

MILLE REFLETS



une mini-série de
Carl Demaille et Emilie Fretay

EPISODE 1 - LE FLOCON

1. INT. ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

Sous une lumière froide les mains de DELPHINE (petite trentaine) mettent en place différents objets avec des gestes mystérieux mais effectués avec rapidité et précision : elles placent un bijou en plastique en forme de flocon dans un petit mouchoir en tissu, elles ferment un tiroir à clé, elles glissent une unique boucle d'oreille dans un sac à main scintillant, elles aimantent une petite photo dans ce qui semble être une maison de poupée à un endroit où elle n'est pas visible et elles réalignent des livres sur une étagère.

Une fois cette mise en place terminée, Delphine actionne un interrupteur situé à un emplacement improbable et l'éclairage change, donnant au chalet une atmosphère plus chaleureuse mais toujours artificielle. Elle scanne la pièce du regard avec satisfaction.

Noir

DELPHINE (OFF)

« Est-ce que vous avez toutes et tous déjà participé à un Escape Game ? »

2. INT. ESCAPE GAME - ESPACE ACCUEIL - JOUR

Delphine fait face à quatre amis, MARIN, ALMA, NORA et DIMITRI (environ 25 ans) installés dans des canapés. Tous acquiescent un rien blasés mais avec la hâte d'en découdre sur le visage.

DELPHINE (suite)

Dans ce cas je ne vais pas vous rappeler (elle enchaîne avec un rythme presque inintelligible) qu'il n'y a JAMAIS besoin de forcer quoique ce soit, que TOUT est accessible à hauteur, qu'un indicen esert toujours qu'une fois dans tout le jeu et qu'il est PRIMORDIAL mais alors PRIMORDIAL de bien com-mu-ni-quer !

BIEN, maintenant que je ne vous ai pas rappelé tout ça, je précise que, fait inédit dans la région, cette salle est inspirée d'une histoire vraie.

EN EFFET, la room dans laquelle vous allez entrer est une reconstitution du chalet de Mme Plouabec, la fondatrice de ce havre ludique. Elle s'est inspirée d'une affaire non élucidée qui avait fait grand bruit, l'affaire du vol d'un bijou appelé « Le flocon aux mille reflets ». À vous chers enquêteurs de retrouver le coupable ET le dit bijou !!

À ce moment, une femme élégante (soixantaine) sort d'une pièce derrière Delphine qui remarque cette présence.

DELPHINE

Et bien il ne me reste plus qu'à vous
présenter Mme Plouabec en personne !

MME PLOUABEC sort la main qu'elle venait de plonger dans sa poche pour
saluer la petite assemblée.

MME PLOUABEC

Ravie, et bienvenue à vous ! Le flocon ?
(*Delphine acquiesce l'oeil pétillant*) Et bien
mes chers amis je vous invite à faire mieux
que les vrais enquêteurs !

Plouabec passe une mèche de cheveux derrière son oreille et se dirige
vers un autre groupe de joueurs qu'elle salue à leur tour. Avec un
sourire, Delphine conduit les enquêteurs devant la porte de la salle qui
ressemble à tout point de vue à une porte de chalet.

DELPHINE (*dans un murmure théâtral*)

Le vol est encore frais... hier se tenait au
chalet une soirée de charité durant laquelle
le bijou devait être vendu au profit d'un
orphelinat. Ceci avant d'être dérobé bien-
sûr. Ne négligez aucun suspect...

Delphine ouvre la porte.

DELPHINE

Vous avez une heure !

Les quatre amis entrent dans la pièce, Delphine referme la porte derrière
eux, les plongeant dans la pénombre.

3. INT - ESCAPE GAME - ECRAN EN VISION NOCTURNE

Les quatre joueurs se sont rassemblés dos à dos. Leurs iris brillent
alors qu'ils scrutent l'espace autour d'eux.

CUT.

EPISODE 2 - LA CLÉ

4. INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET- JOUR

Une clé est accrochée sous un meuble. Une main conquérante apparaît et tapote le dessous du meuble à la recherche de quelque chose. La main s'arrête sur la clé, s'en saisit.

NORA (*enthousiaste*)
J'ai une clé !

Marin lui prend la clé des mains.

MARIN
Qu'est-ce que tu ouvres toi...

Marin regarde autour de lui et se précipite vers une console surplombée par un imposant tableau représentant la Baronne d'Ailefroide avec une nature morte, corbeille de fruits et légumes, au premier plan. Il ouvre le tiroir que Delphine avait fermé lors de la mise en place de la salle. Des images plastifiées apparaissent. Les quatre amis s'en saisissent. Le tiroir contenait également papier, crayon...

DIMITRI
Le portrait des suspects !

Noir

DELPHINE (*OFF pour elle-même*)
« Well done Sherlock »

5. INT - ESCAPE GAME - REGIE DES GAMES MASTERS - JOUR

Delphine, un micro-casque sur les oreilles et une tasse de thé dans les mains, regarde les différents écrans sur son bureau de game master, un sourire bienveillant aux lèvres.

DELPHINE (*pour elle-même*)
Clairement vous êtes des habitués...

Plouabec passe derrière Delphine dans la régie, une sorte de tour de contrôle de la société. Elle lui pose une main sur l'épaule et dépose une enveloppe à côté d'elle sans vraiment s'arrêter.

PLOUABEC (*tout sourire*)
Invitation pour la prochaine murder party au chalet ! Bonne fin de journée Delphine !

Dans la room, Dimitri, le méthodique du groupe, a commencé à étaler les images sur une table au centre de la pièce. Les autres joueurs se sont déjà éparpillés, poursuivant la fouille.

6. INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET- JOUR

DIMITRI (*toujours sur le tri des images*)

Bon je pense qu'il faut qu'on lie des indices à chaque photo.

Dans un coin Alma fouille des vêtements et le sac scintillant sur un porte-manteau.

ALMA

Pas grand chose par ici ! Mais j'ai quand même cette montre à gousset cassée qui était dans le veston. Par contre je pense pas qu'on puisse l'ouvrir...

DIMITRI (*en haussant la voix*)

Alors écoutez-moi, on a :

- LA BARONNE D'AILEFROIDE (*du pouce il désigne le tableau qui est derrière lui*) : c'est la propriétaire du chalet et hôte de la soirée de charité lors de laquelle a eu lieu le vol
- la Marquise de Pelvoux : était la propriétaire originelle du bijou.
- LA PINÉA : cantatrice et propriétaire du bijou

Nora lève l'index à l'oreille pour signaler au groupe la présence d'une musique de fond avec une voix de femme.

DIMITRI (*acquiesce et poursuit*)

- LE COMTE DE MALISSARD : a offert le Flocon à la Pinéa
- GRANDERUINE : est un noble au bord de la faillite. Bon mobile évident mais pourquoi pas !
- MOUCHEROTTE : alors lui c'est le journaliste qui couvrait la soirée de charité
- et on a... GASPARD : photographe qui accompagnait Moucherotte pour les photos officielles de l'évènement. SURNOMMÉ LA PIE parce qu'il aime tout ce qui brille. Pie voleuse ?

Nora désigne un cadre photo présent dans la bibliothèque où l'on voit la baronne poser avec un groupe d'enfants et plusieurs représentants de l'orphelinat.

NORA

En tout cas Ailefroide semble faire plus que juste accueillir la soirée de charité. Elle a l'air très impliquée !

Elle s'empare des livres de la bibliothèque (guide de montagne, encyclopédie botanique, livres de recettes...) et les ouvre un à un vers le bas pour en faire tomber de potentiels indices. Marin intercepte au vol un document plié.

MARIN

L'historique des propriétaires du bijou... et le justificatif d'un don à l'orphelinat par la baronne d'un montant encore plus élevé que le bijou !! Nora a raison, je pense qu'on peut l'éliminer de la liste des suspects.

Il tend le document à Dimitri et se dirige vers le porte manteau précédemment inspecté par Alma. Cette dernière, silencieuse, est penchée sur un mot griffonné.

MARIN (*triomphal*)

J'ai trouvé quelque chose !

Alma lève les yeux de son mot.

ALMA (*impressionnée*)

Bien joué elle a dû m'échapper elle !

Elle reporte son attention sur le mot en fronçant les sourcils.

NORA (*le nez dans le livre de botanique*)

Toujours repasser derrière les autres !

ALMA

Bon moi là j'ai un mot mais c'est écrit en pattes de mouche...

MARIN (*réjoui*)

MOUCHEROTTE !

ALMA

Je pense pouvoir déchiffrer ça...

DIMITRI (*dans un autre coin de la salle*)

Ici j'ai une boîte à musique à manivelle. Il y a le compositeur mais le titre a été effacé !!

Dimitri actionne la manivelle. Les notes sont très semblables à la mélodie chantée en ambiance sonore...

ALMA (*ramenant l'attention sur son indice*)

J'ai au moins les initiales ! Mais ça n'a pas vraiment de sens, c'est « Cynara »...

Tout le monde se rapproche d'Alma. La voix de Delphine retentit.

HAUT PARLEUR DELPHINE

Amis enquêteurs... ne perdez pas trop de temps à déchiffrer ces pattes de mouche, peut-être trouverez-vous un meilleur moyen d'avoir accès à ces informations !

Nora se retourne vers l'écran du décompte.

NORA

Mince ! Si on commence à perdre du temps sur des fausses pistes... Allez on se relâche pas les Room Killers !

Le reste de l'équipe rit. L'écran affiche : 45:00, 44:59, 44:58...

CUT.

EPISODE 3 : LA BOUCLE D'OREILLE

7. INT - ESCAPE GAME - REGIE DES GAMES MASTERS - JOUR

Sur un des écrans Marin brandit une petite boucle d'oreille.

MARIN (*trionphal*)
J'ai trouvé quelque chose !

Alma lève les yeux de son mot. (La suite est muette sur les écrans.)

Delphine, sereine, dodeline de la tête enfoncée dans son fauteuil. Soudain elle fronce les sourcils et se concentre sur ce qu'elle entend.

DELPHINE (*pour elle-même*)
Cynara ? Qu'est-ce qu'elle raconte ...?

Elle rapproche son visage d'un des écrans mais ne semble pas pouvoir y voir ce qu'elle souhaite. Elle jette un rapide coup d'œil à sa feuille de route et décide d'improviser.

DELPHINE
Amis enquêteurs... ne perdez pas trop de temps
à déchiffrer ces pattes de mouche...

Delphine stoppe l'activation du micro et reste pensive un instant.

Noir

ALMA
« Il faudrait un code à quatre chiffres
ici ! »

8. INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

Marin et Nora sont tous les deux face à un mur, leur regard cherchant un indice.

Au même moment ils pointent une zone sur une carte topographique de la région. Ils échangent un sourire et se retournent toujours d'un même mouvement vers Alma.

MARIN
On a l'altitude du sommet d'Ailefroide où vit
la baronne...

NORA
3954 !

9. INT - ESCAPE GAME - REGIE DES GAMES MASTERS - JOUR

Delphine sourit. Ses doigts tapotent sa feuille de route où l'on peut lire « Code coffre journal : 3954. »

À travers les écrans elle voit les amis crier de joie à l'ouverture du coffre. Alma tend le butin à Dimitri. Les objets sont tous liés au duo

qui couvrait la soirée de charité : le téléphone du photographe Gaspard et la planche contact des photos qu'il a prises la veille avec les heures où chaque photo a été prise, l'ordinateur du journaliste Moucherotte et le journal du jour.

Delphine a les mêmes infos sur son journal de bord de game master. La partie est sur des rails, Delphine est en pilote automatique.

10.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

Visage concentré de NORA, un vieux portable à la main.

MESSAGE VOCAL DE MOUCHEROTTE

Mon Gaspard, c'est Moucherotte. On se voit demain paraît-il ? Je ne te cache pas que je n'ai plus trop le goût de ces événements mondains ennuyeux et sans épices. Si seulement on pouvait couvrir un scoop pour une fois... Mais bon il faut bien faire pitance... Je te retrouve à la gare.

DIMITRI (*en brandissant le journal où la disparition du flocon fait la une*)

Un vrai scoop comme un vol !

11.INT - ESCAPE GAME - REGIE DES GAMES MASTERS - JOUR

Delphine avec un sourire espiègle pose sa tasse de thé presque vide à côté du journal de bord où on voit que Moucherotte est en réalité innocent.

Pendant ce temps, Alma lit un document sur l'ordinateur.

ALMA

J'ai la retranscription du gribouillage de Moucherotte : Couvrir Un Invisible Scandale, Infime Nouvel Espoir. Cette fois ça fait CUISINE.

DELPHINE (*pour elle-même*)

Tu vois qu'il y avait pas de Cynara...

ALMA (*secouant la tête*)

Pourtant j'étais sûre...

Délaissant d'un œil les enquêteurs, Delphine se saisit de l'enveloppe déposée par Plouabec.

12.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

DIMITRI

D'après le journal le vol a dû se dérouler vers 22h00.

Marin, lui, est penché sur la planche contact.

MARIN

Bon Gaspard a beau avoir l'air fasciné par le bijou il a pris tellement de photos qu'il n'a pas pu être à deux endroits en même temps. Et le vieux Granderuine a l'air d'avoir dormi toute la soirée. Même quand tout le monde s'affole après le vol il roupille dans le fauteuil aha... Par contre il manque deux photos !

13.INT - ESCAPE GAME - REGIE DES GAMES MASTERS - JOUR

Delphine lâche l'enveloppe qu'elle a commencé à ouvrir et relève brusquement la tête.

DELPHINE (*pour elle-même*)

Deux photos ?

Elle observe attentivement l'écran pour vérifier l'emplacement des photos manquantes. En comparant avec la planche originelle présente dans son carnet de bord, Delphine remarque que la photo qui ne devrait pas manquer n'est autre qu'une photo anodine au milieu d'une série des photos quasi identiques où l'on voit la marquise de Pelvoux adossée à la commode devant le portrait d'Ailefroide. Mais Delphine a à peine le temps de faire ce constat qu'un coup frappé au mur depuis la pièce voisine à la room la fait sursauter. Tout comme il fait sursauter les joueurs à l'intérieur de la salle, surtout Nora qui s'était approchée du tableau.

Delphine fait volte face avec son fauteuil à roulettes et regarde les caméras de surveillance du site : rien.

DELPHINE (*aux joueurs*)

Vous avez entendu ? C'est la baronne d'Ailefroide qui s'impatiente elle voudrait que vous retrouviez le voleur et que cette histoire soit derrière elle.

14.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

À y regarder de plus près la baronne du tableau semble effectivement couvrir du regard l'enquête en cours.

CUT.

EPISODE 4 : LA PHOTO**15.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR**

Alma trouve une des deux photos manquantes aimantée au plafond de la cuisine d'une reproduction miniature du chalet (celle que Delphine avait cachée au début du premier épisode).

ALMA (*toute contente*)
J'ai une photo !

DIMITRI
YES ! Bien joué Alma !

Marin prend la photo des mains d'Alma et la replace sur la planche-contact. Il décrit.

MARIN
C'est une dispute entre Malissard et la Pinéa peu de temps avant l'heure du vol !

Noir

NORA (*en panique*)
« Eh les Room Killers ! Il nous reste dix minutes ! »

16.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - JOUR

Le compte à rebours apparaît. 09:47, 09:46, 09:45...

DIMITRI
Alors soit c'est Malissard parce qu'il ne supporte pas que la Pinéa vende le symbole de leur amour ; soit c'est la marquise de Pelvoux qui veut retrouver l'honneur perdu de sa famille.

MARIN (*toujours au dessus des photos*)
ça me semble être ça.

NORA (*désignant un mur*)
Et ces empreintes digitales de différentes couleurs ? Elles doivent bien servir à quelque chose.

DIMITRI
Ben ça semble correspondre aux armoiries des suspects de la haute mais on n'a pas été plus loin avec les objets qu'on a pu associer à chacun...

Devant lui la table centrale s'est en effet bien remplie : une carte du GR 738 près du portrait de GrandeRuine, la montre cassée de Malissard, les boîte à musique et boucle d'oreille près du portrait de la Pinéa, etc.

NORA

Vous aviez vu les petits trous ?

Alma referme brusquement le livre de botanique dans lequel elle s'était plongée et pointe un indice posé sur la grande table.

ALMA

La boucle d'oreille de la Pinéa! (*visible sur son portrait*)

Marin s'en empare avant qu'Alma ait le temps de le faire.

DIMITRI

La Pinéa c'est...VERT !

Marin place le bijou dans le trou. Rien ne se passe.

ALMA

Ah ça doit pas être ça alors...

Nora arrive, essaie d'appuyer plus fort et commence à s'énerver. La voix de Delphine intervient.

HAUT PARLEUR DELPHINE

Attendez, désolée c'est la première fois que ça arrive : vous avez la bonne réponse à l'énigme mais il semble qu'il y ait un problème technique... Je dois pouvoir...

Nora grimace. Delphine actionne à distance un mécanisme. Une trappe secrète s'ouvre. À l'intérieur : une lettre. Nora s'en saisit mais Marin lui chipe des mains.

MARIN

Ahaaa ! « ... il m'était insupportable de voir le bijou aux mains d'inconnus et d'imaginer que ma Pinéa me rejetait à ce point. Je décidai donc de reprendre ce gage de mon amour et de le garder pour toujours... »

DIMITRI (*d'un calme rigoureux*)

On tient le coupable. Maintenant il nous reste deux minutes pour trouver le Flocon.

NORA (*moins confiante*)

Marin, y a rien d'autre?

MARIN

Non... mais on dirait qu'il manque une partie
du texte... Ah, attendez j'ai une idée !

Il approche le mot du faux âtre de cheminée et la chaleur du radiateur
électrique révèle un texte auparavant invisible.

MARIN

« au plus près de mon cœur brisé »

Marin fait une moue dubitative.

ALMA

Au plus près de mon cœur brisé... La montre !

Elle parvient à s'en emparer avant que Marin ne le fasse. Elle manipule
l'objet qui est effectivement fissuré, comme brisé en deux. Mais quelque
chose semble clocher avec les aiguilles qui restent groupées et indiquent
systématiquement la même... direction. Réalisant qu'il s'agit d'une
boussole toute l'équipe regarde vers ce même point.

CUT.

EPISODE 5 : LE CŒUR

17.INT - ESCAPE GAME - ESPACE D'ACCUEIL - JOUR

La poignée de la porte tourne : les quatre amis sortent de la room. Ils sont contents et Marin porte le Flocon en plastique caché par Delphine lors de la mise en place.

ALMA (*fanfaronne*)

Je savais que ça allait être une histoire de cœur ! Je le sentais depuis le début avec cette histoire de montre cassée... enfin je devrais plutôt dire de boussole...

DIMITRI (*avec un sourire pincé*)

Alma, t'as géré mais spoile pas trop pour les joueurs autour...

Alma met ses mains sur sa bouche. Delphine les attend un large sourire sur les lèvres.

Noir

DELPHINE (*OFF*)

« Est-ce que vous voulez que je vous prenne en photo pour fêter cette victoire ? »

18.INT - ESCAPE GAME - ROOM CHALET - ÉCLAIRAGE ARTIFICIEL

Les mains de Delphine, rapides, sûres d'elles, enchaînent les actions : elles enveloppent le Flocon dans son petit mouchoir en tissu, elles referment le tiroir à clé, elles embrouillent les numéros du cadenas à code du « coffre journal », elles aimantent la photo de la dispute à sa cachette... elles retirent la boucle d'oreille de la trappe ouverte.

Elles marquent une pause, insèrent le bijou dans l'interstice. Rien ne se passe. Delphine regarde le bijou de plus près.

Ce n'est pas tout à fait la même boucle que celle qu'elle a cachée avant la partie.

Delphine fronce les sourcils. Elle s'approche de la table centrale où sont posés les derniers indices non rangés. Elle attrape le mot griffonné de Moucherotte, et lit CYNARA comme Alma.

DELPHINE

Impossible ...

Elle relit la lettre du Comte Malissard sur laquelle commence à s'estomper le « au plus près de mon cœur brisé ». La phrase d'Alma « j'le sentais que ça allait être une histoire de cœur » lui revient aussitôt en mémoire.

Delphine fait face au portrait de la Baronne d'Ailefroide. Elle fixe la Baronne dans les yeux, comme si elle lui demandait des réponses, elle qui a tout vu.

DELPHINE

Une histoire de cœur ...

Ses yeux toujours fixés sur le tableau descendent sur la corbeille de fruits et légumes au premier plan, et s'arrêtent sur l'artichaut. Le livre de botanique feuilleté par les joueurs est encore posé sur la table, Delphine l'ouvre avec un enthousiasme fébrile à la page des artichauts. En petit est inscrit au niveau de la classification « Genre : Cynara ».

DELPHINE

Mais non...

Elle fait face au portrait de la baronne et examine la corbeille de fruits et légumes au premier plan.

Elle repense au coup porté au mur quand Nora était à cette même position.

Au centre de l'artichaut se trouve un petit espace où logerait parfaitement... une boucle d'oreille.

Delphine reprend la boucle d'oreille dans ses mains.

Elle revoit alors Mme Plouabec avant la partie : sa main dans la poche puis dégageant une mèche laissant découvrir son lobe d'oreille nu.

Elle la glisse dans le creux du tableau. Une trappe secrète s'ouvre.

Delphine repense à la phrase de Mme Plouabec où elle souhaite aux joueurs de faire mieux que les vrais enquêteurs.

Le Flocon aux mille reflets, vrai bijou brillant de mille feux par rapport à sa copie en plastique, se présente à Delphine.

Delphine repense à la main de Plouabec sur son épaule quand elle était en régie.

Elle sort l'enveloppe qu'elle avait glissé dans son carnet de bord de game master. Elle l'ouvre et découvre une photo ancienne de Mme Plouabec tenant le Flocon à la main, l'air...

Coupable.

FIN