le site affichera n'importe quoi.

Ce que vous savez

- À 21 h 12, vous avez quitté la piste pour aller aux toilettes, au fond du couloir.
- À 21 h 13, en passant devant le bureau de Julien, porte fermée, vous avez entendu crier « Tu n'as pas le droit ! », puis Julien qui riait. Avec la musique, vous n'avez pas reconnu l'autre voix.
- À 21 h 15, en sortant des toilettes, vous êtes tombé sur Fred dans le couloir. Vous êtes revenus ensemble sur la piste à 21 h 16, et vous n'en avez plus bougé.

Vos objectifs

1. Que personne n'apprenne que le bug n'est pas corrigé.
2. Découvrir qui criait dans le bureau de Julien.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Survêtement, casquette à l'envers, baladeur CD et son casque.

FICHE PERSONNAGE · CONFIDENTIELLE

Fred Ollivier
le graphiste



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Fred Ollivier, 28 ans, graphiste de Pixelune.com : le site, le logo, l'invitation de ce soir, c'est vous. Vous filmez la soirée pour le futur film d'entreprise.

Votre secret

Le trophée « Start-up de l'année 1999 », sur le bureau de Julien, est un faux. Aucun prix n'existe : Julien vous a demandé de le dessiner, et vous l'avez fait fabriquer chez un graveur pour 450 francs, pour impressionner les investisseurs.

Ce que vous savez

- À 20 h 45, à la demande de Julien, vous avez astiqué le trophée sur son bureau, pour les photos de minuit. Il était impeccable.
- À 21 h, vous avez posé votre caméscope sur un trépied, face à la piste et à la vitre de la salle de réunion. Il a filmé sans s'arrêter jusqu'à 22 h.
- À 21 h 13, vous êtes allé chercher votre disquette Zip dans la salle serveur. À 21 h 14, il n'y avait personne : l'économiseur d'écran tournait sur la console. À 21 h 15, vous avez croisé Kevin dans le couloir, et vous êtes revenus ensemble sur la piste à 21 h 16.

Vos objectifs

1. Que personne n'apprenne que le trophée est un faux.
2. Retrouver votre disquette Zip : toutes les photos de la soirée sont dessus.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Bob sur la tête, chemise hawaïenne, appareil photo jetable autour du cou.

FICHE PERSONNAGE · FACULTATIF · CONFIDENTIELLE

Laetitia Roy
la journaliste



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Laetitia Roy, 35 ans, journaliste dans un magazine consacré à l'Internet. Julien vous a invitée pour couvrir « l'annonce de minuit » : il vous a promis l'exclusivité.

Votre secret

Vous n'êtes pas là pour un portrait flatteur. Un courriel anonyme vous a affirmé que les chiffres de Pixelune sont faux, et vous préparez une enquête qui pourrait tout faire tomber.

Ce que vous savez

- De 21 h à 21 h 30, vous étiez sur la piste, à interviewer les invités entre deux chansons du karaoké.
- À 21 h 25, Thomas est arrivé du couloir en s'essuyant les doigts dans une serviette en papier. Ses doigts étaient noirs. Il vous a dit : « Je sors de la salle serveur, le test de l'an 2000 est OK. »
- À 21 h 28, vous avez vu Sandrine sortir de la salle de réunion vitrée, où elle téléphonait depuis le début du karaoké.

Vos objectifs

1. Que personne ne sache pourquoi vous êtes vraiment là.
2. Découvrir qui vous a envoyé le courriel anonyme.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Veste en jean, dictaphone à la main, badge « presse ».

FICHE PERSONNAGE · FACULTATIF · CONFIDENTIELLE

Gérard Lemoine
le gardien de l'immeuble



Ne montrez cette fiche à personne. Vous pouvez cacher votre secret, mais vous ne pouvez pas mentir sur les faits ci-dessous, sauf si votre fiche vous y autorise.

Qui vous êtes

Vous êtes Gérard Lemoine, 58 ans, gardien de nuit de l'immeuble depuis vingt ans. Ce soir, vous êtes de service : vous tenez le registre à l'accueil, au rez-de-chaussée, et vous faites une ronde dans les étages.

Votre secret

Depuis trois mois, Kevin, le stagiaire, dort au bureau trois nuits par semaine, faute d'appartement. C'est interdit, et vous fermez les yeux.

Ce que vous savez

- Vous avez noté au registre l'arrivée de chaque invité. Après 20 h 15, plus personne n'est entré ni sorti de l'immeuble.
- À 21 h 15, vous avez refoulé un livreur de pizzas qui s'était trompé d'adresse. À 21 h 19, vous avez répondu à l'interphone : une voisine du 2e se plaignait de la musique.
- À 21 h 20, ronde au 3e : le couloir était vide, la porte du bureau de Julien fermée. Derrière la porte vitrée de la salle serveur, l'imprimante tournait, et il n'y avait personne.

Vos objectifs

1. Que personne n'apprenne que vous laissez Kevin dormir au bureau.
2. Prouver que personne n'est entré dans l'immeuble.

Ce soir. À 21 h 30, Julien Vasseur, fondateur de Pixelune.com, a été retrouvé mort dans son bureau, frappé avec son trophée. Personne n'est entré ni sorti de l'immeuble depuis 20 h 15 : chaque invité est suspect, vous aussi. Costume : Blouson de vigile, lampe torche, trousseau de clés à la ceinture.

ENVELOPPE « 22 H 30 » · MANCHE 2

Ce que le loft révèle

À poser sur la table à 22 h 30, face visible. Tout le monde peut les lire.



✂ Six cartes à découper, ou à laisser sur la feuille

INDICE 1

Le bureau de Julien

Julien est par terre, derrière son bureau, frappé à la tête. Le trophée est à côté de lui. Aucun désordre : il n'y a pas eu de bagarre. La porte était fermée. Sur le bureau, le contrat de vente, ouvert à la dernière page.

INDICE 2

Le trophée

« Start-up de l'année 1999 ». Lourd. Sur son socle doré, une trace noire et grasse, comme de la poudre d'encre d'imprimante. Dessous, une étiquette arrachée à moitié : « Gravure du Sentier - 450 F ».

INDICE 3

Le fax de Julien

Le numéro de New York est composé sur le clavier. L'écran affiche : « Numérotation abandonnée - 21:19 ». Le fax n'est jamais parti.

INDICE 4

Le registre du gardien

Tous les invités sont arrivés entre 19 h 55 et 20 h 15. Personne n'est entré ni sorti ensuite. « 21 h 15 : livreur de pizzas, erreur d'adresse, refoulé. 21 h 19 : interphone, voisine du 2e, bruit. 21 h 20 : ronde au 3e, RAS. »

INDICE 5

Le téléphone de la salle de réunion

Touche « bis » : un numéro de New York. Le relevé de l'appel : début 21 h 09, durée 18 minutes. Sur le bloc-notes, l'écriture de Sandrine : « NY OK si fax avant 21 h 30 ».

INDICE 6

Le tiroir de Nathalie

Un brouillon des comptes 1999. « Chiffre d'affaires : 3,1 MF », barré, et corrigé à la main : « 8,4 MF ».

ENVELOPPE « 23 H 15 » · MANCHE 3

Les machines parlent



La cassette du caméscope de Fred, posé sur son trépied face à la piste et à la vitre de la salle de réunion, minute par minute. Puis ce que disent l'ordinateur, l'imprimante et le bureau de Julien.

21:00	Clara lance le karaoké. Sur la piste : Clara, Nathalie, Laetitia, Kevin, Fred. La salle de réunion vitrée, au fond de l'image, est vide.
21:09	Sandrine entre dans la salle de réunion et décroche le téléphone. Derrière la vitre, on la voit parler sans s'arrêter.
21:12	Kevin quitte la piste vers le couloir.
21:13	Fred quitte la piste vers le couloir.
21:16	Kevin et Fred reviennent ensemble. Ils ne quittent plus l'image.
21:25	Thomas arrive du couloir, s'essuie les doigts dans une serviette en papier.
21:28	Sandrine raccroche et sort de la salle de réunion. Elle n'a pas quitté l'image depuis 21:09.

Les machines et les papiers

La console du serveur. Le journal de la machine : « 20:52 dernière frappe clavier (session thomas) · 20:57 économiseur d'écran · 21:20 impression du rapport · 21:24 frappe clavier (session thomas) ».

L'imprimante. Le rapport du test, « Bascule an 2000 : OK », est toujours dans le bac : personne ne l'a pris. Dans la corbeille, la vieille cartouche de toner ; par terre, de la poudre noire.

Sous le sous-main de Julien. Une lettre, non signée : « Monsieur Thomas Kerbrat, … votre licenciement prendra effet le 31 décembre 1999 à 23 h 59. » Dans le coin, une empreinte de pouce noire.

Le contrat de vente. Annexe 3, les stock-options : « Thomas Kerbrat - 2,4 MF, payables s'il est salarié au 1er janvier 2000 à 0 h 00. » Julien a écrit dans la marge : « Plus pour longtemps. »

FICHES D'ACCUSATION · UNE PAR JOUEUR

J'accuse…



À remplir en secret à 23 h 45, et à glisser dans l'enveloppe « Minuit ». On les lit à voix haute après le compte à rebours, avant la solution.

✂ Quatre fiches par page : imprimez-en deux pour huit joueurs

Mon personnage : _____ J'accuse : _____

Son mobile : _____

Comment il ou elle a fait : _____

Mon personnage : _____ J'accuse : _____

Son mobile : _____

Comment il ou elle a fait : _____

Mon personnage : _____ J'accuse : _____

Son mobile : _____

Comment il ou elle a fait : _____

Mon personnage : _____ J'accuse : _____

Son mobile : _____

Comment il ou elle a fait : _____

ENVELOPPE « MINUIT » · SOLUTION

Bonne année. Le coupable est…

Ne lisez pas plus loin avant minuit.



THOMAS KERBRAT

Le mobile

Julien voulait le licencier « avec effet le 31 décembre à 23 h 59 » : une minute avant minuit, juste assez pour que ses stock-options (2,4 millions de francs) ne valent plus rien. À 21 h 10, il le convoque, lui tend la lettre et rit.

Ce qui s'est passé

1. À 20 h 48, Thomas change le toner de l'imprimante de la salle serveur et s'en met plein les doigts. À 20 h 52, il lance le test de l'an 2000, qui tourne seul.
2. À 21 h 10, Julien le convoque. Kevin entend la dispute à 21 h 13 : « Tu n'as pas le droit ! »
3. À 21 h 19, pendant que Julien compose le fax pour New York, Thomas le frappe avec le trophée.
4. À 21 h 21, il entre dans la salle serveur : le rapport vient de s'imprimer, il ne le voit pas. À 21 h 24, il touche le clavier pour réveiller l'écran, et rejoint la fête à 21 h 25.

Ce qui le trahit

- **Son alibi ne tient pas.** Personne n'a touché le clavier de 20 h 52 à 21 h 24 ; Fred a trouvé la salle serveur vide à 21 h 14 ; le rapport de 21 h 20 n'a jamais été ramassé. Et le gardien, à 21 h 20, a vu la salle vide.
- **L'encre noire.** Nathalie lui a donné la cartouche à 20 h 48. La même poudre est sur le socle du trophée (astiqué par Fred à 20 h 45) et en empreinte sur la lettre de licenciement.
- **Le mobile** : la lettre à son nom, et l'annexe du contrat. Il fallait que Julien meure avant de la signer.

Pourquoi ce ne sont pas les autres

- **Clara, Nathalie, Laetitia** : sur la piste, dans l'image du caméscope, de 21 h à 21 h 28.
- **Kevin et Fred** : revenus sur la piste à 21 h 16 ; or Julien composait encore son fax à 21 h 19.
- **Sandrine** : derrière la vitre de la salle de réunion, au téléphone, de 21 h 09 à 21 h 27.
- **Gérard** : à l'accueil, au rez-de-chaussée, à l'interphone à 21 h 19.

Les secrets, et le bug. Chacun révèle le sien : l'autre acheteur de Clara, la faillite de Sandrine, les faux comptes de Nathalie, le faux trophée de Fred, l'enquête de Laetitia, les nuits de Kevin au bureau. Et à minuit, le site de Pixelune est passé à l'an 2000… en affichant « Bonne année 1900 » : Kevin n'avait pas corrigé le bug.

APRÈS LA PARTIE

Votre prochaine murder party



Un anniversaire, une réunion d'anciens, un dîner à quatre, un grand groupe : chaque scénario ci-dessous est écrit pour un nombre de joueurs précis, avec la même règle, un seul menteur et chaque mensonge contredit par un indice.

SCÉNARIO	JOUEURS	POUR QUI, QUAND	PRIX
Le dernier bal des Corbin	6 à 8	Adultes et ados dès 14 ans · Halloween	Gratuit
Qui a volé le réveillon ?	6 à 10	En famille, dès 8 ans · Noël	Gratuit
Le dernier service	4 à 6	Adultes · toute l'année	19 €
La maison qui se souvient	6 à 10	Adultes · toute l'année	19 €
Station Hélios, an 10	6 à 10	Adultes · toute l'année	19 €
Quarante bougies	8 à 12	Adultes · toute l'année	19 €
La capsule	8 à 12	Adultes · toute l'année	19 €
Les fiançailles	8 à 12	Adultes · toute l'année	19 €
Le grand hôtel de la Lune	8 à 12	Adultes · toute l'année	19 €
La nuit du Cabaret Lazare	10 à 14	Adultes · Halloween	19 €
Huis clos au chalet	10 à 14	Adultes · Noël	19 €
Le bal du Méridien	12 à 16	Adultes · Nouvel An	24 €

Tous nos scénarios, filtrés par nombre de joueurs.
Scannez le code, ou rendez-vous sur **idees-de-jeux.fr/murder-party**. Les kits complets sont des PDF à imprimer, téléchargés tout de suite après le paiement.