

Meurtre au dîner

Jeu de rôles pour 4 à 10 joueurs

Écosse, 1917.

Lors d'un dîner à Coral Manor, l'hôte de la soirée est assassiné. Hélas, le coupable ne peut être que l'un des convives.

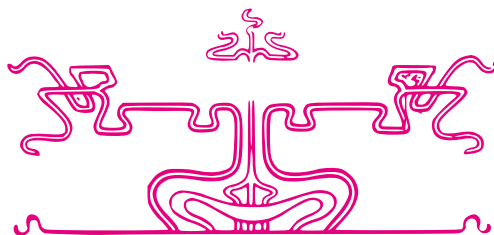
Scotland Yard a été appelé. En attendant, les convives peuvent enquêter et pincer le coupable. Ils vont devoir se cuisiner les uns les autres, pendant le repas.



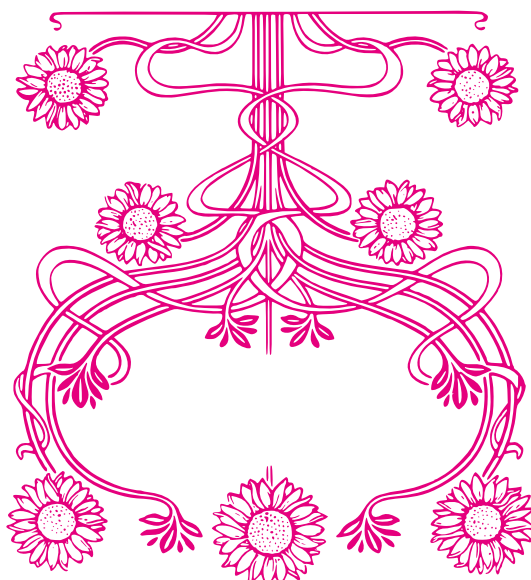
Par **Dak/Nico**, sur une idée de **Fabien C** développée par 3d6 pour le **Neuvième Défi Trois Fois Forgé** de **PTGPTB**.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Au menu ce soir



Principes du jeu	3	Inspirations et conseils	13
<i>Note : Sortir du cadre</i>	3	Du jeu de rôle à la Murder Party	13
Déroulement d'une partie	4	Adapter le jeu	13
<i>Note : Sécurité émotionnelle</i>	4	Crédits et remerciements	14
Timing	5	Cartes de rôles	15
Matériel	5	Cartes de lieux	16
Préparation des cartes	5	Cartes d'armes	17
Avant le repas	6	Cartes de mobiles	18
Liens avec Lord Pendelthon	6		
Liens entre convives	6		
Présentations	6		
Pendant l'apéritif	7		
Des convives aux abois	7		
Visiter le manoir	7		
<i>Astuce : Sortir les convives</i>	7		
Entrée et amuse-bouches	8		
<i>Astuce : un bol de sujets</i>	8		
Le plat de résistance	9		
Le plateau de fromage	10		
La frarandole des desserts	11		
Café et difestif	12		
<i>Note : ca reste un jeu !</i>	12		



Principes du jeu

Meurtre au dîner est un jeu de type jeu de rôle. Il est fait pour être joué au cours d'un repas. Il est prévu pour 3 à 9 joueuses et joueurs, guidés par une personne au rôle d'arbitre.

Cette personne incarne l'Intendante ou le Majordome de Lord Pendelthon. Pour des raisons de simplicité on l'appellera la **Meneuse de Jeu**, dans la suite du texte, quel que soit son genre.

Les autres personnes incarnent les **convives**. On les genre au masculin pour plus de clarté et pour les différencier de la Meneuse.

Dans le cadre du jeu, les convives ont été invité à un dîner à Coral Manor, un magnifique chateau victorien sur une île au nord de l'Écosse.

Pendant le dîner, ces derniers vont apprendre que leur hôte, Lord Pendelthon, vient d'être assassiné. Vu que l'île est isolée, il semble bien que le coupable soit l'un des convives. Tout le monde semble embarrassé... C'est étrange... pourtant ils n'ont rien à cacher, pas vrai ?

Pour ne pas rester les bras croisés, nos charmants convives vont tenter de débusquer le coupable, guidés au fil du repas par la Meneuse de Jeu.

Ce jeu est plutôt destiné à des adultes mais devrait être accessible à des adolescents à partir de 14 ou 15 ans.

Note : Sortir du cadre

Ce jeu propose un cadre très classique et populaire, l'Angleterre de l'entre-deux-guerres, chère à Agatha Christie, aux premières Murder Party, et au Cluedo. On le retrouve également dans Downton Abbey et pas mal d'autres oeuvres.

Mais ce concept est fait de façon à pouvoir être adapté. Vous pouvez par exemple envisager un autre mystère qu'un meurtre : un vol, un mystérieux maître chanteur, etc.

Et une fois que vous avez compris comment le jeu fonctionne, rien ne vous interdit de créer votre propre cadre de jeu, que ça soit au moyen-âge, en Italie, où l'on s'estourbit à coup de dague, ou un dîner mortel en 2715 où l'on trucidé à coup de phasers.

Et bien sûr, avec un peu de malice, rien ne vous interdit d'introduire des horreurs insondables, des cultes millénaires et autres grands anciens chers à Lovecraft pour en faire un dîner horrifique.



Déroulement d'une partie

Une partie de Meutre au dîner se déroule ainsi :

Avant le repas les joueuses et joueurs créent leur personnage, et établissent des liens entre eux.

A **l'apéritif**, la Meneuse détermine qui est l'assassin, s'il a des complices, et les convives interagissent ensemble de manière parfaitement innocente. Et ce même si chacun semble s'absenter mystérieusement.

Pendant **l'entrée**, les convives échangent, toujours innocemment. Mais dans l'ombre, assassin et éventuels complices tentent de se préparer un alibi...

Durant **le plat principal**, la Meneuse annonce la mort de Lord Pendelthon. Les convives vont tenter de se cuisiner pour savoir qui est la personne dont l'alibi ne tient pas.

Alors qu'on passe au **fromage**, la Meneuse déclare qu'on a retrouvé l'arme du crime. Chacun tente de revoir les témoignages des uns et des autres au tamis de ces nouvelles informations.

Enfin au **dessert**, la Meneuse révèle qu'un indice a été trouvé sur le mobile du coupable. Cela va évidemment étayer de nouvelles théories.

Enfin, nous en arrivons au **café** et/ou au **digestif**. A tour de rôle chacun des convive dévoile sa théorie, son coupable et son mobile. Celui qui a la majorité de voix contre lui est arrêté. Et l'on dévoile alors qui a gagné.

Nous invitons la meneuse à rappeler ce déroulé au début du jeu, qu'il soit bien connu par tous les convives.

Note : Sécurité émotionnelle

Bien que le jeu ne soit pas particulièrement glauque, monstrueux ou brutal, il traite néanmoins de sujets adultes, comme la mort ou l'adultère.

Si une personne (Convive ou Meneuse) est mise mal à l'aise par un échange, elle peut utiliser le mot-clef de sécurité "**Allons, allons...**" pour le signifier aux autres. Elle n'a pas à se justifier.

Quand le mot-clef est utilisé, les convives se rassient, tranquillement, se taisent au moins trente secondes, avant de changer de sujet. Nous sommes dans la bonne société anglaise, il serait mal vu de mettre qui que ce soit mal à l'aise.

Evidemment, on ne peut pas interrompre un vote ou éviter de donner son alibi, par l'usage de ce mot-clef. Par contre on peut calmer des débats devenus un peu trop intenses.

Timing

Le jeu est prévu pour durer approximativement 2 heures. Bien sûr ces durées sont indicatives, mais elles peuvent servir de référence pour la Meneuse :

- Avant le repas : prévoir au moins 20 minutes
- Apéritif : prévoir au moins 30 minutes
- Entrée : 10-15 minutes environ
- Plat principal : 30 minutes environ
- Fromage : 10 minutes environ
- Dessert : 10 minutes environ
- Café et Apéritif : 5 minutes environ

Matériel

Meurtre au Dîner se passant pendant un repas, il vous faudra une table, des chaises, un bon repas et du temps devant vous. Il est tout à fait possible de jouer à ce jeu lors d'un pic-nic.

Pour une première partie, la Meneuse est vivement encouragée à découper et utiliser les cartes jointes à la fin de ce document.

Les Convives devront s'armer d'un stylo, et d'une feuille ou deux de papier, qui leur serviront à noter leur personnage, leurs indices, ainsi que les pistes et conjectures qu'ils pourraient avoir trouvées.

Préparation des cartes

Au début de la partie, la Meneuse aura besoin d'un certain nombre de cartes, qui se répartissent en 4 catégories : **rôle**, **lieu**, **arme**, et **mobile**. Leur nombre dépend du nombre de convives.

Nombre de Convives	Cartes rôles			Cartes d'alibis		
	Innocents	Coupable	Complices	Mobiles	Armes	Lieux
3	2	1	0	3	5	5
4	3	1	0	4	6	6
5	3-4	1	0-1	5	7	7
6	4-5	1	0-1	6	8	8
7	5	1	1	7	8	8
8	6	1	1	8	9	9
9	6-7	1	1-2	9	10	10

Avant le repas

Les joueuses et joueurs sont invités à créer leur personnage, avec l'aide de la Meneuse.

Pour rajouter un peu de saveur et de cliché au jeu, nous vous invitons à partir des clichés et codes du genre du roman policier "whodunit". Vous pouvez également vous inspirer du film Gostford Park.

Exemple de stéréotype :

- *le colonel à la retraite, porté sur la boisson*
- *la vieille comtesse à l'humour cinglant*
- *l'américain désagréable et pressé*
- *le docteur fortuné et brillant*
- *l'avocat prudent et modeste,*
- *le détective étranger arrogant et génial*
- *le journaliste indiscret et vulgaire*
- *la starlette de cinéma au passé trouble*
- *le jeune premier arriviste et fougueux*
- *l'archéologue passionné et séduisant*
- *la vieille dame qui juge très bien du caractère des gens*
- *le prêtre sérieux et honnête*
- *un secrétaire un peu trop consciencieux etc...*

N'hésitez pas à vous répartir ces rôles afin que tout le monde ait un personnage intéressant et amusant à jouer. Et profitez en pour vous trouver un nom qui colle avec le personnage. *Par exemple : Lord James Chester, Inspecteur Hector Navet, Lady Mary Worstershire, Colonel Carmicaël Mustard...*

Liens avec Lord Pendelthon

Chacun des convives va se donner un lien public et connu avec Lord Pendelthon : *un frère, un ami, une relation de travail, un cousin, un camarade de cricket, avoir été dans le même régiment à l'armée, être son médecin ou son confesseur, etc...*

Liens entre convives

Ensuite, deux par deux les convives vont se trouver un lien public. *Ca peut être mari et femme, camarades de l'armée, adversaires de badmington, cousins, frères, anciens fiancés, partenaires d'affaire, ...*

L'idée étant que chaque convive ait au moins deux liens avec d'autres convives.

Présentations

Une fois tout le monde prêt, chacun, à tour de rôle, présente aux autres son personnage, et les liens qu'il entretient avec lord Pendelthon et les autres convives.

Le dîner peut commencer.

Pendant l'apéritif

Durant l'apéritif, la Meneuse va tirer un lot de carte pour chaque convive.

Ce lot comprend :

- Un mobile potentiel de meurtre
- Une arme potentielle du crime
- Un lieu potentiel du crime
- Un rôle (innocent, coupable ou complice).
-

Puis, à tour de rôle, celle-ci va prendre chaque convive à part, pendant que les autres échangent innocemment.

Le convive regarde ses cartes, note ce qu'il a reçu et rend le tout à la Meneuse. Convive et Meneuse peuvent échanger, notamment sur le mobile, pour le détailler ensemble.

Pour le coupable, ces cartes représentent comment il a fait le coup (lieu et arme du crime), et sa raison. *Exemple : Lord Chester a tué Lord Pendelthon avec le Chandelier dans la Salle de Billard, pour une vieille dette de jeu.*

Pour les autres convive, c'est le lieu où ils étaient pendant le meurtre, des indices qu'ils ont trouvé, ainsi que les soucis qu'ils ont pu avoir avec Lord Pendelthon... sans pour autant le tuer. *Exemple : Pendant le meurtre, Lady Worstershire était dans la Veranda, et elle a pu vérifier que les fioles de mort-aux-rats étaient toujours là. Le meurtre n'a eu donc lieu ni avec cette arme, ni dans cet endroit. Par contre, il est vrai qu'elle était une ancienne amante éconduite de Lord Pendelthon et elle ne pleurera pas sa mort.*

Des convives aux abois

Le Coupable est particulièrement attentif à ce que font les autres, vu qu'il va commettre un crime. Il peut donc, sous la supervision de la Meneuse, regarder le lot de cartes destiné à un autre Convive. La Meneuse profite de ce moment pour lui donner le nom de son complice (s'il en a un).

Le Complice, aura pour rôle d'aider le Coupable à trouver son alibi. Il peut donc regarder les lieux et armes du crime non utilisés.

Et la Meneuse en profite également pour lui donner le nom du Coupable, évidemment.

Visiter le manoir

Lors de l'Apéritif, la Meneuse est invitée à présenter la liste de tous les lieux potentiels, aux convives réunis, afin que ceux-ci connaissent un peu Coral Manor.

Astuce : Sortir les convives

Pour rendre l'expérience plus immersive, la Meneuse peut user de subterfuges pour appeler les convives un à un :

- *Monsieur Navet ? On vous demande au téléphone.*
- *Miss Japple... Nous avons reçu un télégramme à votre attention.*
- *Lord Chaster ? Monsieur Pendelthon vous fait l'honneur de choisir le vin de ce soir.*
- *Lady Worstershire, un instant je vous prie ?*

Entrées et amuse-bouches

Pour annoncer l'entrée, la Meneuse peut utiliser d'une petite formule du type : *Mesdames, Messieurs, Lord Pendelthon nous rejoindra, il a émis le souhait que nous commençons le repas tôt, veuillez prendre place.*

La Meneuse laisse les convives s'installer autour de la table comme ils le souhaitent. Pour plus de réalisme vous pouvez envisager de laisser un couvert à table pour Lord Pendelthon. Pendant l'entrée, les convives jouent sur les relations qu'ils ont créés. Il s'agit d'un peu d'échauffement.

S'il y a un Complice, ce dernier peut essayer de glisser au Coupable, sur le lieu où il était, ou sur les cartes inutilisées qu'il a vu, pour l'aider. Mais il doit faire ça de manière subtile pour ne pas se faire prendre par les autres convives.

Pour des raisons évidentes, le Coupable et le Complice ne sont pas sensés s'isoler pour établir leur alibi. Et puis, si deux convives s'isolent, cela va créer des suspicions.

A la fin de l'entrée, la Meneuse quitte la pièce quelques secondes...

Astuce : un bol de sujets

Si vos convives n'ont pas une excellente habitude de jouer ensemble, la Meneuse peut préparer dès l'apéritif un bol avec des petits papiers contenant des sujets de conversation annodins dans lesquels les convives peuvent piocher.

On pourrait y retrouver pèle-mêle par exemple :

- Le coup d'état militaire de 1926 au Portugal
- Les grèves ouvrières au Royaume-Uni
- La situation confuse en Russie, exsangue après la révolution russe,
- La guerre d'indépendance de l'Irlande de 1921, et le traité de 1922
- La montée du socialisme en Europe.

Bien évidemment il ne s'agit pas de faire un quiz historique, juste de meubler la conversation. Rien n'interdit (au contraire) de juste répondre "*Oh pauvres gens, ils ont tellement souffert*" ou "*C'est effroyable, effroyable...*" à tous les sujets pioché.

Le plat principal

A son retour, la Meneuse annonce que Lord Pendelthon a été retrouvé mort et dévoile le lieu du crime (la carte lieu du coupable). Et elle prévient Scotland Yard a été appelé :

Mesdames, Messieurs, j'ai le regret de vous annoncer le décès de Lord Pendelthon retrouvé mort dans la Salle de Billard (montre la carte du lieu de sa mort). Scotland Yard a été appelé, et ne devrait plus tarder.

En attendant leur arrivée, ils souhaitent votre pleine et entière collaboration, et m'ont chargé de collecter, pour les uns et les autres, vos témoignages. Je vous propose de le faire au cours du repas.

A tour de role, chaque convive va dire ce qu'il faisait pendant le meurtre et ce qu'il a vu. Il n'y a pas d'ordre prédéfini de passage mais la Meneuse doit s'assurer que tout le monde passe une fois.

Bien évidemment les innocents ont intérêt à passer en premier pour prouver qu'ils savent bien ce qu'ils faisaient (mais du coup c'est également ce que ferai un coupable qui essaye de se disculper) mais s'ils peuvent faire passer le coupable en premier il sera plus facile de le pincer.

Chaque convive est tenu de placer **un lieu** et une **arme du crime**. Par exemple : *"Moi ? Et bien j'étais dans le **Salon**, et j'étais en train de regarder un magnifique **poignard orné** qui était dans une vitrine... Je crois bien que Lord Pendelthon l'avait ramené d'Inde."*

Evidemment, le coupable ne peut pas dire qu'il était en train de tuer Lord Pendelthon, il va devoir ruser :

- Il y a toujours au moins un lieu et une arme de plus que de convives, il peut tenter de tomber dessus et faire son alibi à partir de ça
- Il peut également, s'il a réussi à comprendre son complice, utiliser ses suggestions pour brouiller les pistes et se disculper.
- Il peut enfin tenter de dire qu'un autre convive ment : "Quoi ? en fait c'était moi dans le Salon, et je ne t'ai pas vu, tu mens". Evidemment il peut faire ça et accuser injustement un innocent, ou il peut s'arranger avec son Complice pour rouler tout le monde dans la farine.

Évidemment les complices essayent également d'installer de fausses pistes, de mettre le doute, en remettant en question les témoignages des innocents, voire en les accusant ouvertement.

Chacun note ses déductions, et ses pistes.

A la fin du plat principal, la Meneuse demande à chaque convive de dire sur qui il porte le plus de soupçons. Le convive qui a le plus de votes contre lui, verra son mobile potentiel dévoilé lors de la phase suivante. En cas d'égalité entre deux convives : l'un des deux convives est tiré au hasard.

La Meneuse s'éclipse pour préparer la suite, lorsqu'elle a le nom d'un convive suspect.



Le plateau de fromage

A son retour, la Meneuse annonce le mobile de la personne qui a été choisie, ainsi que l'arme du crime :

Mesdames, Messieurs, je viens d'avoir Scotland Yard, il semble de mon devoir de révéler deux informations. Tout d'abord, sur vos remarques, ils ont enquêté sur Lady Wostershire.

Il semble que Lord Pendelthon eut une relation secrète avec Lady Worstershire, qui s'est arrêtée brutalement il y a deux ans. Ils précisent que bien que ça puisse être un mobile, ce n'est pas pour autant qu'elle est forcément coupable du meurtre. Toutes mes excuses; Lady Worstershire.

A ce titre, les inspecteurs pensent avoir déniché l'arme du crime. C'est un chandelier, qui a été retrouvé couvert de sang. Je vous propose de passer au fromage en attendant de plus amples informations.

Pendant le plateau de fromage, chacun essaye de traiter ces nouvelles informations : est-ce que ça change leur perception de la situation, est-ce que ça met quelqu'un sur la sellette ? Quelqu'un avait-il parlé du chandelier ? Bien évidemment, les joueurs sont invités se questionner les uns les autres, à poser des questions.

Chacun note ses déductions, et ses pistes.

A la fin du service du fromage, la Meneuse demande à chaque convive de dire sur qui se porte le plus de soupçons. Le convive qui a le plus de votes contre lui, voit son mobile potentiel dévoilé lors de la phase suivante. En cas d'égalité entre deux convives : l'un des deux convives est tiré au hasard.

La Meneuse part en cuisine, à nouveau, une fois qu'elle a un nom.





La farandole des desserts

Pendant qu'on sert le dessert, la Meneuse annonce le mobile de la personne qui a été choisie, ainsi qu'un élément confondant trouvé par Scotland Yard.

Je viens de croiser les enquêteurs de Scotland Yard, il semble de mon devoir de révéler deux informations : sur vos remarques, ils ont enquêté sur Miss Milford.

Il semble que la jeune Miss Milford soit l'enfante illégitime de Lord Pendelthon et en ressent un grand ressentiment. Ils précisent que bien que ça puisse être un mobile, ce n'est pas pour autant qu'elle est forcément coupable du meurtre.

Dans le coffre de Lord Pendelthon ils ont également retrouvé un document important : il s'agit visiblement de dettes de jeux qu'aurait eu Monsieur Pendelthon envers une personne de son entourage. Le nom n'était pas précisé.

La Meneuse est invitée à improviser un élément confondant qui vienne pointer le mobile de l'assassin de Lord Pendelthon.

Soit cet indice coïncide avec l'un des deux alibis dévoilé, et les convives tiennent probablement leur coupable. Soit cet indice n'a aucun rapport avec les alibis donnés et donc cela prouve que les accusés précédents sont innocents.

Chacun essaye de traiter ces nouvelles informations : est-ce que ça change leur perception de la situation, est-ce que ça met quelqu'un sur la sellette ? Bien évidemment les joueurs sont invités à se questionner les uns les autres.

Chacun note ses dernières hypothèses, déductions et pistes. Il est temps de conclure...



Café et digestif

A son retour, la Meneuse annonce la conclusion du jeu :

Scotland Yard est à la porte... Vu que vous avez beaucoup enquêté sur cette affaire, ils souhaitent vous demander à tous, vos conclusions.

Chacun des convives, à tour de rôle, va livrer son “coupable” et tenter d'expliquer les raisons de ses déductions. Le convive le plus souvent déclaré coupable est livré à la police.

- Si c'est le Coupable, lui et son Complice ont perdu, et les Innocents ont gagné.
- Si c'est un Innocent, le Coupable et son Complice ont pu s'enfuir. Ils ont gagné et les Innocents ont perdu.
- Si c'est un Complice, le Coupable s'est enfui, et son complice sera déclaré Innocent. Ils ont gagné, les Innocents ont perdu.

L.e jeu est terminé. Il est temps de révéler la solution.

Le Coupable se dévoile, et raconte comment il a fait le coup, et s'il a des complices. Et la Meneuse, en fonction des déductions réussies, ou non, des convives, va pouvoir raconter un court épilogue.



Note : ca reste un jeu !

Il va de soit que 1927 n'était une époque pas très réjouissante, en ce qui concerne les oppressions systémiques. Et malgré toute l'admiration que l'on peut avoir pour les plus célèbres auteurs de romans policiers, beaucoup répétaient les clichés de leur époque.

Seulement... Meurtre au dîner est un jeu, certainement pas un simulateur d'oppression. La réalité historique n'est pas au cœur du jeu.

Vous pouvez totalement faire une version idéalisée et modernisée de 1927, avec des couples queer, des femmes aux rôles des hommes et un univers qui ne laisse aucune place pour le racisme.



Inspirations et conseils

Pour comprendre l'ambiance que cherche à recréer ce jeu, il peut être intéressant de se plonger dans ses inspirations. Tout d'abord ce jeu est inspiré des classiques du roman policier "whodunit", comme Agatha Christie ou Sir Arthur Conan Doyle. Je ne saurais que vous conseiller les romans, et les films dérivés de leurs oeuvres.

La série Downton Abbey est aussi une excellente source, qui vient apporter un cadre historique plutôt bien retranscrit. On peut également citer Gostford Park, un film avec une enquête de meurtre et qui fut le précurseur de Downton Abbey. Dans un genre plus humoristique, le film Cluedo de 1985 (avec ses trois fins) est très bon.

Pour l'ambiance musicale, vous pouvez piocher dans les bandes originales des films cités ainsi que de leurs produits dérivés (jeux vidéos). Vous pouvez également piocher dans les oeuvres des années 1920 qui sont pour beaucoup libres de droit aujourd'hui.

Mais si vous souhaitez avoir un fond d'ambiance réussi et original, je vous conseille lourdement les morceaux de PostModern Jukebox de Scott Bradlee, qui vont apporter une musique rétro un peu décalée. Ces derniers sont disponibles sur Youtube, Deezer...

Du jeu de Rôle à la Murder Party

Meurtre au Dîner est un jeu de rôle prévu sans grande préparation, pour un dîner. Mais il est lourdement inspiré des Murder Party classiques. Il n'est pas très difficile de l'y transformer avec un peu de préparation de la Meneuse.

Au lieu de donner des cartes aux convives, la Meneuse peut créer des personnages, rédiger leur histoire, leur mobile et les indices qu'ils ont. Et distribuer ces personnages en amont aux joueuses et joueurs. Cela permet à chacun des convives d'arriver dans le costume de son personnage, et d'avoir l'expérience complète des murders party.

Pour la petite histoire, ces jeux qui sont probablement nés au début du XXème siècle pour occuper les riches touristes, dans les très pluvieux hôtels anglais. Ces jeux sont l'une des sources d'inspiration du Cluedo et d'Agatha Christie, qui a même écrit "Un meurtre sera commis le..." une histoire de meurtre qui a lieu durant une Murder Party.

Adapter le jeu

Avec des convives expérimentés vous pouvez adapter un peu le jeu pour en régler la difficulté :

- Rajouter des armes et des lieux.
- Mettre aussi la Meneuse (qui incarne l'Intendante / la Majordome du mort) sur la liste des suspects.
- Rajouter la possibilité qu'il n'y ait que des innocents : Lord Pendelthon se serait alors suicidé...
- Rajouter un vote pour dévoiler un alibi supplémentaire.
- Donner un mot de passe au Coupable et au Complice pour se reconnaître durant la partie, ne pas leur dire à l'apéritif qui est leur allié.

Crédits et remerciements

Je remercie mon épouse pour sa patience, son soutien, sa bienveillance et ses idées.

La police Chomsky utilisée est sous licence SIL Open Font License, Version 1.1.

Cadre Art Déco (page 1) par J. Lengerke sous Licence CC 0.

Cadre floral (page 2) issu d'une publicité dans *La Pose et l'éclairage en photographie* (1903). Libre de droit*

Fleuron (page 12), Nasturitium Ornement (page 3) et Ornement (Page 14) sont issus de *l'Annuaire Graphique* (1909). Libre de droit*

Cadre épais (page 8) issu d'une publicité dans *Nuevas Aertes* (1904). Libre de droit*

Ornement floral (page 10) issu de *La Revue de photographie* (1904). Libre de droit*


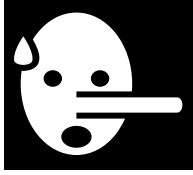
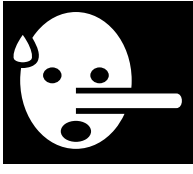









Ornement (page 11) créé par Rodolfocontreras sous license CC AS 3.0

Barre décorative (page 12) issue d'un livre hongrois de 1901. Libre de droit*

Icones des cartes (pages 15 et suivantes) créées par Delapouite et Lorc sous Licence CC 3.0 <https://game-icons.net>



Cartes de rôles

Rôle Coupable 	Rôle Complice 	Rôle Complice 	Rôle Innocent 
Rôle Innocent 	Rôle Innocent 	Rôle Innocent 	Rôle Innocent 
Rôle Innocent 	Rôle Innocent 	Rôle Innocent 	Rôle Innocent 

Cartes de lieux

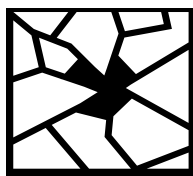
Lieu

Grand Salon



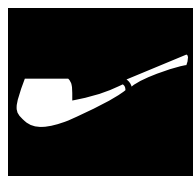
Lieu

Véranda



Lieu

Fumoir



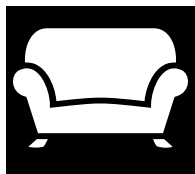
Lieu

Salle de Jeu



Lieu

Petit Salon



Lieu

Bureau



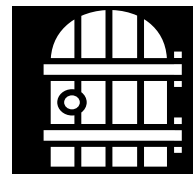
Lieu

Bibliothèque



Lieu

Hall



Lieu

**Salle de
Bain**



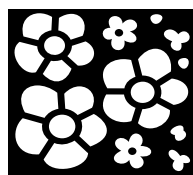
Lieu

**Chambre à
Coucher**



Lieu

Jardin



Lieu

Chapelle



Cartes d'armes

Arme

Corde



Arme

Poignard



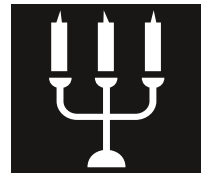
Arme

Mort-aux-rats



Arme

Chandelier



Arme

Revolver



Arme

**Clef
Anglaise**



Arme

Hache



Arme

Fer à Cheval



Arme

Sécateurs



Arme

Barre de fer



Arme

**Fusil de
Chasse**



Arme

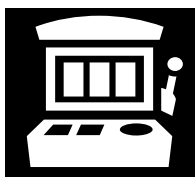
Somnifères



Cartes de mobiles

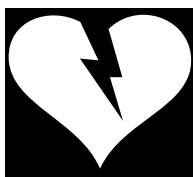
Mobile

Dette de Jeu



Mobile

**Amant-e
éconduit-e**



Mobile

Chantage



Mobile

**Enfant
Illégitime**



Mobile

**Jalousie ou
Infidélité**



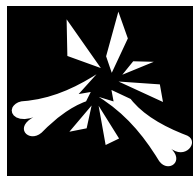
Mobile

**Héritage
Contesté**



Mobile

**Dramatique
Accident**



Mobile

**Vol d'objet
précieux**



Mobile

Vengeance



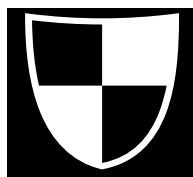
Mobile

**Empêcher la
vente du
Manoir**



Mobile

**Légitime
Défense**



Mobile

Espionnage

