Rôle 1

Colonel

Juan Garcia Cortez

PERSONNAGE

- Ouvert sur le monde
- Cultivé
- Raconte ses souvenirs de guerre

TA MISSION

L'hôte

Manche 1

Entrée

Ton employée Carla Hopkins a été assassinée. Elle travaillait pour toi depuis plusieurs années et tout le monde l'appréciait.

1 · Juan Garcia Cortez

Manche 2

Plat principal

Tu payais bien Carla Hopkins, Sara Oswald nettement moins. À ton avis, Sara n'a pas le profil pour le poste de Carla.

1 · Juan Garcia Cortez

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

1 · Juan Garcia Cortez

Rôle 2

Grand industriel

Ronald T. Wayne

PERSONNAGE

- Froid
- Calculateur
- Condescendant

TA MISSION

Fais des avances à Lucy Gordon

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

2 · Ronald T. Wayne

Manche 2

Plat principal

Comme tu es souvent venu sur le domaine de ton hôte, tu as un jour surpris une dispute entre Carla Hopkins et la domestique, Sara Oswald.

2 · Ronald T. Wayne

Manche 3

Dessert

Tu as fait une promenade avec ta femme et tu as croisé Lady Lucy Gordon dans le parc vers 14 h 15.

2 · Ronald T. Wayne

Découpe le long des pointillés : le joueur reçoit sa carte en arrivant, tu distribues les indices à chaque manche.

Rôle 3

Ton personnage · Dîner-meurtre

L'épouse du grand industriel

Margret Wayne

PERSONNAGE

- Rêve d'être aimée
- Jalouse

TA MISSION

Dispute-toi avec Lucy Gordon

Manche 1

Entrée

Ton mari et toi, vous êtes souvent venus sur le domaine, parfois avec le pilote Jean Jacques Lindbergh. Tu te souviens qu'il flirtait avec Carla.

3 · Margret Wayne

Manche 2

Plat principal

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

3 · Margret Wayne

Manche 3

Dessert

Tu as fait une promenade avec ton mari et tu as croisé Lady Lucy Gordon dans le parc vers 14 h 15.

3 · Margret Wayne

Rôle 4

Maire

Sir Cosmo D. Gordon

PERSONNAGE

- A peur de la mafia
- Manque d'autorité
- Parle beaucoup pour ne rien dire

TA MISSION

Parle politique avec le sénateur

Manche 1

Entrée

Tu avais une liaison secrète avec Carla Hopkins. Mais personne ne doit le savoir ! Tu es souvent venu sur le domaine de ton hôte avec ta femme.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Manche 2

Plat principal

On t'a déjà surpris avec Carla Hopkins dans la cuisine. Mais tu t'en tires avec une excuse.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

4 · Sir Cosmo D. Gordon

Rôle 5

L'épouse du maire

Lady Lucy Gordon

PERSONNAGE

- Loyale
- Honnête
- Dirige une œuvre de bienfaisance

TA MISSION

Reste près de ton mari et sois en admiration devant lui

Manche 1

Entrée

Tu as tué Carla Hopkins parce que ton mari avait une liaison secrète avec elle. Tu ne l'as pas supporté, alors tu as préparé un plan. Tu ne veux surtout PAS être démasquée ! Tu es souvent venue sur le domaine de ton hôte avec ton mari.

5 · Lady Lucy Gordon

Manche 2

Plat principal

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

5 · Lady Lucy Gordon

Manche 3

Dessert

Tu as croisé Margret et Ronald Wayne dans le parc vers 14 h 15 et tu as échangé quelques mots avec eux.

5 · Lady Lucy Gordon

Rôle 6

Pilote

Jean Jacques Lindbergh

PERSONNAGE

- Cultivé
- Séducteur
- Très apprécié

TA MISSION

Flirte avec toutes les femmes de la soirée

Manche 1

Entrée

6 · Jean Jacques Lindbergh

Tu viens souvent sur le domaine de ton hôte. Tu connaissais Carla Hopkins depuis longtemps. Tu sais que Charly, le barman, avait autrefois un faible pour Carla. Il te l'a confié un soir au bar. Peut-être parce que tu flirtais toi-même de temps en temps avec Carla.

Manche 2

Plat principal

6 · Jean Jacques Lindbergh

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

Manche 3

Dessert

6 · Jean Jacques Lindbergh

Tu sais que Carla avait une liaison secrète ces derniers temps. Un jour, elle t'a éconduit. Elle a laissé entendre que c'était quelqu'un de connu.

Rôle 7

Capitaine

Horatio McAllister

PERSONNAGE

- Rusé
- Raconte des histoires de marins
- Criminel

TA MISSION

Fais chanter « Drunken Sailor » à tout le monde

Manche 1

Entrée

À cause de ton problème d'alcool, tu t'es souvent glissé en cachette dans la cuisine pour prendre de l'eau-de-vie. Tu ne veux pas que ça se sache.

7 · Horatio McAllister

Manche 2

Plat principal

Tu te souviens qu'en cherchant de l'alcool dans la cuisine, tu as surpris Carla Hopkins avec le maire, Sir Cosmo D. Gordon.

7 · Horatio McAllister

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

7 · Horatio McAllister

Découpe le long des pointillés : le joueur reçoit sa carte en arrivant, tu distribues les indices à chaque manche.

Rôle 8

Banquier

John G. Tayer

PERSONNAGE

- Timide dans la vie privée
- Intelligent
- Égoïste

TA MISSION

Persuade Xun Li de prendre un prêt beaucoup trop cher

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

8 · John G. Tayer

Manche 2

Plat principal

Tu as trouvé l'arme du crime. Elle était cachée derrière la maison, sous un buisson. Tu étais sorti pour passer un coup de fil : des histoires d'argent, ce genre de choses.

8 · John G. Tayer

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

8 · John G. Tayer

Découpe le long des pointillés : le joueur reçoit sa carte en arrivant, tu distribues les indices à chaque manche.

Rôle 9

Journaliste

Mary Debbenham

PERSONNAGE

- Envahissante
- Toujours à l'affût d'un bon sujet
- Agressive

TA MISSION

Interviewe Cortez (5 minutes)

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

9 · Mary Debbenham

Manche 2

Plat principal

Au téléphone, tu as entendu parler de vieilles rumeurs parues dans le journal : le maire aurait eu des liaisons secrètes.

9 · Mary Debbenham

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

9 · Mary Debbenham

Rôle 10

Parrain de la mafia

Don Corleone

PERSONNAGE

- Autoritaire
- Rusé
- Charmeur

TA MISSION

Soudoie la police

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

10 · Don Corleone

Manche 2

Plat principal

Dans l'après-midi, tu as vu l'institutrice, Miss Elsie, dans le jardin, à l'endroit même où l'on a trouvé l'arme du crime.

10 · Don Corleone

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

10 · Don Corleone

Rôle 11

Propriétaire de restaurant

Xun Li

PERSONNAGE

- Aimable
- Sur la réserve
- A de l'ambition

TA MISSION

Dispute-toi avec Don Corleone au sujet de l'argent du racket

Manche 1

Entrée

Tu connaissais Carla Hopkins : elle a travaillé pour toi autrefois. Elle a quitté ton restaurant parce que tu ne la payais pas assez. Elle a même porté plainte contre toi. Mais tu ne veux rien dire !

11 · Xun Li

Manche 2

Plat principal

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

11 · Xun Li

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

11 · Xun Li

Rôle 12

Domestique

Sara Oswald

PERSONNAGE

- Agressive
- Déçue par la vie
- Désagréable

TA MISSION

Tu te disputes avec ton patron, Cortez, parce que ton salaire est trop bas

Manche 1

Entrée

Tu ne t'entendais pas bien avec Carla Hopkins, parce qu'elle gagnait bien plus que toi. Tu ne veux pas le dire.

12 · Sara Oswald

Manche 2

Plat principal

Maintenant que Carla est morte, tu as une chance de prendre sa place à la cuisine et de gagner plus. Tu te disputais sans cesse avec elle.

12 · Sara Oswald

Manche 3

Dessert

Quand tu as appris la mort de Carla, Cornelia Ainsworth était à côté de toi.

12 · Sara Oswald

Rôle 13

Psychanalyste

Cornelia Ainsworth

PERSONNAGE

- Inspire confiance
- Calme
- Très cultivée

TA MISSION

Essaie d'entraîner chacun dans une conversation confidentielle

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

13 · Cornelia Ainsworth

Manche 2

Plat principal

Au téléphone, tu as entendu parler de vieilles rumeurs parues dans le journal : le maire aurait eu des liaisons secrètes.

13 · Cornelia Ainsworth

Manche 3

Dessert

Quand tu as appris que Carla Hopkins avait été assassinée, la domestique, Sara Oswald, était à côté de toi. Tu l'as entendue murmurer : « Bien fait pour elle ! »

13 · Cornelia Ainsworth

Rôle 14

Institutrice

Miss Elsie Baxter

PERSONNAGE

- Réservée
- Bienveillante
- Accueillante

TA MISSION

Invite beaucoup de monde à prendre le thé

Manche 1

Entrée

Tu as vu le capitaine Horatio McAllister sortir de la cuisine. Il avait deux bouteilles d'eau-de-vie avec lui.

14 · Miss Elsie Baxter

Manche 2

Plat principal

Dans l'après-midi, tu es restée longtemps dehors, près de l'endroit où l'on a trouvé l'arme du crime. C'est là que poussent les théiers.

14 · Miss Elsie Baxter

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

14 · Miss Elsie Baxter

Rôle 15

Médecin

Mathilde Leuchtenberg

PERSONNAGE

- Cultivée
- Vit dans le luxe
- Envahissante

TA MISSION

Impressionne par ton savoir en chirurgie cardiaque

Manche 1

Entrée

Tu as examiné le corps. Il n'y avait aucune trace de lutte. Elle a dû être prise par surprise et mourir rapidement.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Manche 2

Plat principal

Dès que l'arme du crime réapparaît, tu peux constater que le meurtre n'a pas demandé beaucoup de force.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

15 · Mathilde Leuchtenberg

Rôle 16

Ton personnage · Dîner-meurtre

Actrice

Sydney Goodwin

PERSONNAGE

- Prétentieuse
- Fait semblant d'être riche
- Une star d'hier

TA MISSION

Essaie d'être partout le centre de l'attention

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

16 · Sydney Goodwin

Manche 2

Plat principal

Tu as vu le banquier John G. Tayer sortir en téléphonant.

16 · Sydney Goodwin

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

16 · Sydney Goodwin

Rôle 17

Policière

Ann Smith

PERSONNAGE

- Tout juste sortie de l'école de police
- Inexpérimentée
- Pose beaucoup de questions

TA MISSION

Trouve le meurtrier

Manche 1

Entrée

La police scientifique a examiné Carla Hopkins. Elle a été tuée avec un objet pointu, mais cet objet reste introuvable.

17 · Ann Smith

Manche 2

Plat principal

L'arme du crime a été retrouvée et doit être examinée. La police scientifique doit y chercher des empreintes digitales.

17 · Ann Smith

Manche 3

Dessert

Malheureusement, la police scientifique n'a trouvé aucune empreinte. Le coupable a dû porter des gants.

17 · Ann Smith

Rôle 18

Policier

Georg Wesson

PERSONNAGE

- Très expérimenté
- Sait bien raconter les histoires
- Jauge chacun d'un regard perçant

TA MISSION

Trouve le meurtrier

Manche 1

Entrée

La mort a été causée par un objet pointu, enfoncé dans le haut du corps.

18 · Georg Wesson

Manche 2

Plat principal

Le dossier de Carla Hopkins montre qu'elle avait un jour porté plainte contre Xun Li, parce que Xun Li ne la payait pas assez. Mais la plainte a été retirée par la suite.

18 · Georg Wesson

Manche 3

Dessert

L'heure de la mort de Carla Hopkins a été établie : ça a dû se passer à 14 h.

18 · Georg Wesson

Découpe le long des pointillés : le joueur reçoit sa carte en arrivant, tu distribues les indices à chaque manche.

Rôle 19

Ton personnage · Dîner-meurtre

Juge

Jamy O'Laughin

PERSONNAGE

- Bienveillante
- Intelligente
- Éloquente

TA MISSION

Condamne le meurtrier

Manche 1

Entrée

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

19 · Jamy O'Laughin

Manche 2

Plat principal

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

19 · Jamy O'Laughin

Manche 3

Dessert

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

19 · Jamy O'Laughin

Découpe le long des pointillés : le joueur reçoit sa carte en arrivant, tu distribues les indices à chaque manche.

Rôle 20

Artiste

Grace Bellevedere

PERSONNAGE

- S'intéresse beaucoup aux gens
- Artiste connue et respectée à Paris

TA MISSION

Essaie de gagner le plus de clients possible

Manche 1

Entrée

Tu ne supportes pas l'épouse du maire, Lady Lucy, parce qu'à ta dernière vente aux enchères, elle a dissuadé son mari d'acheter une de tes œuvres.

20 · Grace Bellevedere

Manche 2

Plat principal

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

20 · Grace Bellevedere

Manche 3

Dessert

Tu as vu le barman arriver au travail à moto, avec des gants de moto.

20 · Grace Bellevedere

Rôle 21

La fille de Garcia Cortez

Mareila Cortez

PERSONNAGE

- Très gentille
- Fière de son père
- Prend soin des invités

TA MISSION

Tu trouves le pilote, Jean Jacques, très sympathique, et tu le lui montres

Manche 1

Entrée

Tu connaissais Carla Hopkins depuis longtemps. Elle était toujours très aimable, et tu n'arrives pas à imaginer qu'elle ait eu des ennemis.

21 · Mareila Cortez

Manche 2

Plat principal

Autrefois, tu voyais souvent le maire, Sir Cosmo D. Gordon, à la cuisine ; il parlait alors avec Carla Hopkins.

21 · Mareila Cortez

Manche 3

Dessert

Tu sais que l'artiste Grace Bellevedere a des gants pour les ventes aux enchères, pour ne pas abîmer les œuvres quand elle les manipule.

21 · Mareila Cortez

Rôle 22

Barman

Charly « Sharky » O'Leary

PERSONNAGE

- A des racines irlandaises
- Fier de ses origines
- Adore la Guinness

TA MISSION

Tu es derrière le bar, tu prépares des cocktails et tu donnes toujours ton avis sur les sujets de conversation

Manche 1

Entrée

22 · Charly « Sharky » O'Leary

Autrefois, tu étais secrètement amoureux de Carla Hopkins. Mais elle ne partageait pas tes sentiments. Personne ne doit le savoir.

Manche 2

Plat principal

22 · Charly « Sharky » O'Leary

Pas de nouvel indice pour toi dans cette manche. Écoute bien ce que disent les autres.

Manche 3

Dessert

22 · Charly « Sharky » O'Leary

Tu viens au travail à moto et tu portes des gants de moto.