

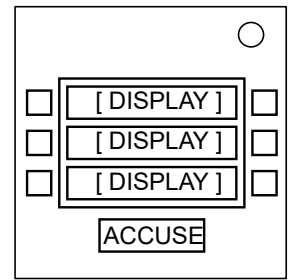
À propos de "Murder"

Ce module est alimenté par l'âme agitée d'une victime de meurtre. La seule façon de la désarmer est de résoudre l'affaire pour que la victime puisse passer paisiblement dans l'au-delà.

Voir l'annexe A pour la référence d'identification des indicateurs.

Voir l'annexe B pour la référence d'identification des piles.

Voir l'annexe C pour la référence d'identification des ports.



- Sélectionnez le meurtrier, l'arme du crime et l'emplacement sur les panneaux d'affichage et appuyez sur "ACCUSE" pour désarmer le module.
- Le module affiche un emplacement en rouge - c'est la pièce dans laquelle le corps a été trouvé. Ce n'est pas nécessairement la pièce où le crime a été commis.
- Le tableau ci-dessous montre la localisation des suspects et les armes potentielles au moment du meurtre. Le meurtrier devait se trouver au même endroit que l'arme du crime.
- Certains suspects et armes potentielles ont déjà été éliminés de l'enquête - ils ne figurent pas dans le module.

Suspects :

Si il y a un voyant allumé avec l'étiquette TRN, utilisez la ligne 5 pour localiser les suspects.

Sinon, si le corps a été retrouvé dans le Dining Room, utilisez la ligne 7.

Sinon, si la bombe a 2 ports RCA stéréo ou plus, utilisez la ligne 8.

Sinon, s'il n'y a pas de piles D sur la bombe, utilisez la ligne 2.

Sinon, si le corps a été trouvé dans le Study, utilisez la ligne 4.

Sinon, s'il y a 5 piles ou plus, utilisez la ligne 9.

Sinon, s'il existe un indicateur éteint avec l'étiquette FRQ, utilisez la ligne 1.

Sinon, si le corps a été trouvé dans le Conservatory, utilisez la ligne 3.

Sinon, les suspects peuvent être localisés à l'aide de la ligne 6.

Armes :

Si le corps a été trouvé dans le Lounge, utilisez la ligne 3 pour localiser les armes.

Sinon, s'il y a 5 piles ou plus, utilisez la ligne 1.

Sinon, si la bombe a un port Série, utilisez la ligne 9.

Sinon, si le corps a été trouvé dans le Billard Room, utilisez la ligne 4.

Sinon, s'il n'y a pas de piles sur la bombe, utilisez la ligne 6.

Sinon, s'il n'y a pas d'indicateurs allumés sur la bombe, utilisez la ligne 5.

Sinon, si le corps a été trouvé dans le Hall, utilisez la ligne 7.

Sinon, si la bombe a 2 ports RCA stéréo ou plus, utilisez la ligne 2.

Sinon, les armes peuvent être localisées en utilisant la ligne 8.

Emplacements :

	Miss Scarlett	Professor Plum	Mrs Peacock	Reverend Green	Colonel Mustard	Mrs White
	Candle- stick	Dagger	Lead Pipe	Revolver	Rope	Spanner
1	Dining Room	Library	Lounge	Kitchen	Study	Conserv- atory
2	Study	Hall	Billiard Room	Lounge	Kitchen	Library
3	Kitchen	Billiard Room	Ballroom	Library	Conserv- atory	Dining Room
4	Lounge	Ballroom	Dining Room	Conserv- atory	Hall	Kitchen
5	Billiard Room	Kitchen	Study	Ballroom	Dining Room	Hall
6	Conserv- atory	Lounge	Library	Study	Billiard Room	Ballroom
7	Ballroom	Conserv- atory	Kitchen	Hall	Library	Study
8	Hall	Study	Conserv- atory	Dining Room	Lounge	Billiard Room
9	Library	Dining Room	Hall	Billiard Room	Ballroom	Lounge