



I. Meurtre au château

8 à 16 personnages

65 minutes

9/15 ans

Résumé

Avec son chat noir, l'abbé Barthélémy reçoit des visiteurs au château un jour par semaine. Ils viennent le voir et lui exposent leurs vœux, mais il est grincheux et avare et les renvoie l'un après l'autre. Même ses serviteurs ont du mal à le supporter. Ce jour-là, lorsque tous les visiteurs sont partis, on retrouve l'abbé mort. Comment a-t-il été tué et, surtout, qui l'a tué et pourquoi ?

Durée

- ◆ 10 min pour l'accueil.
- ◆ 15 min pour la pièce.
- ◆ 30 min pour le jeu (modulable).
- ◆ 10 min pour la solution et la fin.

Personnages

- Le héraut : se tient très droit, voix forte.
- L'abbé Barthélémy : un vieillard grincheux. *(Il intervient dans la partie spectacle, les rôles de l'abbé Barthélémy et du savant fou peuvent se compléter et être tenus par le même comédien car ils sont successifs.)*
- Madeleine : la servante, jeune fille enjouée et serviable.
- Gaspard : le serviteur, jeune homme vif et rapide.
- Antonin : le neveu, jeune homme sympathique.
- Jocelyne : la femme du neveu, jeune et sympathique.
- Le bourgmestre : le maire du village, homme autoritaire.
- Le chat noir : compagnon de l'abbé Barthélémy.
- Le mendiant : homme fuyant.

- Monsieur Grippesous : le notaire, un vieil homme sévère.
- Noémie : une femme riche et exubérante.
- Gontrand : le fils de Noémie, triste.
- Thomas : le livreur de bois, costaud et sérieux.
- Le savant fou : un fou de sciences un peu décalé. *(Il intervient dans la partie enquête, les rôles de l'abbé Barthélémy et du savant fou peuvent se compléter et être tenus par le même comédien car ils sont successifs.)*
- Les deux gardes (petits rôles) : droits et sérieux. *(Ils se tiennent à l'entrée et contrôlent l'arrivée des spectateurs puis l'entrée des personnages. Ils peuvent arrêter les coupables à la fin de l'enquête.)*

Costumes

- Le héraut : une chasuble.
- L'abbé Barthélémy : une grande cape rouge.
- Madeleine : un tablier.
- Gaspard : un costume sombre et un t-shirt blanc.
- Antonin : un costume clair.
- Jocelyne : une robe claire.
- Le bourgmestre : un manteau noir.
- Le chat noir : des vêtements noirs.
- Le mendiant : des vêtements déchirés.
- Grippesous : un costume sombre.
- Noémie : une robe longue colorée.
- Gontrand : une veste colorée et un pantalon sombre.
- Thomas : une chemise à carreaux.
- Le savant fou : une blouse blanche.
- Les deux gardes : des chasubles grises.

Accessoires

- Le héraut : une trompette.
- L'abbé Barthélémy : une canne.
- Madeleine : un chapeau de coton et un ruban bleu noué autour du poignet.
- Le bourgmestre : un chapeau haut de forme.
- Le chat noir : un loup noir et des oreilles de chat.
- Noémie : un collier ostentatoire et un sac à main.
- Thomas : un bonnet.
- Le savant fou : des cheveux crêpés.
- Les deux gardes : deux lances.

Pièces à conviction (dans un sachet en plastique fermé)

- Une tasse avec un sachet de thé infusé.
- Un poignard avec du faux sang.
- Le ruban bleu de Madeleine (tombé lors de l'Acte III).
- Un soufflet pour le feu.

Musique et bruitages

- Le son de la trompette du héraut, pour les annonces de début et de fin.
- Un bruit de porte, pour l'entrée et la sortie des personnages (dans le début de *Thriller* de Mickael Jackson, par exemple).
- *Lettre à Élise*, de Beethoven (la musique reposante).
- *Money*, des Pink Floyd.
- Une musique angoissante tirée d'un film de Hitchcock.
- Le son du vent.

Décor et indications scéniques

La scène représente la chambre de l'abbé Barthélémy. Il est assis sur un fauteuil. Sur ses jambes, un plaid. À ses pieds, le chat noir, assis ou couché sur un petit tapis. À côté de sa chaise, une table basse où sont posés : une sonnette, un soufflet pour le feu, un chandelier avec une bougie puis plus tard un plateau avec un verre d'eau.

Le mobilier dont vous aurez besoin

- Un fauteuil (chaise recouverte d'un tissu en velours).
- Un plaid.
- Un petit tapis.
- Une table basse avec : une sonnette, un soufflet pour le feu et un chandelier avec une bougie.
- Un plateau, un verre d'eau et une carafe.
- Des tubes à essai.
- Du matériel de chimie.
- Dans le fond, l'âtre d'une cheminée.
- Un tableau représentant l'abbé Barthélémy et des bannières avec le blason de la famille. (À télécharger.)
- Un paravent représente la porte où frappent les visiteurs.

À télécharger

- L'affiche de la réception au château.
- Les convocations à venir assister aux entrevues de l'abbé Barthélémy (une par visiteur).
- Les chevaux avec les noms.
- Les grilles d'enquêtes (une par équipe).
- Les fiches personnages.
- Les panneaux pour le chat.
- La facture du bois.
- L'analyse des empreintes digitales sans les noms des suspects.
- Les coupures de journaux sans les visages des suspects.
- La dette d'Antonin et Jocelyne.
- La demande de servitude.
- La lettre de don, de 10 000 écus, de Noémie.
- L'ancien testament de l'abbé Barthélémy.
- Le rapport d'autopsie.
- Les analyses de la tisane.
- Décor : le tableau de l'abbé Barthélémy, les bannières.

À montrer à la fin

- L'analyse des empreintes digitales avec les noms des suspects.
- Les coupures de journaux avec les visages des suspects.

Acte I

L'accueil des spectateurs

*Sur la porte de la salle : l'affiche de la réception au château
(les affiches peuvent avoir été envoyées aux futurs spectateurs).*

*Deux gardes sont de part et d'autre de l'entrée de la salle.
Ils font entrer les spectateurs un par un en vérifiant la convocation
individuelle qu'ils présentent. Le serviteur et la servante
leur font des révérences et les placent sur les chaises du public.*

*Sur scène, l'abbé Barthélémy dort sur sa chaise,
le chat noir est couché à ses pieds.*

Acte II

Le héraut

Son de trompette.

LE HÉRAUT

Oyez, oyez, gentes dames et gentils damoiseaux! Vous avez été conviés pour assister aux entretiens de Son Altesse prince abbé Barthélémy! Restez assis bien à vos places, ne dites mot, ne bougez pas un sourcil, le grand prince abbé pourrait venir vous pincer les mollets ou, pire, envoyer son chat noir hanter vos nuits jusqu'à la fin des temps. (*Il met ses mains derrière les oreilles.*) Oyez de toutes vos oreilles, (*mains en rond devant les yeux*), regardez de tous vos yeux (*mains sur la bouche puis les enlève*). Mais ne dites mot! Place au spectacle!

Son de trompette.



Acte III

Bruit de porte lorsque quelqu'un entre ou sort. (M) Musique douce au début. L'abbé est allongé sur une chaise, un plaid sur ses genoux, le chat noir à ses pieds sur un petit tapis.

Pendant l'installation des spectateurs, il reste allongé. Quand tout le monde est installé, il se réveille, prend la sonnette et sonne furieusement. Madeleine entre en courant, affolée, il s'arrête.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah, Madeleine! Vous voilà enfin. Il faut vous bouger un peu plus vite!

MADELEINE, *essoufflée.*

Je suis venue le plus rapidement possible, Votre Excellence.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Je t'ai vue par la fenêtre avec ce chenapan de Gaspard. J'espère qu'il va me faire au plus tôt ce que je lui ai demandé... Je n'aime pas attendre. Quant à toi, pense bien à ton service au lieu de trainer!

MADELEINE

Oui, Monsieur. Que puis-je faire pour votre service?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Apporte-moi une grande carafe d'eau bien claire. Je veux avoir les idées nettes aujourd'hui, c'est mon jour de réception, de nombreux enqueteurs vont venir me voir!

MADELEINE

Tout de suite, Monsieur!

Le chat agite une pancarte (il en a plusieurs à sa disposition):

BIENVENUE AU CHÂTEAU!

Madeleine sort et rentre aussitôt avec une carafe d'eau et un verre. Elle verse l'eau dans le verre, l'abbé boit d'une traite avec bruit, essuie l'eau qui a coulé sur son menton.

ABBÉ BARTHÉLÉMY, *agressif.*

J'ai failli attendre! (Il lui fait signe de poser la carafe et le verre sur la table basse, puis de s'en aller comme on chasse une mouche.)

Madeleine sort, l'abbé s'endort. Le chat noir agite sa pancarte :

PAUVRE MADELEINE!

Un mendiant toque au paravent.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Entrez!

Le mendiant entre.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Que voulez-vous?

LE MENDIANT

La charité, messire!

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Je n'ai pas d'argent à vous donner!

LE MENDIANT

Et pourtant on raconte dans la contrée...

ABBÉ BARTHÉLÉMY

On raconte ce qu'on veut, je ne vous donnerai rien!

LE MENDIANT

Messire!

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Sortez!

LE MENDIANT

Homme sans cœur! Dieu vous punira...

Le chat noir agite une pancarte :

AVARE!

Le mendiant sort. Arrive la femme riche avec son fils.

La femme riche toque. L'abbé somnole sur sa chaise.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Entrez!

La femme riche entre avec son fils.

NOÉMIE

Bonjour, mon ami. Je suis venue vous saluer. Voici mon fils, Gontrand.

GONTRAND

Bonjour, abbé.

ABBÉ BARTHÉLÉMY, *se redresse*

Ah, Noémie! Quel bonheur de te voir! Et Gontrand, enchanté! Quelle excellente surprise. Mais prenez place!

Ils s'assoient.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Et que me vaut cette visite, très chère Noémie?

NOÉMIE

Je viens faire don de toute ma fortune au château et à son châtelain le père abbé Barthélémy d'Andlau.

ABBÉ BARTHÉLÉMY, *tout heureux*

Ah! Mais c'est moi!

NOÉMIE

Bien sûr, très cher, qui d'autre?

Gontrand fait une grimace.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah, chère amie, je ne sais comment vous remercier!

NOÉMIE

Ne me remerciez pas. Vous êtes un saint homme et je vous fais don, ainsi qu'à l'Église, de tout ce que je possède. Absolument tout. J'ai tout réglé par testament. Voici une lettre de reconnaissance et un sac plein d'or. (*Elle se lève et s'en va.*)

L'abbé Barthélémy danse avec le sac en or sur le début de Money, des Pink Floyd. 🎵

Le chat agite une pancarte :

PAUVRE GONTRAND!

Puis le chat danse avec l'abbé.

Arrivent Antonin le neveu et sa femme Jocelyne. Lorsqu'ils toquent à la porte, l'abbé et le chat arrêtent de danser, ils reprennent vite leur place. L'abbé cache le sac à terre, recouvert de sa couverture. On voit la bosse que fait le sac.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Entrez!

Antonin et Jocelyne entrent.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Antonin, Jocelyne! Quel bon vent vous amène?

ANTONIN

Mon oncle, pouvez-vous nous avancer la rente que vous nous versez tous les mois?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Et pourquoi cela? Vous vivez au château, vous êtes nourris et logés et je vous ai versé vos 500 écus ce mois-ci!

JOCELYNE

Soyez généreux, notre oncle, versez-nous la rente du mois prochain et celle d'après!

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Il n'en est pas question. Vous avez bien assez comme cela.

ANTONIN

Je dois 1000 écus au seigneur de Lautenbach. *(Il lui montre un papier, signé de la main du seigneur de Lautenbach.)*

JOCELYNE

Nous devons 1000 écus au seigneur de Lautenbach.

ANTONIN

Si je ne paie pas avant demain, à l'aube, il me fera enfermer.

JOCELYNE

Si nous ne payons pas avant demain, à l'aube, il nous fera enfermer.

ANTONIN

Mon oncle, s'il vous plait!

JOCELYNE, *se mettant à genoux et suppliant.*

Notre oncle, s'il vous plait! Laissez-vous fléchir, avec tout ce que nous avons fait pour vous !

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Sortez! *(Il prend le papier, le chiffonne puis le jette à terre.)*

ANTONIN

Mais...

JOCELYNE

Mais nous...

ABBÉ BARTHÉLÉMY

J'ai dit: sortez! Je n'ai pas le sou!

Antonin et Jocelyne sortent, furieux.

ANTONIN

Vous n'emporterez pas tout votre argent en enfer!

JOCELYNE

C'est sûr! Vous nous le paierez!

Le chat agite deux pancartes:

PAUVRE ANTONIN!

PAUVRE JOCELYNE!

Madeleine entre.

MADELEINE

C'est moi, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah, Madeleine, je suis épuisé.

MADELEINE

Je vous apporte votre thé, Monseigneur. Il est brulant.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Mettez-le là, Madeleine. Et veillez qu'on ne me dérange plus.

Madeleine pose un petit plateau et une tasse d'eau fumante sur la table basse.

Madeleine, en sortant, perd le ruban bleu qui se détache de son poignet.

Arrive le livreur de bois.

Madeleine entre.

MADELEINE

Thomas, du village, est venu livrer du bois à l'instant. Il veut être payé. Il dit que la livraison du mois dernier n'a pas encore été réglée.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Dites-lui de repasser le mois prochain. Et s'il ne veut pas, appelez les gardes, qu'on le mette dehors!

Madeleine s'en va pour prévenir les gardes.

Le chat agite sa pancarte :

PAUVRE BOIS!

Le livreur de bois passe devant la scène en hurlant, tiré par les gardes.

Madeleine entre.

MADELEINE

Il y a là Monsieur le notaire qui voulait vous voir. Vous avez demandé à le rencontrer.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah, oui. Faites-le entrer! Mais après cela, je vous en prie, cessez les visites. Je suis fatigué. Mais dépêchez-vous donc!

Madeleine ouvre la porte et fait signe au notaire d'entrer.

Monsieur Grippe-sous entre.

MONSIEUR GRIPPESOUS

Cher ami!

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Madeleine, veuillez nous laisser.

Madeleine s'en va.

MONSIEUR GRIPPESOUS

Vous m'avez fait chercher?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Oui. Je veux refaire mon testament.

MONSIEUR GRIPPESOUS

Ah oui?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Mon neveu est un filou.

MONSIEUR GRIPPESOUS

Ah oui?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Il a des dettes, il va dilapider toute la fortune que j'ai amassée.

MONSIEUR GRIPPESOUS

Ah oui? Mais votre dernier testament laissait votre fortune à vos neveux, celui d'avant à vos serviteurs, celui d'encore avant à toute votre famille et celui d'encore avant...

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Des filous, tous! Mes serviteurs complotent dans mon dos. Je les soupçonne même de s'embrasser derrière les portes quand je ne suis pas là. Tout le monde veut ma mort. Mais aucun, vous entendez, aucun d'eux n'aura mon argent.

MONSIEUR GRIPPESOUS

On fera comme vous voulez.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Je veux tout léguer à l'Église et à mes amis moines.

MONSIEUR GRIPPESOUS

En ce cas, je vais rédiger ce papier et vous le laisser pour lecture. Je repasserai lundi. Il vous faudra trouver deux témoins, comme les dernières fois.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

D'accord (*il lit longuement le papier*). Tout est bon. Je le garde, nous verrons cela dans deux jours.

Le notaire se lève et s'en va. Il se retourne une dernière fois vers l'abbé:

MONSIEUR GRIPPESOUS

À lundi.

Arrive le bourgmestre, qui toque et entre.

L'abbé ronchonne.

LE BOURGMESTRE

Bonjour, abbé.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah! Mon ami bourgmestre! Je suis épuisé.

LE BOURGMESTRE

On m'a dit que vous aviez reçu tant de visites!

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Oui, c'est vrai. Pourriez-vous revenir demain?

LE BOURGMESTRE

C'est que je suis déjà venu hier, et avant-hier et avant-avant-hier...

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Alors, revenez demain, et peut-être après-demain et peut-être après-après-demain!

LE BOURGMESTRE

Ce ne sont que documents à vous faire signer, Monseigneur. Un accord pour une servitude sur votre domaine. Les gens du village voudraient couper par l'arrière du château. Cela leur éviterait un grand détour pour aller puiser de l'eau.

Il lui montre le papier à signer.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Il faut que je réfléchisse. Venez demain.

LE BOURGMESTRE

C'est que...

ABBÉ BARTHÉLÉMY, *énervé*

Écoutez, puisque vous insistez...

LE BOURGMESTRE

Oui?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Eh bien, ce sera non. Personne ne pourra passer sur le domaine et c'est comme ça. N'y revenez plus. Je vous souhaite le bonsoir.

Le bourgmestre tourne les talons et s'en va, furieux. Il se retourne avant de partir.

Murder parties et Escape games

LE BOURGMESTRE

Vous ne l'emporterez pas au paradis!

ABBÉ BARTHÉLÉMY, *éclatant d'un rire méchant.*

Certes non! Mais mon successeur, l'abbé Angéus, sera peut-être plus conciliant.

LE BOURGMESTRE

J'espère qu'il vous remplacera très bientôt!

L'abbé fait le geste de le chasser.

Gaspard toque et entre aussitôt.

GASPARD

Monsieur m'a fait demander?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Oui, Gaspard. Avez-vous rapporté le cheval?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

L'avez-vous mis dans l'écurie?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

L'avez-vous brossé?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Lui avez-vous donné de l'avoine?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Lui avez-vous donné de l'eau?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Lui avez-vous souhaité une bonne nuit ?

GASPARD

Non, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Ah, je le savais ! Je savais bien qu'on ne pouvait pas vous faire confiance ! Bon. Vous irez tout à l'heure. Pour le moment, ravivez le feu dans la cheminée et veuillez me préparer mon lit.

*Un courant d'air passe 🌀, les bougies s'éteignent
(on peut le mimer en éteignant la lumière).*

Une musique angoissante retentit 🌀. Gaspard est un peu affolé.

GASPARD

Monsieur, ne bougez pas, je vais chercher une bougie ! J'en ai pour une minute !

Il sort et la musique angoissante continue.

*Noir. (On tire un drap tendu à bout de bras ou
on tire le rideau si c'est possible.)*

*Quand Gaspard entre à nouveau, avec une bougie allumée
en main, l'abbé est mort sur sa chaise et le chat, debout
à côté de lui, miaule à la mort. Gaspard hurle.*

Le chat agite deux pancartes :

L'ABBÉ EST MORT !

PAUVRE ABBÉ !

Acte IV

Le héraut revient

Le héraut entre au son de la trompette. Il s'arrête au milieu de la scène.

LE HÉRAUT

Oyez, oyez, braves gens! Gentils damoiseaux et gentes dames! L'abbé Barthélémy est mort ce jour, assassiné par son chat noir.

Le chat noir agite deux pancartes:

N'IMPORTE QUOI!

CE N'EST PAS MOI!

Le héraut se retourne vers le chat.

LE HÉRAUT

Alors, qui est-ce? Si le chat est innocent, c'est forcément quelqu'un d'autre. Et c'est à vous (*il désigne le public*) de mener l'enquête pour le trouver. Les serviteurs et les gardes vont vous distribuer des grilles d'enquête, ainsi vous pourrez passer chez chaque témoin de cette sombre histoire. Ils vous diront ce qu'ils savent, ou ce qu'ils ne savent pas. Ils peuvent vous mentir! Ouvrez l'œil et l'oreille et revenez me dire qui a tué.

Indications de fin d'acte, distribution des fiches jeu avant les enquêtes

Les deux gardes, aidés de Madeleine et Gaspard, distribuent une grille d'enquête avec un stylo par équipe aux enquêteurs, en leur expliquant ce qu'est un mobile et un alibi. Pendant ce temps, les comédiens prennent place derrière des tables tout autour de la salle pour répondre aux questions des enquêteurs et leur montrent les documents et pièces à conviction. Les équipes peuvent être accompagnées par le héraut, des gardes... Le jeu prend fin au signal des gardes, quand tous les enquêteurs ont terminé, éventuellement aidés par les documents importants de dernière minute que l'on montre en temps utile.



Acte v

Solution

Les enquêteurs, avec l'aide de Madeleine, Gaspard et les deux gardes, reprennent place sur les chaises destinées au public. Le héraut leur demande s'ils ont la solution, les élèves donnent leur point de vue. Attention ! le héraut ne donne pas encore la solution!

Le son de la trompette rapatrie tout le monde.

LE HÉRAUT

Et maintenant, braves dames et gentils damoiseaux, voici la scène du crime et la solution de l'énigme!

Gaspard toque et entre aussitôt.

GASPARD

Monsieur m'a fait demander ?

ABBÉ BARTHÉLÉMY

Oui, Gaspard. Avez-vous rapporté le cheval ?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

L'avez-vous mis dans l'écurie ?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

ABBÉ BARTHÉLÉMY

L'avez-vous brossé ?

GASPARD, *s'inclinant.*

Oui, Monsieur.

*À ce moment, l'abbé se fige et Gaspard aussi.
Gaspard se tourne vers le public avec un clin d'œil.
L'abbé reste figé.*

GASPARD, *au public.*

La suite, vous l'avez tous entendue. Vous avez vu comme il me traitait ? Souvenez-vous, j'ai cherché partout le soufflet, mais ne le trouvais pas.

GASPARD

Maudit soufflet ! Où est-il ? Je l'avais posé là ce matin même !

*Un courant d'air passe 🌀, les bougies s'éteignent
(on peut le mimer en éteignant la lumière).*

Une musique angoissante retentit 🌀. Gaspard est un peu affolé.

GASPARD

Monsieur, ne bougez pas. Je vais chercher une bougie ! J'en ai pour une minute !

Gaspard sort. La musique angoissante continue.

*Noir. (On tire un drap tendu à bout de bras ou
on tire le rideau si c'est possible.)*

Antonin et Jocelyne entrent.

*Jocelyne a le soufflet à la main, elle fait le guet.
Antonin tient une lanterne à bout de bras.
La musique s'arrête.*

JOCELYNE

Dépêche-toi. Cet imbécile de Gaspard va revenir ! Quand tu t'es approché pour souffler la bougie avec ton soufflet, j'ai bien cru qu'il allait te voir !

ANTONIN, *pointant l'abbé avec son index*

Il dort profondément, regarde.

Jocelyne donne un grand coup de soufflet sur la tête de l'abbé.

JOCELYNE

Et voilà. Il dort vraiment profondément à présent. Allez ! Le testament ! Tant qu'il n'en a pas rédigé un autre, c'est à nous que revient cet argent. Il faut faire vite !

ANTONIN

Vieux grippe-sou, va.

*Jocelyne se penche, prend un dossier sous la chaise de l'abbé.
Elle ramasse un ruban bleu qui traîne là et le jette sur son oncle.
Antonin poignarde plusieurs fois l'abbé avec un poignard puis le jette à terre.*

JOCELYNE

Ça y est ? J'entends Gaspard qui revient ! Il n'a pas crié...

ANTONIN

Il n'a rien senti, il dormait.

JOCELYNE

Prenons encore ce sac d'or qu'il a mal caché sous sa couverture.

ANTONIN

Faut pas trainer, viens, allons-y !

Ils s'en vont rapidement.

Quand il rentre à nouveau avec une bougie allumée en main, Gaspard découvre l'abbé mort sur sa chaise et le chat, debout à côté de l'abbé, miaule à la mort.

GASPARD, *hurlant.*

Au secours ! À l'aide !

Le chat noir agite une pancarte :

HÉ OUI ! C'ÉTAIT JOCELYNE ET ANTONIN !

Acte VI

Fin du jeu

Antonin et Jocelyne sont dans le fond de la scène. Les deux gardes, Gaspard et Madeleine les emmènent en prison. Antonin et Jocelyne crient et se débattent. Le bourgmestre et le héraut viennent les aider.

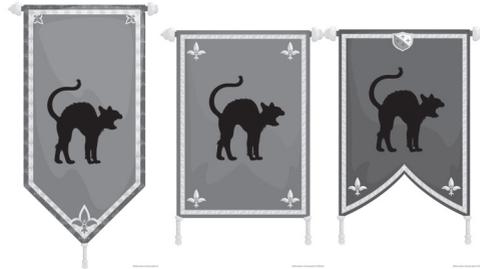
Applaudissements et salut.

Documents à télécharger

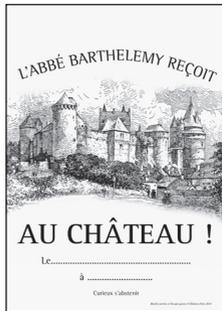
Les convocations à venir écouter l'abbé (4 par page) à imprimer en A5 sur papier cartonné et à distribuer aux visiteurs (1 par visiteur).



◆ Des bannières sous forme de blasons à imprimer sur papier cartonné et à coller au mur, sur la scène, derrière le fauteuil de l'abbé Barthélémy.



Les affiches (à imprimer en format A3 sur papier) pour afficher chez les visiteurs et sur la porte de la salle où aura lieu la Murder Party, les murs de la salle...



◆ Un tableau représentant l'abbé Barthémy, à imprimer en A4 et mettre sous cadre ou à coller sur une toile.



Autres documents généraux

◆ Les panneaux pour le chat



◆ La grille pour les enquêteurs (à imprimer autant que d'équipes) à distribuer à chaque équipe qui va mener l'enquête

Nom de l'équipe	WCCG	DM (oui / non)	Meuble (oui / non)	Document manqué	Complicité (oui / non)
Maitresse la comtesse					
Capitaine le notaire					
Assassin le valet					
Évadée la femme de chambre					
Le Bougremaire					
Le meublier					
Colporteur, le Notaire					
Maitresse, la femme d'êche					
Contredit le fils de la femme d'êche					
Thomas le barbier					
Le chat noir					
du CHATEAU					
du secret les					

Question : « Qui a tué l'abbé Barthélémy ? »

