Papel 1

Coronel

Juan Garcia Cortez

CÓMO ES

- Abierto al mundo
- Culto
- Cuenta sus vivencias de la guerra

TU MISIÓN

El anfitrión

Ronda 1

Entrada

Tu empleada Carla Hopkins ha sido asesinada. Trabajaba para ti desde hacía varios años y todos la apreciaban.

1 · Juan Garcia Cortez

Ronda 2

Plato principal

A Carla Hopkins le pagabas bien; a Sara Oswald, bastante menos. Crees que Sara no sirve para el puesto de Carla.

1 · Juan Garcia Cortez

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

1 · Juan Garcia Cortez

Papel 2

Gran industrial

Ronald T. Wayne

CÓMO ES

- Frío
- Calculador
- Altivo

TU MISIÓN

Intenta seducir a Lucy Gordon

Ronda 1

Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

2 · Ronald T. Wayne

Ronda 2

Plato principal

Como ya habías estado varias veces en la mansión de tu anfitrión, una vez presenciaste una discusión entre Carla Hopkins y la sirvienta, Sara Oswald.

2 · Ronald T. Wayne

Ronda 3

Postre

Diste un paseo con tu esposa y te encontraste con Lady Lucy Gordon en el parque alrededor de las 14:15.

2 · Ronald T. Wayne

Papel 3

Tu personaje · Cena con misterio

La esposa del gran industrial

Margret Wayne

CÓMO ES

- Anhela que la amen
- Celosa

TU MISIÓN

Discute con Lucy Gordon

Ronda 1

Entrada

Tu esposo y tú han estado varias veces en la mansión, a veces junto con el piloto Jean Jacques Lindbergh. Recuerdas que él coqueteaba con Carla.

3 · Margret Wayne

Ronda 2

Plato principal

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

3 · Margret Wayne

Ronda 3

Postre

Diste un paseo con tu esposo y te encontraste con Lady Lucy Gordon en el parque alrededor de las 14:15.

3 · Margret Wayne

Papel 4

Alcalde

Sir Cosmo D. Gordon

CÓMO ES

- Le tiene miedo a la mafia
- Le falta autoridad
- Habla mucho sin decir nada

TU MISIÓN

Habla de política con el senador

Ronda 1

Entrada

Tenías una relación secreta con Carla Hopkins. ¡Pero nadie debe saberlo! Has estado varias veces en la mansión de tu anfitrión con tu esposa.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Ronda 2

Plato principal

Una vez te sorprendieron con Carla Hopkins en la cocina. Pero sales del apuro con una excusa.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Papel 5

La esposa del alcalde

Lady Lucy Gordon

CÓMO ES

- Leal
- Sincera
- Dirige una organización benéfica

TU MISIÓN

No te separes de tu esposo y míralo con admiración

Ronda 1

Entrada

Mataste a Carla Hopkins porque tu esposo tenía una relación secreta con ella. No lo soportaste y trazaste un plan. ¡NO quieres que te descubran! Has estado varias veces en la mansión de tu anfitrión con tu esposo.

5 · Lady Lucy Gordon

Ronda 2

Plato principal

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

5 · Lady Lucy Gordon

Ronda 3

Postre

Te encontraste con Margret y Ronald Wayne en el parque alrededor de las 14:15 y cruzaste unas palabras con ellos.

5 · Lady Lucy Gordon

Papel 6

Piloto

Jean Jacques Lindbergh

CÓMO ES

- Culto
- Seductor
- Muy popular

TU MISIÓN

Coquetea con todas las mujeres de la fiesta

Ronda 1

Entrada

6 · Jean Jacques Lindbergh

Vienes a menudo a la mansión de tu anfitrión. Conocías a Carla Hopkins desde hacía tiempo. Sabes que antes Charly, el barman, estaba enamorado de Carla. Te lo contó una noche en el bar. Quizá porque tú mismo coqueteabas de vez en cuando con Carla.

Ronda 2

Plato principal

6 · Jean Jacques Lindbergh

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

Ronda 3

Postre

6 · Jean Jacques Lindbergh

Sabes que Carla tenía últimamente una relación secreta. Una vez te rechazó. Dio a entender que se trataba de alguien conocido.

Papel 7

Capitán

Horatio McAllister

CÓMO ES

- Astuto
- Cuenta historias de marineros
- Delincuente

TU MISIÓN

Canta «Drunken Sailor» con todos

Ronda 1

Entrada

Por tu problema con el alcohol, te has metido varias veces a escondidas en la cocina para llevarte aguardiente. No quieres que se sepa.

7 · Horatio McAllister

Ronda 2

Plato principal

Recuerdas que, buscando alcohol en la cocina, sorprendiste a Carla Hopkins con el alcalde, Sir Cosmo D. Gordon.

7 · Horatio McAllister

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

7 · Horatio McAllister

Papel 8

Banquero

John G. Tayer

CÓMO ES

- Tímido en su vida privada
- Inteligente
- Egoísta

TU MISIÓN

Convence a Xun Li de pedir un préstamo carísimo

Ronda 1

Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

8 · John G. Tayer

Ronda 2

Plato principal

Encontraste el arma del crimen. Estaba escondida detrás de la casa, debajo de un arbusto. Habías salido para hacer una llamada: asuntos de dinero y cosas así.

8 · John G. Tayer

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

8 · John G. Tayer

Papel 9

Reportera

Mary Debbenham

CÓMO ES

- Insistente
- Siempre a la caza de una buena historia
- Agresiva

TU MISIÓN

Entrevista a Cortez (5 minutos)

Ronda 1

Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

9 · Mary Debbenham

Ronda 2

Plato principal

Por teléfono te contaron viejos rumores que salieron en el periódico: el alcalde tenía amoríos secretos.

9 · Mary Debbenham

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

9 · Mary Debbenham

Papel 10

Capo de la mafia

Don Corleone

CÓMO ES

- Autoritario
- Astuto
- Encantador

TU MISIÓN

Soborna a la policía

Ronda 1

Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

10 · Don Corleone

Ronda 2

Plato principal

Por la tarde viste a la maestra, Miss Elsie, en el jardín, justo donde encontraron el arma del crimen.

10 · Don Corleone

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

10 · Don Corleone

Papel 11

Gerente de restaurante

Xun Li

CÓMO ES

- Cortés
- Prudente
- Tiene ambiciones

TU MISIÓN

Discute con Don Corleone por el dinero de protección

Ronda 1

Entrada

11 · Xun Li

Conocías a Carla Hopkins: antes trabajaba para ti. Dejó tu restaurante porque le pagabas demasiado poco. Incluso te denunció por eso. ¡Pero no quieres contar nada!

Ronda 2

Plato principal

11 · Xun Li

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

Ronda 3

Postre

11 · Xun Li

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

Papel 12

Sirvienta

Sara Oswald

CÓMO ES

- Agresiva
- Decepcionada de la vida
- Antipática

TU MISIÓN

Discutes con tu jefe, Cortez, porque te paga muy poco

Ronda 1
Entrada

No te llevabas bien con Carla Hopkins, porque ganaba mucho más que tú. No quieres contarlo.

12 · Sara Oswald

Ronda 2
Plato principal

Ahora que Carla ha muerto, tienes la oportunidad de ocupar su puesto en la cocina y ganar más. Discutías con ella una y otra vez.

12 · Sara Oswald

Ronda 3
Postre

Cuando te enteraste de la muerte de Carla, Cornelia Ainsworth estaba a tu lado.

12 · Sara Oswald

Papel 13

Psicoanalista

Cornelia Ainsworth

CÓMO ES

- Inspira confianza
- Tranquila
- Muy culta

TU MISIÓN

Intenta tener una charla confidencial con cada uno

Ronda 1
Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

13 · Cornelia Ainsworth

Ronda 2
Plato principal

Por teléfono te contaron viejos rumores que salieron en el periódico: el alcalde tenía amoríos secretos.

13 · Cornelia Ainsworth

Ronda 3
Postre

Cuando te enteraste del asesinato de Carla Hopkins, la sirvienta, Sara Oswald, estaba a tu lado. La oíste susurrar: «¡Se lo tenía merecido!»

13 · Cornelia Ainsworth

Papel 14

Maestra

Miss Elsie Baxter

CÓMO ES

- Reservada
- Bondadosa
- Hospitalaria

TU MISIÓN

Invita a mucha gente a tomar el té

Ronda 1

Entrada

Viste al capitán Horatio McAllister salir de la cocina. Llevaba dos botellas de aguardiente.

14 · Miss Elsie Baxter

Ronda 2

Plato principal

Por la tarde estuviste mucho tiempo fuera, cerca del lugar donde encontraron el arma del crimen. Allí crecen las plantas de té.

14 · Miss Elsie Baxter

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

14 · Miss Elsie Baxter

Papel 15

Médica

Mathilde Leuchtenberg

CÓMO ES

- Gran cultura general
- Vive en el lujo
- Insistente

TU MISIÓN

Impresiona con lo que sabes de cirugía cardíaca

Ronda 1

Entrada

Examinaste el cuerpo. No había señales de lucha. Debió de ser atacada por sorpresa y morir rápidamente.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Ronda 2

Plato principal

En cuanto aparezca el arma del crimen, podrás comprobar que el asesinato no requirió mucha fuerza.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Ronda 3

Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Papel 16

Actriz

Sydney Goodwin

CÓMO ES

- Engreída
- Solo finge ser rica
- Una estrella del pasado

TU MISIÓN

Intenta ser siempre el centro de atención

Ronda 1
Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

16 · Sydney Goodwin

Ronda 2
Plato principal

Viste al banquero John G. Tayer salir mientras hablaba por teléfono.

16 · Sydney Goodwin

Ronda 3
Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

16 · Sydney Goodwin

Papel 17

Policía

Ann Smith

CÓMO ES

- Recién salida de la academia de policía
- Sin experiencia
- Hace muchas preguntas

TU MISIÓN

Encuentra al asesino

Ronda 1

Entrada

El equipo forense examinó a Carla Hopkins. La mataron con un objeto puntiagudo, pero no hay ni rastro de ese objeto.

17 · Ann Smith

Ronda 2

Plato principal

Hay que examinar el arma del crimen que se encontró. El equipo forense debe buscar huellas dactilares.

17 · Ann Smith

Ronda 3

Postre

Por desgracia, el equipo forense no encontró ninguna huella. Quien lo hizo tuvo que llevar guantes.

17 · Ann Smith

Papel 18

Policía

Georg Wesson

CÓMO ES

- Con mucha experiencia
- Sabe contar historias
- Mira a todos con ojos penetrantes

TU MISIÓN

Encuentra al asesino

Ronda 1
Entrada

La muerte la causó un objeto puntiagudo clavado en el torso.

18 · Georg Wesson

Ronda 2
Plato principal

El expediente de Carla Hopkins muestra que una vez presentó una denuncia contra Xun Li, porque Xun Li le pagaba demasiado poco. Pero más tarde retiró la denuncia.

18 · Georg Wesson

Ronda 3
Postre

Se ha determinado la hora de la muerte de Carla Hopkins: tuvo que ser a las 14:00.

18 · Georg Wesson

Papel 19

Jueza

Jamy O'Laughin

CÓMO ES

- Bondadosa
- Inteligente
- Elocuente

TU MISIÓN

Condena al asesino

Ronda 1
Entrada

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

19 · Jamy O'Laughin

Ronda 2
Plato principal

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

19 · Jamy O'Laughin

Ronda 3
Postre

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

19 · Jamy O'Laughin

Papel 20

Artista

Grace Bellevedere

CÓMO ES

- Muy interesada en la gente
- Artista conocida y respetada en París

TU MISIÓN

Intenta conseguir tantos clientes como puedas

Ronda 1
Entrada

No soportas a la esposa del alcalde, Lady Lucy, porque en tu última subasta convenció a su esposo de no comprar una de tus obras.

20 · Grace Bellevedere

Ronda 2
Plato principal

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

20 · Grace Bellevedere

Ronda 3
Postre

Viste al barman llegar al trabajo en moto, con guantes de moto.

20 · Grace Bellevedere

Papel 21

La hija de Garcia Cortez

Mareila Cortez

CÓMO ES

- Muy amable
- Orgullosa de su padre
- Atenta con los invitados

TU MISIÓN

El piloto, Jean Jacques, te cae muy bien, y se lo demuestras

Ronda 1
Entrada

Conocías a Carla Hopkins desde hacía mucho tiempo. Siempre era muy amable, y no te imaginas que tuviera enemigos.

21 · Mareila Cortez

Ronda 2
Plato principal

Antes veías a menudo al alcalde, Sir Cosmo D. Gordon, en la cocina; hablaba entonces con Carla Hopkins.

21 · Mareila Cortez

Ronda 3
Postre

Sabes que la artista Grace Bellevedere tiene guantes para las subastas, para no dañar las obras al tocarlas.

21 · Mareila Cortez

Papel 22

Barman

Charly «Sharky» O'Leary

CÓMO ES

- Tiene raíces irlandesas
- Orgulloso de sus orígenes
- Le encanta la Guinness

TU MISIÓN

Estás detrás de la barra, preparas cócteles y siempre opinas sobre los temas de conversación

Ronda 1

Entrada

Hace tiempo estuviste enamorado en secreto de Carla Hopkins. Pero ella no te correspondía. Nadie debe saberlo.

22 · Charly «Sharky» O'Leary

Ronda 2

Plato principal

En esta ronda no recibes ninguna pista nueva. Escucha bien lo que dicen los demás.

22 · Charly «Sharky» O'Leary

Ronda 3

Postre

Vas al trabajo en moto y llevas guantes de moto.

22 · Charly «Sharky» O'Leary