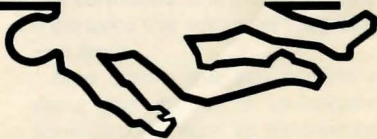




A LOCKED DOOR. A DEAD MAN

And 12 Hours to solve the murder.

DEADLINE



First of the INTERLOGIC™
Mystery Series

INSPECTOR'S CASEBOOK IMPORTANT

The documentary evidence enclosed in your dossier and information in this casebook are vital to the investigative process. You cannot bring the case to a successful conclusion unless you review all the facts beforehand. Keep these materials within reach at all times—they may prove to be invaluable resources as the investigation unfolds.

The INSPECTOR'S CASEBOOK contains all the facts you need to solve the mystery. Be sure you check the APPENDIX in the back of the casebook. It contains valuable evidence that will help lead you to the murderer.

 **commodore**

CHAPTER I

Investigative Techniques for Cases of Suspected Homicide

The detective investigating a possible homicide is much like a person piecing together a puzzle. In both endeavors, the participant must weigh each possibility, examine each angle, reconcile each inconsistency, and ultimately determine how all the parts fit together as a logical whole. Here, then, are some considerations to bear in mind as you attempt to solve this puzzle.

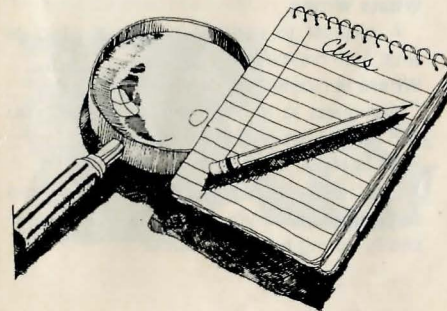
The Time Element

It is usually necessary to conduct your investigation as expeditiously as possible. In this case you have an absolute deadline of 12 hours, by which you must have the case fully concluded. It is therefore of the utmost importance that you make the proper use of your time.

Most actions that you perform will take about one minute of investigative time. Some actions, such as examinations done **carefully**, may take a bit longer. If you wish to cause time to pass without actually doing anything, you can say **wait for some number of minutes**. Alternatively, you can **wait for** some person, or **wait until** a specified time. In any case, you will see events occurring while you are waiting, and always have the opportunity to change your mind about sitting idly should an interesting event take place.

Evidence

During your investigation you will uncover pieces of physical evidence found in your vicinity. While this evidence may be vital in itself to reach a proper conclusion to the case, it may also be of great interest to one of the principals in the case. Therefore, showing pieces of evidence to others (even suspects) may have a useful effect. Other people may make discoveries of their own which they may relate to you. It is altogether proper to ask to be shown such findings.



Examine (something)

Looks at something with an eye toward detail.

Fingerprint (something)

Asks the police laboratory to compare fingerprints on (something) with those on file at the lab.

Follow (someone)

Does the obvious.

Inventory

Lists your possessions. This can be abbreviated to **I**.

Look Around

Provides a complete description of your surroundings. This can be abbreviated to either **Look** or **L**.

Quit

If confirmed, terminates the investigation. If you wish to continue the investigation at a later time, use the **Save** command first.

Restart

If confirmed, terminates the investigation and starts it over from the beginning.

Restore

Restores a previously suspended investigation. Consult your Reference Card for the procedure on your system.

Save

Suspends your investigation for completion at a later time. Consult your Reference Card for the procedure on your system.

Script

Starts a transcript (If you have a printer). Consult your Reference Card for the availability of this feature on your system.

Search (something or someone)

Does the obvious.

Search Near (something)

Looks closely at the area immediate to something, possibly providing more information than simply examining it.

Show Me (something)

A request to another person to show you or lead you to something.

Show (something) **To** (someone)

Does the obvious, possibly eliciting an interesting reaction.

Time

Displays the current time. This can be abbreviated to **T**.

Unscript

Stops a transcript that started using the **Script** command.

Verbose

Causes a complete description of a place to be displayed every time you enter that place. Compare with **Brief**.

Version

Displays the version and serial number of your copy of **Deadline**.

Wait For (number) **Minutes**

Causes time to pass without your taking any particular action. If anything interesting happens during this time, you will have the opportunity to stop waiting.

Wait For (someone)

Causes time to pass until someone arrives at the place you are in. Every so often you will have the opportunity to stop waiting for that person if he/she hasn't yet arrived.

Wait Until (time)

Causes time to pass until the desired time arrives. As with the other **Wait** commands, interesting events happening in your environs will give you the option of terminating your idle state.

Whats Wrong

A request to another person to discuss what's on his mind.

Where Is (something or someone)

A request to another person to help you find something or someone.

Who is Here

Describes other people who are in the same place that you are. This is done implicitly during a **Look Around**.

CHAPTER II

How to Use Computers in Detective Work

Doing the Legwork

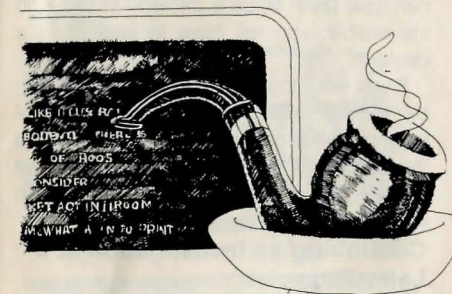
To walk from place to place say **Walk** and the direction in which you wish to proceed. There are ten possible directions: **North, South, East, West, Northeast, Northwest, Southeast, Southwest, Up** and **Down**. Each of these directions can be abbreviated to one or two letters (e.g., **N, SE, D**).

When you enter a particular place for the first time, survey it in detail. Note its name (e.g., the living room), its layout, and all objects located there which might be of interest. Whenever you return, you will instantly recall the name of the place and your eye will catch any significant object. In order to examine the place more fully, you have only to say **Look Around** (or something similar).

Handling Evidence

To handle any of the various pieces of evidence, simply refer to the object by its name. Should there be several objects of the same type (e.g., two tables), just add a descriptive word (e.g., **The long table**). Here are some ways in which other investigators have handled evidence:

Take the pencil. Put down the cup of coffee. Sit down on the sofa. Examine the detective magazine. Look behind the painting. Search near the scuff marks. Take everything except the fish bowl and the antique rocking chair.



Don't hesitate to handle more than one object at a time. Just be sure to separate their names by a comma or the word **and**:

Put the wrapper, the ticket, and the nail file on the dresser.

Dealing with Suspects and Other People

The best authorities recommend courtesy as a key to winning the confidence of those you encounter while conducting police business. For instance, speaking to people from a distance is strongly discouraged. If you need to get the attention of someone, who is, say, down a hall or corridor, simply remark, **Mrs. Jones!** If you cannot resist the urge, you may even say **Hey, Mrs. Jones!**

Once you and another person are in the same place, you can ask questions or ask that person to do something for you. However there are *only two* types of questions that will be answered: those dealing with information about someone or something, and those concerning the whereabouts of persons and objects. Again, courtesy is the key. When addressing someone, precede your statement or question with that person's name and a comma:

Mr. Jones, tell me about Mrs. Jones.

Jim, who is the butler?

Sally, have you seen Mr. Brady?

Fred, show me the bullet holes.

Mr. Giles, give me the gun.

Once you are engaged in conversation with someone, you can skip the formality and simply state requests. However, when you or the person with whom you are speaking moves to a different place, it is proper to re-initiate your interview by using the individual's name.

Avoiding Tedious Interrogations

It is considered extremely poor form to ask interogees questions which have already been asked by other police officials.

Therefore, you are supplied with any relevant interviews obtained from other police officials. Also, as noted in the preceding section, only a few types of questions will receive a response. When it is impossible to elicit a response to a question that seems vital to your investigation, the needed information will often be found in your dossier. If not, you can assume the information is not important.

Communicating Your Intent

Clarity of speech is as important as clarity of mind in detective work. At times, you may happen to specify an action incompletely. For example, you might say **Kill the suspect** without indicating the weapon you wish to utilize. In such cases, you may be asked to make a clarification (e.g., **With what?**). Should this occur, just answer the question (e.g., **With the revolver**). If you say something which cannot be understood because it is either too complex or improperly stated, you will be told of the problem.

Flatfoot Computer Lingo

The police department has only limited resources and its computers often use words which they cannot understand. Such words are used only to enhance your imagery and focus your deductive powers.

Ending an Investigation

If you wish to terminate your investigation and not come back to it at a later time, you can type **Quit**. Since a decision of this kind irreversible, you will have to confirm your decision.

If you want to terminate your investigation by starting over from scratch (an actual example of something impossible prior to the advent of computers), you can type **Restart**. You will again be asked to confirm your decision.

Continuing an Investigation at a Later Time

Another advance in the science of detection is the ability to suspend your investi-

gation mid-way and continue it from that point at a later time. This is similar to placing a bookmark in the book you're reading to continue at another sitting.

To suspend your investigation, type **Save** and answer the questions as described on your Reference Card. To return to your investigation at another time, type **Restore** and answer the questions described in the Reference Card. You may want to use this

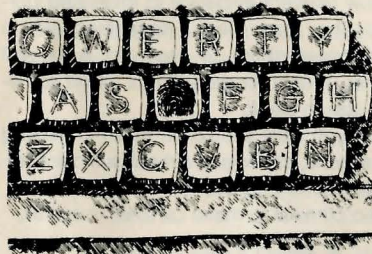
CHAPTER III Commonly Encountered Terms in Criminal Investigations

The era of the street detective was flavored with a unique vocabulary. In the jargon of that time, a pistol was a "roscoe," a "shamus" referred to a private investigator, and "getting the bird's-eye low-down" meant to elicit eyewitness testimony.

The computer age has brought a similar plethora of specialized terms to detective work. Hence, the following commands and their definitions are included here to aid you in your investigation. Some have been described elsewhere and are repeated for your convenience.

Accuse (someone) **Of** (something)

Makes an accusation against someone. (In this regard, "something" is usually murder.)



feature when you are about to try something dangerous or irrevocable.

Utilizing Stenographic Services.

Depending on your hardware, you may be able to obtain a typed transcript of your activities using the **Script** command. The transcript may be stopped with the **Unscript** command. Consult your Reference Card for the availability of this service on your system.

Again

Causes the last action you performed to be repeated.

Analyze (something)

Asks the police laboratory to perform a routine analysis (including fingerprint comparisons) of something.

Analyze (something)

For (something specific)

Asks the police laboratory to analyze something specifically for something in particular.

Arrest (someone or someones)

If there is a considerable amount of evidence against an individual or individuals, this command ends the case and describes the result of the prosecution.

Ask (someone)

About (something or someone)

An impersonal form of the expression "(Someone), **Tell me about** (something or someone)", it can be used as an abbreviated form of questioning.

Brief

Causes a place to be described completely only on your first visit there. On subsequent visits only the name of the place and the important objects present there will be described. (This is the normal situation.)

Suspects

It is possible to ask people for information. However, be aware that their answers, while often helpful, may be self-serving, false, or contradictory.

Remember at all times that you are dealing with people — some of whom are under great pressure or emotional strain. The most extreme care must be exercised when you **Accuse** people.

The Police Laboratory

The facilities of the nearby police laboratory are always available to you. Fingerprints found on objects can be compared with those of the principals, which are on file at the lab, simply by instructing the lab to **Fingerprint** the object in question. You can **Analyze** an object in a routine manner **For** a specific substance. Sergeant Duffy, as diligent an assistant as can be found in the annals of criminology, will take objects to the lab for you and return with the result, usually within half an hour.

Procedure for Making Arrests

When you feel that you have established a convincing case against one or more people, you may decide to **Arrest** them. (A single individual must be in your presence to be arrested; two or more accomplices need not be.) After some soulsearching, you may realize that you haven't nearly enough evidence to substantiate the charge, and may hold off at the last moment. Otherwise, Sergeant Duffy will arrive with the handcuffs and take the accused into custody. Your role in the case will then be concluded, and you will receive a letter from your superiors indicating the outcome of the grand jury investigation, and if all goes well at that level, the trial itself. Should the grand jury fail to indict of the trial jury fail to convict, your superiors will try to indicate the reasons for the failure of the state's case. (Since guilt must be established beyond a reasonable doubt, it is important to demonstrate the

three crucial elements: means, motives and opportunities.) But take heart from any failures you may have—the sleuth who learns from his mistakes will sleuth all the more effectively his next time on the trail.

There are many possible endings to your case, each determined by your handling of the case and the conclusions you draw from the evidence you gather. But just as there exists the perfect crime, there is also the perfect solution to a crime. With skill and dedication you will no doubt succeed.

Strategies for Novices

Many detectives star an investigation by "casing" the scene of the crime. This facilitates movement as the case proceeds. In this regard, it is useful to draw a map or blueprint indicating the directions of travel between the various places in the area.

It is especially important to examine potentially important pieces of evidence. Be liberal in the use of the police laboratory in **Fingerprinting** or **Analyzing** evidence. Note carefully the laboratory's findings.

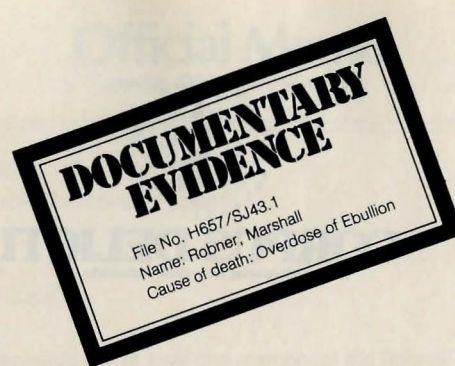
Ask people questions about the crime itself, other people involved in the case, or unusual words which may turn up on evidence or in conversation. Often this will uncover contradictions or lead to new evidence.

Pay attention when people's behavior changes. It may be that they have learned something which will affect their actions. **Following** them may be helpful, but often it is better to observe at a safe distance.

Show relevant evidence to interested persons. They may learn something which could cause them to react in a helpful manner. If another person has found something, ask to see it.

Although care should be taken in making accusations, especially without sufficient evidence, a timely accusation can lead the presumed criminal to make careless mistakes.

APPENDIX



July 9, 1982

Chief of Detectives
Edindale Police Department
Edindale, CT 06103

Dear Chief:

I must once again ask for your assistance on a case involving one of my clients.

As you are no doubt aware, Mr. Marshall Robner, the industrialist and philanthropist, was found dead yesterday morning in his home. As far as I can determine, he was found dead on the floor of his library, the victim of an overdose of Ebullion, a medicine which he had been taking lately for severe bouts of depression. He had been alone during the night, and the door to his library had been bolted from the inside. Police had to break the door down with axes, I'm told, to get inside.

While I am completely convinced that there was no foul play involved in Mr. Robner's death, it is disturbing that Mr. Robner had called me only three days earlier for the purpose of informing that his will was to be altered. In fact, I was expecting to hear from him this week so that he could deliver the papers to me. Given the size of the Robner estate, I feel that a more complete investigation should be undertaken, if for no other reason than to quash the suspicions which are inevitable in these circumstances.

I have sifted through the evidence gathered by the local police authorities and am passing it along for your inspection. I phoned Mrs. Robner this morning and informed her of my intention of having you take on the case. She was reluctant to be of assistance, but I convinced her to allow you to come around at eight o'clock tomorrow morning and spend the day.

I will be at the house at noon tomorrow for the reading of the current will, which Mr. Robner wrote a few years ago. I hope to see you then.

Sincerely yours,

Warren Coates

Warren Coates

Coates, Shavely & Coates • Attorneys at Law • Suite 1327 • Excelsior Tower
Hartford, CT 06101



CORPUS DELICTI

Union Memorial Hospital, Lakeville, CT

There were no injuries or marks of a suspicious nature, except a small bruise on the left temple (consistent with falling to the floor from a chair).

Analysis of the blood of the deceased revealed a blood level of 27mg% for Ebullion. The therapeutic range of this drug is normally 4 to 6mg%. A fatal dose, while not specified by the manufacturer, has been found to be in the 10-20mg% range. A routine analysis for other common drugs was unproductive.

Findings were unremarkable except for massive liver damage consistent with overdose of ebullion, and 10mg of Ebullion recovered from the stomach. Death occurred at 1AM, plus or minus one hour.

The blood level of Ebullion and the massive liver damage consistent with Ebullion toxicity lead to the inevitable conclusion that the deceased died of an overdose of that drug.

Xaviera Hockmylo MD
Medical Examiner



Official Memo

Lakeville, CT Police Department

File No. H657/SJ43.1

G.K. Anderson, Detective 1st Class

July 8, 1982

RE: Robner Case

Although it appears that at least one member of the Robner household had a reason for wishing Mr. Robner dead, the findings of the Medical Examiner and evidence gained from interviews with the family and family associates are only consistent with the conclusion that Mr. Robner died of a self-administered overdose of Ebullion.

G.K. Anderson

G.K. Anderson

Lab Report

Lakeville, CT Police Department

Case: Robner, Marshall

File No. H657/SJ43.1

Officer of Record: Detective G.K. Anderson

Mat'l(s) analysed: Porcelain teacup

Analyzed for: Fingerprints, foreign substances

Date: 7/8/82

Laboratory Findings:

The teacup was analyzed. The cup contained tea only. No trace of Ebullion or other substances was found. Fingerprints on the cup belonged to the deceased and Ms. Dunbar.



Stinson

Chief Examiner
Lakeville, CT Police Laboratory



APPENDIX

Excerpts from Interview with Mrs. Robner

Detective Anderson:

How did you come to find Mr. Robner?

Mrs. Robner:

When I woke up this morning, I noticed that Marshall was not in bed. I wasn't alarmed, really, as it was not unusual for him to work late at night in the library and fall asleep there. I went down to the hall to the library and knocked on the door. He didn't answer, so I knocked even harder. When that didn't work, I started calling his name loudly. So loud, actually, that I woke up Ms. Dunbar and George. We all were gathered there, knocking and yelling, and finally Mrs. Rourke, our housekeeper, was alarmed enough to come upstairs. She suggested calling the police, which we did. They arrived about twenty minutes later, and started breaking down the door with axes. When we entered the room, we found Marshall lying on the floor, face down.

Anderson:

Did he usually keep his door locked when he worked?

Robner:

Almost always. He was pretty secretive about his work, and he liked to be alone when he worked.

Anderson:

Do you know of any reason why your husband might have wanted to take his own life?

Robner:

He's been very depressed lately, you know. His business, Robner Corporation, is not doing well, and there is talk of selling out to a larger firm. Marshall founded the company, what, about twenty six years ago, and he has been desperately trying to find some way of saving it.

Anderson:

The pills we found by his body, do you know what they are?

Robner:

Yes. They were Ebullion tablets. It's an anti-depressant his doctor prescribed for him just last week.

Anderson:

Had he been acting less depressed since then?

Robner:

I really don't know. I haven't noticed much change.

Anderson:

Did your husband ever talk of suicide?

Robner:

He did, actually, though I never took it seriously. He would talk about how everything would be easier if he were dead, but then he would start talking about how he was going to have to keep the business going. I'm . . . I'm stunned, really.

Anderson:

Mrs. Robner, do you know of anyone who might have wanted to kill your husband?

Robner:

Why, no. Of course not. He wasn't a very friendly man, he was very quiet. But he was a great philanthropist, you know, and everyone that knew him respected him. I can't imagine anyone wanting to hurt Marshall. Do you really suspect he didn't commit suicide?

Anderson:

..... I don't suspect anything. I just want to understand what's happened.

Detective Anderson:

You were Mr. Robner's personal secretary, is that right?

Ms. Dunbar:

Yes, sir.

Anderson:

I understand that you were the last person to see Mr. Robner alive. Could you tell me about that?

Dunbar:

Why, yes. I brought him some tea at about 11 PM that night. On nights when he expected to work late, he would always expect tea at that hour. I brought him the tea and he asked me to leave. That's all.

Anderson:

Did R. Robner seem at all upset?

Dunbar:

He did appear quite nervous, but he had been upset for some time, as you know.

Anderson:

Do you know what he was working on that evening?

Dunbar:

No. I wasn't with him, except for that one time.

Anderson:

Do you recall whether the pills, the Ebullion pills, were on the desk when you came in?

Dunbar:

No, I don't remember that.

Anderson:

Ms. Dunbar, were you with Mrs. Robner when the door was opened by the police?

Dunbar:

Yes.

Anderson:

Do you remember her reaction? Anything she might have said?

Dunbar:

She didn't really react much. I don't think she said anything except "He's dead." or something of that sort. She just stood there with the rest of us until you people arrived.

Anderson:

How were the Robners getting along? I mean, were they happily married?

Dunbar:

I don't think so, really. He was so quiet and, well, dreamy. She was always scolding him for paying too much attention to the business and to his "good works". They rarely went out lately, which seemed to upset Mrs. Robner quite a bit. She had friends of her own that she used to visit. I think she would have gone insane, otherwise.

Anderson:

Thank you, Ms. Dunbar. Oh, one last thing. You prepared the tea for Mr. Robner?

Dunbar:

Yes, I started the water boiling about a quarter of, and then poured the tea when I heard the whistle from the living room.

Anderson:

You weren't in the kitchen during that time?

Dunbar:

I just told you, no.

Anderson:

Was anyone else awake in the house while you were waiting?

Dunbar:

Yes, I believe that both George and Mrs. Robner were awake. I remember George coming down, reading for a bit, then retiring.

Anderson:

Do you believe anyone might have a reason to kill Mr. Robner?

Dunbar:

No, I can't imagine it.

Anderson:

Thank you Ms. Dunbar. Oh, Ms. Dunbar, were you at home all night, last night I mean?

Dunbar:

Well, no, actually. I was out with a friend last night and we didn't get back until about 10:30 or thereabouts.

Anderson:

Thanks again, Ms. Dunbar.

Detective Anderson:

You were Mr. Robner's business partner, is that correct?

Baxter:

That's right.

Anderson:

How long have you and Mr. Robner been partners?

Baxter:

For about twenty five years now. I was his partner almost from the start of the business.

Anderson:

Mrs. Robner tells me that there have been problems lately with the business. Could you tell me what that's all about?

Baxter:

Yes, the business has its problems, some of them quite large. Marshall and I were working on a plan to solve those problems and get the company back on its feet again before we would be forced to take drastic action. I hope that I can hold things together now that Marshall is dead. He was the founder of the business and controlled many things by himself.

Anderson:

Did Mr. Robner ever talk to you about personal problems, or how he felt?

Baxter:

No, we were business partners, not intimate friends. I don't think he really had any close friends. I know he had gotten himself very upset about the business, but that's the extent of it.

Anderson:

When was the last time you saw Mr. Robner?

Anderson:

Yesterday afternoon, at our office in town.

Anderson:

And where were you after work?

Baxter:

Last night was my concert night at the Hartford Symphony. I go there quite regularly. After the concert, at about 10 o'clock, I went home. I received a call from Ms. Dunbar this morning telling me of the tragedy, and I arrived here just a few minutes ago.

Anderson:

Were you at the concert alone?
Quite alone.

Anderson:

Do you know of anyone who might have wanted to harm Mr. Robner?

Baxter:

No. Except for George, of course. During some of the shouting matches I've heard George threaten Marshall, but I don't really think he ever would have followed through.

Anderson:

Shouting Matches?

Baxter:

George and Marshall were always at odds. You see, George has been living like a spoiled child all of his life. He's twenty five now and has never held a job. Just spends money, or gambles it away. Being the Robner's only child, he gets away with murder. Marshall would lecture him and threaten to cut him off without a cent, and then the yelling would start. Eventually Marshall would give in.

Anderson:

When was the last time you heard this?

Baxter:

Actually, I heard it again just last week. Strange, now that I think of it, they went at it just last week. I hear that Marshall told George that he had decided to disinherit him.

He even mentioned it to me at the office the next day. He seemed pretty serious. I suppose that the financial troubles at the company may have been responsible for his attitude.

Anderson:

Are you at the house often? You say you have heard some of these 'shouting matches'.

Baxter:

Well, I'm really not here often. Only on occasion. I have heard it once or twice and have been told of other times.

Anderson:

Thank you, Mr. Baxter.

Detective Anderson:

Mr. Robner, I have been told by Mr. Baxter that you and your father had some serious arguments lately. Could you tell me what they were about?

George Robner:

I don't think that's your business.

Anderson:

I'm told they had to do with your habit of wasting or gambling away your father's money.

Robner:

So?

Anderson:

I've even been told that he threatened to disinherit you.

Robner:

Yeah. He said he was going to. I'll bet he didn't, though. He never has.

Anderson:

Mr. Robner, let me be frank. I'm told that you threatened violence against your father as recently as a week ago, and now he's dead.

Robner:

Look, I don't get what you're driving at. You find the poor guy dead in his room. The room is locked. His bottle of medicine is nearly empty. What sort of detective are you, anyway.

Anderson:

I'm doing the asking, if you don't mind.

Robner:

Then ask someone else.

Note: G.R. left abruptly at this point.

Anderson:

Mrs. Rourke, how long have you been working as housekeeper for the Robners?

Rourke:

Ever since the house was built, six years ago.

Anderson:

Tell me all you remember from the night of the murder.

Rourke:

I remember that by about 10:30 or so . . .

Anderson:

You mean 10:30 PM.

Rourke:

Yes, by 10:30 when I went to my room to do some reading, everyone was upstairs excepting Ms. Dunbar, who had just returned home. She went upstairs about 11, bringing Mr. Robner his tea. He almost always takes his tea at 11. I remember saying goodnight to her on her way up, and that's the last I heard until this morning, with all the shouting and banging going on upstairs. No, that isn't right. George was downstairs also for a while, only about 10 minutes or so.

Anderson:

Could someone have gone upstairs during the night?

Rourke:

I don't rightly think so, at least not before 3 or 4. You see, I like to do some reading late at night, and I was reading this really exciting mystery story, and, lord, I was up until nearly 4 o'clock before I finished. And who do you think the murderer was?

Anderson:

Really, Mrs. Rourke, let's stick to the matter at hand. Do you keep your door closed at night when you are reading?

Rourke:

Yes, sir.

Anderson:

so then it's possible that someone might have entered the house and gone upstairs without your knowledge.

Rourke:

No, sir. I don't believe so. Why don't you try the stairs yourself? For a new house, these stairs are the noisiest I've ever heard. My door's right beside it, too. When the Robners owned a little cat, I can remember hearing every footstep creaking up the stairs. Don't know why they don't ever fix it up. I guess it don't bother them any.

Anderson:

But it is possible that someone might have entered after you went off to sleep.

Rourke:

Well, I suppose it might be, but not before.

Anderson:

How long has Ms. Dunbar been living here?

Rourke:

Ever since the place was built. She does an awful lot of work for Mr. Robner, you know. I don't think he could have gotten along without her, although that's not my business to say. He was always so nervous, fretting about everything, and forgetting to do this and that. It seemed that she was always covering his tracks, if you get my meaning.

Anderson:

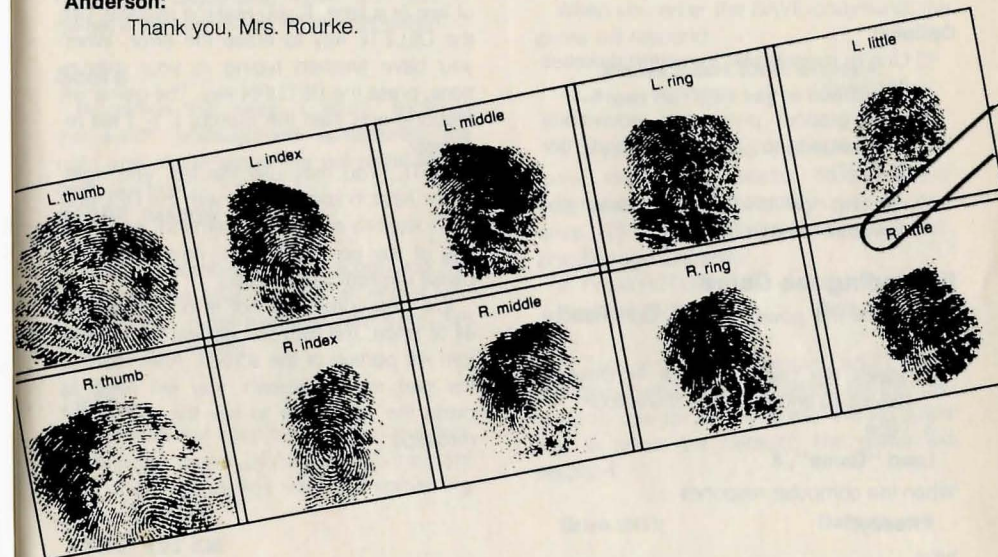
Do you have any reason to suspect anyone of wanting to harm Mr. Robner?

Rourke:

Well, of course I've heard all of the screaming and fussing with George and Mr. Robner. That's been going on for years, now, so I don't make much of it anymore. No, I can't imagine anyone wanting to hurt poor Mr. Robner. He was such a sweet man.

Anderson:

Thank you, Mrs. Rourke.



INTERLOGIC™ Reference Card for the **COMMODORE 64™**

I. What You Need

Required

- ☐ Commodore 64 Computer
- ☐ One VIC-1541 diskette drive

Optional

- ☐ One or more blank, formatted diskettes (for SAVE)
- ☐ VIC graphic printer (or equivalent) connected to the serial port (for SCRIPT)
- ☐ Second VIC-1541 diskette drive (for convenience with SAVE)

II. Loading the Game

1. Turn on the power to your Commodore 64.
2. Insert the game diskette in Drive 1 (device 8) and close the drive door.
3. Type

Load "Game", 8

When the computer responds

"Ready,"

type

"Run."

The diskette drive will spin the diskette and the program will load. A message should appear asking you to wait while the game loads (this should take no more than two minutes).

4. If nothing appears on your screen, something is wrong. (See the Troubleshooting section).

III. Talking to the Game

Whenever you see the prompt (>), the game is waiting for you to type in your instructions. You may type up to two full lines of text at a time. If you make a mistake, use the DELETE key to erase the error. When you have finished typing in your instructions, press the RETURN key. The game will respond and then the prompt (>) will reappear.

NOTE: You may use the left- and right-arrow keys in combination with the DEL and INST keys to edit your command; however, use of the up- and down- arrow keys will cause unpredictable results.

If a description will not fit on the screen all at once, (MORE) will appear in the bottom left portion of the screen. After reading the part on the screen, you will need to press the space bar to see the rest of the message.

IV. The Status Line

At the top of the screen, you will see a status line. This line is updated after every move to show your current whereabouts in the game. Depending upon the type of game, it may also show other information.

Score

In games that keep a score, such as the zork® underground adventures, the right side of the status line will show something like this:

SCORE: 245/920

The first number is your score and the second is the total number of moves you have made. In the example, you have 245 points in 920 moves.

Time

In games that keep track of the time (e.g. the mystery thriller DEADLINETM), the right side of the status line will look something like the following:

TIME: 9:22 AM

This shows the current time of day in the game.

V. Saving a Game Position

To save the current position, use the SAVE command. You may SAVE up to eight different game positions on each storage diskette and RESTORE them in any order. To keep track of these different positions, each is assigned a number (from 0 to 7). Each time you SAVE a game position, it will

overwrite any position that is already on your storage diskette with the number you specified. If you want to SAVE more than one game, you must use a different position number for each one.

When you enter the SAVE command, the game will respond:

**Please insert SAVE diskette,
—Press RETURN key to continue—**

1. If you have only one diskette drive, remove the game diskette; otherwise just insert the storage diskette in the second drive. (To prepare this diskette, see Initializing Storage Diskettes).

2. Press RETURN. The game will respond
Position (0-7) Default = 0

3. Type a number between 0 and 7 to tell the game which save position on the diskette to use (or simply press the RETURN key to select the default). The game will respond

Drive (8/9): Default = 8

4. Select whichever drive contains the SAVE diskette. Now the game will respond

—Press RETURN key to begin—

5. Press RETURN. The game will type

Saving . . .

to indicate that the game is being saved. This should take about half a minute. When

the game has been saved, it will respond

**Please re-insert GAME diskette,
—Press RETURN key to continue—**

6. Remove the storage diskette from the drive and insert the game diskette again (this step is unnecessary if you are using two drives). Close the drive door.

7. Press the RETURN key. If all is well the game will respond

OK.

If it responds

Failed.

consult the Troubleshooting section.

You may now continue playing. You can use the storage diskette and the RESTORE command to return to this position at another time.

VI. Restoring a Saved Game Position

To restore a previously saved game position, enter the "RESTORE" command. Then follow the steps (1 to 7) for SAVE above.

VII. Scripting

If you have a VIC Graphic printer (or any equivalent printer which attaches to the serial port on the Commodore 64), you may make a transcript of the game as you play it.

1. Connect the printer to the serial port on the Commodore 64.

2. Turn on the printer.

3. Load the game as described above.

4. To start the transcript at any time, use the SCRIPT command.

5. To stop the transcript, use UNSCRIPT.

6. SCRIPT and UNSCRIPT may be used as often as desired as long as the printer is left on-line.

VIII. Initializing Storage Diskettes

Storage, or "SAVE" diskettes are made using the standard Commodore diskette initialization procedures ("new" command). See either the Commodore 64 Reference Manual or the VIC-1541 diskette drive manual for detailed instructions.

1X. Troubleshooting

If the game fails to load properly or if SAVE/RESTORE fails, check each of the following items. If none of these offers a solution, call your Commodore dealer for assistance.

1. Check to see that your Commodore and disk drive(s) are plugged in correctly, connected properly, and that everything is turned on.

2. Check to see that the diskette was inserted correctly, and that the drive door is closed.

3. Inspect the diskette carefully for any visible damage.

4. Be sure that the diskette(s) is in the proper drive(s). The game diskette may only be run from the main drive (device 8). For SAVE/RESTORE, be sure that you have typed the correct drive number for the storage diskette.

5. For SAVE, be sure that the storage diskette is not write-protected (i.e. there is nothing covering the notch on the side of the diskette).

6. Also, for SAVE, be certain that the diskette has been properly initialized (formatted). As a last resort, try a different diskette.

7. If you have turned off your Commodore follow the instructions for loading the game.

8. Try again: the problem may be only momentary.

IV. Ligne d'état

Une ligne d'état apparaît en haut de l'écran. Cette ligne est mise à jour après chaque coup pour indiquer votre situation présente dans la partie. Suivant le type de jeu, elle peut aussi donner d'autres informations.

Marque

Dans le jeu donnant des points, comme les aventures au pays des ténébres de ZORK™, le côté droit de la ligne d'état donne ce genre d'information:

SCORE: 245/920

Le premier nombre correspond à vos points et le deuxième au nombre total de coups joués. Dans cet exemple, vous avez marqué 245 points en 920 coups.

Heure

Dans les jeux qui tiennent compte de l'heure (par exemple, le mystère policier DEADLINE™), le côté droit de la ligne d'état a l'aspect suivant:

TIME: 9:22 AM

Cette information donne l'heure présente du jeu.

V. Sauvegarde d'une position de jeu

Pour sauvegarder la position présente, utilisez la commande SAVE. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit positions différentes de jeu sur chaque minidisque et les rétablir (RESTORE) ensuite dans l'ordre de votre choix. Pour repérer ces différentes positions, chacune reçoit un numéro (de 0 à 7). Chaque fois que vous sauvegardez une position de jeu, elle se superpose à celle qui se trouvait déjà sur le minidisque, au

numéro spécifiée. Si l'on désire sauvegarder plus d'une partie, on doit utiliser un numéro différent de position pour chacune d'elles.

Quand vous entrez la commande SAVE, le jeu répond:

Please insert SAVE diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez insérer le minidisque de sauvegarde et appuyez sur la touche RETURN pour continuer.)

1. Si vous n'avez qu'une unité de minidisque, sortez le minidisque de jeu et insérez le minidisque de stockage à sa place. Si vous avez une deuxième unité, insérez-y le minidisque de stockage. (Pour préparer ce minidisque, consultez la section "Initialisation des minidisques de stockage".)

2. Appuyez sur RETURN. Le jeu répond:

Position (0-7):

Default = 0
(Valeur implicite = 0)

3. Tapez un numéro entre 0 et 7 pour indiquer au jeu la position de sauvegarde à utiliser sur le minidisque. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche RETURN pour choisir la valeur implicite. Le jeu répond:

Drive (8/9):

Default = 8
(Unité (8/9) (Valeur implicite = 8))

4. Choisissez l'unité qui contient le minidisque de sauvegarde. Le jeu répond:

—Press RETURN key to begin—

(appuyez sur la touche RETURN POUR COMMENCER.)

K5. Appuyez sur RETURN. Le jeu tape:

Saving ... (Sauvegarde, ...)

pour indiquer que la partie est en cours de sauvegarde. Cette opération doit durer environ trente secondes. Quand la partie est sauvegardée, le jeu répond:

Please re-insert GAME diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez réinsérer le minidisque de jeu et

appuyer sur la touche RETURN pour

6. Sortez le minidisque de stockage de l'unité et remettez le minidisque de jeu en place (cette opération est inutile si vous avez deux unités). Fermez le volet de l'unité.

7. Appuyez sur la touche RETURN. Si tout est en ordre, le jeu répond:

OK.

S'il répond:

Failed (Défaillance)

consultez la section de recherche des pannes.

Vous pouvez maintenant continuer à jouer. Vous pouvez utiliser le minidisque de stockage et la commande RESTORE pour rétablir cette position à un autre moment.

VI. Rétablissement d'une position sauvegardée

Pour rétablir une position précédemment sauvegardée, composez la commande "RESTORE". Appliquez ensuite les étapes (/ à 7) de sauvegarde (SAVE) ci-dessus.

VII. Transcription (SCRIPT)

Si vous disposez d'une imprimante graphique VIC (ou d'une imprimante équivalente qui se branche dans l'accès série du Commodore 64), vous pouvez réaliser une transcription de la partie à mesure qu'elle se déroule:

1. Branchez l'imprimante dans l'accès série du Commodore 64.

2. Mettez l'imprimante en marche.

3. Chargez le jeu comme on l'a précédemment indiqué.

4. Pour commencer la transcription, utilisez la commande SCRIPT.

5. Pour arrêter la transcription, utilisez la commande UNSCRIPT.

6. Vous pouvez utiliser les commandes SCRIPT et UNSCRIPT à volonté, tant que l'imprimante est en ligne.

VIII. Initialisation des minidisques de stockage

Le stockage ou la sauvegarde "SAVE" des minidisques se fait en appliquant les méthodes d'initialisation normales de minidisque Commodore (commande "NEW"). Consultez le manuel de référence de Commodore 64 ou le manuel d'unité de minidisque VIC-1541 pour plus de détails.

IX. Recherche des pannes

En cas de chargement incorrect du jeu ou de défaillance des commandes SAVE/RESTORE, vérifiez chacun des points suivants. S'ils ne permettent pas de remédier au problème, demandez de l'aide au détaillant Commodore.

1. Assurez-vous que le Commodore et les unités de disque sont convenablement branchés et que tous les composants sont en marche.

2. Assurez-vous que le minidisque est bien en place et que le volet de l'unité est fermé.

3. Recherchez les traces de dormances sur le minidisque.

4. Assurez-vous que les minidisques sont placés dans les unités correspondantes. Vous ne pouvez passer le minidisque de jeu dans l'unité principale (dispositif 8). Pour utiliser les commandes SAVE/RESTORE, veillez à taper le numéro correct d'unité correspondant au minidisque de stockage.

5. Pour la commande SAVE, assurez-vous que le minidisque de stockage n'est pas protégé en écriture (rien ne doit couvrir l'encoche, sur le côté du minidisque).

6. Pour la commande SAVE également, assurez-vous que le minidisque est correctement initialisé (mis en forme). En dernier recours, essayez un autre minidisque.

7. Si vous avez arrêté le Commodore suite à des instructions de chargement du jeu.

8. Recommençons, car le problème peut n'être que momentané.

Anderson: Est-il possible que quelqu'un puisse être entré après que vous soyez endormie?

Rourke: C'est une possibilité, mais pas avant que je sois endormie.

Anderson: Depuis combien de temps, M^{lle} Dunbar habite-t-elle ici?

Rourke: Depuis que la maison a été construite. Vous savez, elle travaille beaucoup pour M.

Robner. Je ne pense pas qu'il puisse s'en être tiré sans elle, mais cela ne vous regarde pas. Il était toujours si énervé, toujours tourmenté au sujet de tout et oubliant quantité de choses. Elle était toujours derrière lui, voyez-vous ce que je veux dire?

Anderson: Avez-vous des raisons de soupçonner que quelqu'un puisse vouloir du mal à M. Robner?

Rourke: Bien sûr, j'ai entendu les altercations et les invectives entre George et M. Robner. Cela dure maintenant depuis des années; alors, je n'y accorde plus guère d'importance. Non, je n'imaginais pas que quelqu'un puisse vouloir du mal au pauvre M. Robner. Il était tellement gentil.

Anderson: Merci, M^{me} Rourke.

INTERLOGIC™ Reference Card for the

COMMODORE 64™

I. Equipment

Required

- ☐ Ordinateur Commodore 64
- ☐ Une unité de minidisque VIC-1541

Facultatif

- ☐ Un ou plusieurs minidisques vierges, mise en forme (pour la sauvegarde)
- ☐ Imprimante graphique VIC (our un équivalent) branchée dans l'accès série (pour l'impression)
- ☐ Un deuxième unité de minidisque VIC-1541 (plus pratique pour la sauvegarde).

II. Chargement du jeu

1. Mettez le Commodore 64 en marche.
2. Insérez le minidisque de jeu dans l'unité 1 (dispositif 8) et fermez le volet de l'unité.

3. Tapez LOAD "GAME", 8

Quand l'ordinateur répond:

"READY",

tapez:

"RUN."

L'unité fait tourner le minidisque, et le programme se charge. Un message doit apparaître: il vous demande d'attendre pendant le chargement (qui ne doit pas prendre plus de deux minutes).

message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, (MORE) apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le reste du

message-guîde (>) réapparaît. REMARQUE: Vous pouvez utiliser les touches de flèches à gauche et à droite avec les touches DEL et INST pour corriger votre commande. Toutefois, l'utilisation des touches de flèches vers le haut et vers le bas amène des résultats imprévisibles.

Le jeu attend que vous tapiez vos instructions. Vous pouvez taper jusqu'à deux lignes complètes de texte à la fois. Si vous vous trompez, utiliser la touche DELETE pour effacer votre erreur. Quand vous avez fini de taper vos instructions, appuyez sur la touche RETURN. Le jeu répond, puis le message-guîde (>) réapparaît.

III. Conversation avec le jeu

4. Si rien n'apparaît sur l'écran, il y a un problème. (Consultez la section de recherche des pannes.)

Baxter:

George a été un enfant gâté pendant toute sa vie, comprenez-vous? Il a maintenant vingt-cinq ans et il n'a encore jamais travaillé. Il passe son temps à dépenser l'argent ou à le perdre au jeu. Etant fils unique des Robner, on lui dède tout. Marshall lui faisait le leçon et le menaçait de lui couper les vivres; c'est à ce point que le ton s'élevait. Marshall finissait toujours par se laisser faire.

Anderson:

Quand la dernière altercation a-t-elle eu lieu?

Baxter:

J'en ai, en fait, entendu une la semaine dernière. Maintenant que j'y pense, ils se sont pris à parti la semaine dernière. J'ai entendu Marshall dire à George qu'il avait décidé de le déshériter. Il m'en a même parlé au bureau le lendemain. Il n'avait pas l'air de plaisanter. Je suppose que les ennus financiers de la compagnie ont pu le pousser à cette décision.

Anderson:

Allez-vous souvent chez les Robner? Vous dites avoir entendu certaines de ces altercations.

Baxter:

Non, je ne viens pas souvent. Seulement de temps en temps. J'ai entendu ces altercations une ou deux fois et on m'a parlé des autres.

Anderson:

Merci, M. Baxter.

Detective Anderson:

M. Robner, M. Baxter m'a dit que dernièrement, vous vous êtes sérieusement disputé avec votre père. Pouvez-vous m'en parler?

George Robner:

Je ne pense pas que cela vous regarde.

Anderson:

On m'a dit qu'il était question de vos habitudes de jeu et de vos dépenses.

Robner:

Et alors?

Anderson:

On m'a même dit qu'il avait menacé de vous déshériter.

Robner:

Ouais, il disait qu'il allait le faire. Je ne pense pas qu'il soit allé jusque-là; il ne l'a jamais fait.

Anderson:

M. Robner, je voudrais être franc avec vous. On me dit que vous avez menacé votre père il y a seulement une semaine et maintenant, il est mort.

Robner:

Écoutez, je ne sais pas où vous voulez en venir. Vous avez trouvé le pauvre homme mort dans la bibliothèque. La porte est verrouillée de l'intérieur. Son flacon de médicaments est presque vide. Quel genre de détective êtes-vous donc?

Anderson:

Si cela ne vous dérange pas, c'est moi qui pose les questions.

Robner: Allez les poser à quelqu'un d'autre.

Anderson:

Mme Robner, depuis combien de temps travaillez-vous pour les Robner?

Robner:

Depuis que la maison a été construite, il y a six ans.

Anderson:

Dites-moi ce que vous vous rappelez de la nuit du meurtre.

Robner:

Je me souviens que, vers 10 h 30 . . .

Anderson:

Vous voulez dire 22 h 30.

Robner:

Oui, vers 10 h 30, quand je me suis retirée dans ma chambre pour lire, tout le monde était en haut, à l'exception de M^{lle} Dunbar qui venait juste de rentrer. Elle est montée vers 11 h pour porter le thé de M. Robner. Il prend son thé presque tous les jours à 11 h. Je me souviens d'avoir souhaité bonne nuit à M^{lle} Dunbar quand elle est montée. Nous en sommes restés là jusqu'à ce matin, quand le tintamarre et les cris ont commencé en haut. Non, j'oublie quelque chose. George était aussi en bas pendant quelques instants, pendant 10 minutes environ.

Anderson:

Quelqu'un aurait-il pu monter pendant la nuit?

Robner:

Je ne pense vraiment pas, en tout cas, pas avant 3 ou 4 heures du matin. Voyez-vous, j'aime lire tard dans la nuit. J'étais en train de lire ce roman passionnant et il était presque 4 heures du matin quand je l'ai terminé. Avez-vous une idée du coupable?

Anderson:

Mme Robner, occupons-nous donc de ce qui nous intéresse pour le moment. Fermez-vous votre porte quand vous lisez la nuit?

Robner:

Oui, monsieur.

Anderson:

Il est donc possible que quelqu'un soit entré dans la maison et soit monté sans que vous le sachiez.

Robner:

Non monsieur, je ne le crois pas. Essayez donc l'escalier vous-même. Pour une maison neuve, cet escalier est particulièrement bruyant. Ma port est juste à côté. Quand les Robner avaient un petit chat, je pouvais l'entendre monter cet escalier. Je me demande pourquoi ils ne l'ont jamais fait réparer. Je suppose que ça ne les dérange pas.

Baxter: Depuis vingt-cinq ans environ. Nous étions associés pratiquement depuis le début de l'entreprise.

Anderson: Mme Robner me dit que l'entreprise avait des problèmes ces derniers temps. Pouvez-vous m'en parler?

Baxter: Oui, l'entreprise avait des difficultés, certaines d'entre elles considérables. Avec Marshall, je travaillais à un plan pour apporter une solution à ces problèmes et remettre la compagnie dans le droit chemin avant que nous soyons forcés de prendre des mesures draconiennes. J'espère que je pourrai continuer l'affaire maintenant que Marshall n'est plus là. Il avait fondé l'entreprise et contrôlait beaucoup de choses par lui-même.

Anderson: M. Robner vous a-t-il jamais parlé de ses problèmes personnels ou de ses sentiments?

Baxter: Non, nous étions des associés, mais pas des amis intimes. Je ne pense pas qu'il avait des amis. Je sais qu'il était très contrarié par l'entreprise; c'est à peu près tout ce que je sais..

Anderson: Quand avez-vous vu M. Robner pour la dernière fois?

Baxter: Hier après-midi, à notre bureau en ville.

Anderson: Où étiez-vous après le travail?

Baxter: Hier soir, je suis allé au concert de l'orchestre symphonique. J'y vais régulièrement. Après le concert, vers 10 heures, je suis rentré chez moi. Mlle Dunbar m'a appelé ce matin pour m'annoncer le drame, et je suis arrivé il y a quelques minutes.

Anderson: Étiez-vous seul au concert?

Baxter: Tout à fait seul.

Anderson: Connaissez-vous quelqu'un qui ait pu vouloir du mal à M. Robner?

Baxter: Non, à l'exception de George bien entendu. Pendant leurs altercations, j'ai pu entendre George menacer Marshall, mais je ne pense pas qu'il ait jamais eu envie de donner suite à ses paroles.

Anderson: Des altercations?

Baxter:

Dunbar: Elle n'a pas vraiment réagi. Je pense qu'elle a simplement dit "Il est mort" ou une remarque de ce genre. Elle est restée là avec nous autres, jusqu'à ce que vous arriviez.

Anderson: Comment les Robner s'entendaient-ils? Leur mariage était-il heureux?

Dunbar: Je ne le pense pas. Il était si calme et même plutôt rêveur. Elle le grondait toujours parce qu'il accordait trop d'attention à son entreprise et à ses "bonnes oeuvres". Ces derniers temps, ils ne sortaient guère. Cela semblait beaucoup contrarier Mme Robner. Elle avait ses propres amis auxquels elle rendait visite sinon, je pense qu'elle serait devenue folle.

Anderson: Merci Mlle Dunbar. Encore une chose. Avez-vous préparé le thé de M. Robner?

Dunbar: Oui, j'ai fait bouillir l'eau vers dix heures quarante-cinq et j'y ai versé le thé quand j'ai entendu le sifflet de la bouilloire depuis le salon.

Anderson: Vous n'étiez pas dans la cuisine pendant ce temps?

Dunbar: Non, je vous l'ai déjà dit.

Anderson: Pendant cette attente, y avait-il quelqu'un dans la maison qui n'était pas encore au lit?

Dunbar: Oui, je pense que George et Mme Robner étaient encore debout. Je me souviens que George est descendu et a lu un peu avant de se retirer.

Anderson: Pensez-vous que quelqu'un ait eu une raison de tuer M. Robner?

Dunbar: Non, je n'arrive pas à l'imaginer.

Anderson: Merci, Mlle Dunbar. Dites-moi, avez-vous passé la nuit dernière à la maison?

Dunbar: En fait, non. Hier soir, je suis sortie avec un ami et nous ne sommes rentrés que vers 10 h 30.

Anderson: Merci encore, Mlle Dunbar.

Anderson: Vous étiez l'associé de M. Robner, n'est-ce pas?

Baxter: C'est exact.

Anderson: Depuis combien de temps étiez-vous associé avec M. Robner?

Extraits d'une entrevue avec Mme Robner

Detective Anderson:

Qu'est-ce qui vous a fait trouver M. Robner?

Mme Robner:

Quand je me suis réveillée ce matin, j'ai remarqué que Marshall n'était pas au lit. Je ne m'en suis pourtant pas alarmée, car il n'était pas rare qu'il travaille tard dans la nuit dans la bibliothèque et qu'il s'y endorme. Je suis allée dans le vestibule, jusqu'à la bibliothèque et j'ai frappé à la porte. En l'absence de réponse, j'ai frappé plus fort. N'obtenant aucun résultat, j'ai commencé à l'appeler à haute voix. J'ai en fait appelé tellement fort que j'ai réveillé Mme Hourke, notre bonne, a été assez alarmée pour frapper et crier; finalement, Mme Hourke, notre bonne, a été assez alarmée pour venir nous rejoindre. Elle a suggéré d'appeler la police, ce que nous avons fait. Les policiers sont arrivés vingt minutes plus tard et ont enfoncé la porte à coups de hache. Quand nous sommes entrés dans la pièce, nous avons trouvé Marshall étendu sur le plancher, face au sol.

Anderson:

Lui arrivait-il de verrouiller sa porte quand il travaillait?

Robner:

Presque toujours. Il n'était guère communicatif à l'égard de son travail.

Anderson:

Avez-vous un idée des raisons qui auraient pu pousser votre mari à mettre fin à ses jours?

Robner:

Dernièrement, il était très déprimé. Robner Corporation, son entreprise, était en difficulté; il parlait de la vendre à une entreprise plus importante. Marshall a fondé cette compagnie il y a vingt-six ans environ et il essayait désespérément de trouver des moyens de la sauver.

Anderson:

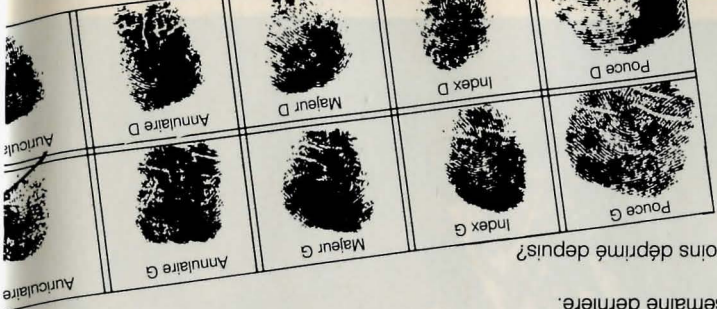
Connaissez-vous les pilules que nous avons trouvées sur lui?

Robner:

Oui, ce sont des comprimés d'Ebullion. C'est un antidépresseur prescrit par son médecin la semaine dernière.

Anderson:

A-t-il paru moins déprimé depuis?



Robner:

Je ne sais pas vraiment; je n'ai guère remarqué de changement.

Anderson:

Est-il arrivé à votre mari de parler de suicide?

Robner:

Ça lui est arrivé, mais je ne l'ai jamais pris au sérieux. Il disait que les choses s'arrangent s'il était mort, mais il continuait en disant qu'il allait devoir redresser son entreprise. Je... je suis abasourdie.

Anderson:

Mme Robner, y a-t-il quelqu'un qui aurait pu vouloir tuer votre mari?

Robner:

Voyons... non, absolument pas. C'était un homme très sympathique, très calme. C'était aussi un grand philanthrope. Tous ceux qui le connaissaient le respectaient. Je n'arrive pas à imaginer quelqu'un souhaitant du mal à Marshall. Soupçonnez-vous vraiment qu'il ne se soit suicidé?

Anderson:

Je ne soupçonne rien du tout. Je cherche juste à comprendre ce qui s'est passé. Vous étiez la secrétaire personnelle de M. Robner, n'est-ce pas?

Mlle Dunbar:

Oui, Monsieur. Je comprends que vous avez été la dernière personne à voir M. Robner vivant. Pouvez-vous me donner des détails à ce sujet?

Dunbar:

Oui, bien sûr. Le lui ai apporté du thé vers 11 heures du soir. Quand il comptait tra-
vailler tard la nuit, il s'attendait toujours à son thé vers cette heure. Je lui ai apporté le thé et il m'a demandé de partir. C'est tout.

Anderson:

M. Robner paraissait-il contrarié?

Dunbar:

Il paraissait très énervé, mais il était contrarié depuis pas mal de temps, comme vous le savez.

Anderson:

Savez-vous sur quoi il travaillait ce soir-là?

Dunbar:

Non. Je n'étais pas avec lui, sauf quand je lui ai porté le thé.

Anderson:

Vous rappelez-vous si les pilules, les pilules d'Ebullion, étaient sur le bureau quand vous êtes entrée?

Dunbar:

Non, je ne m'en souviens pas.

Anderson:

Mlle Dunbar, étiez-vous avec Mme Robner quand la police a forcé la porte?

Dunbar:

Oui.

Anderson:

Vous souvenez-vous de sa réaction? A-t-elle dit quelque chose?



Note officielle

Police de Lakeville, CT

Dossier n° H657/SJ43.1

G.K. Anderson, détective, 1^{re} classe

Le 8 juillet 1982

OBJET: Affaire Robner

Il semble qu'au moins un membre de la maison Robner ait des raisons de souhaiter la mort de M. Robner, mais les conclusions de l'inspecteur médical et les preuves tirées d'entretiens avec la famille et les relations de la famille peuvent uniquement conduire à la conclusion que M. Robner est mort d'une dose excessive d'Ebullion qu'il s'est administrée lui-même.

G.K. Anderson

G.K. Anderson

Rapport du laboratoire

Police de Lakeville, CT

Affaire: Robner, Marshall

Dossier n° H657/SJ43.1

Responsable: Détective G.K. Anderson

Objet analysé: Tase en porcelaine

But de l'analyse: Empreintes digitales, substances étrangères

Date: 8/7/82

Conclusions du laboratoire:

La tasse a été analysée. Elle ne contenait que du thé. On n'y a trouvé aucune trace d'Ebullion ni d'autres substances. Les empreintes digitales sur la tasse appartenaient au défunt et à M^{lle} Dunbar.



Inspecteur chef

Laboratoire de police de Lakeville

G.K. Anderson

ANNEXE

Détective en chef
Police d'Edindale
Edindale, CT 06103

Cher Monsieur,

Je dois une fois de plus faire appel à votre collaboration dans une affaire mettant un de mes clients en cause.

Vous savez certainement que M. Marshall Robner, industriel et philanthrope, a été trouvé mort hier matin à son domicile. D'après mes premières constatations, on l'a trouvé étendu su le plancher de sa bibliothèque, victime d'une dose mortelle d'Ebullion, médicament qu'il a dernièrement commencé à prendre, à cause de graves crises de dépression. Il avait passé la nuit seul. La porte de sa bibliothèque était verrouillée de l'intérieur. On me dit que la police a dû enfoncer la porte à coups de hache pour entrer dans la pièce.

Je suis tout à fait convaincu qu'il n'y a aucune irrégularité dans le décès de M. Robner, mais il est troublant qu'il m'ait appelé, il y a trois jours seulement, pour m'informer qu'il allait changer son testament. En fait, je m'attendais à le voir cette semaine pour qu'il me remette les papiers. Etant donné l'importance des biens de M. Robner, j'estime qu'il faut entreprendre une enquête plus poussée, ne serait-ce que pour étouffer les soupçons qui s'élèvent inévitablement dans une telle situation.

J'ai examiné les indices réunis par la police locale; je vous les communique, pour votre examen. J'ai téléphoné ce matin à Mme Robner et l'ai informée de mon intention de vous confier l'affaire. Elle a hésité à collaborer, mais je l'ai convaincue de vous laisser vous rendre à son domicile demain matin à huit heures et de vous permettre d'y passer la journée. Je serai à la maison demain à midi pour la lecture du testament actuel que M. Robner a rédigé il y a quelques années. J'espère vous y voir.

Warren Coates

Coates, Shavely & Coates • Avocats • Bureau 1327 • Tour Excelsior
Hartford, CT 06101

Cordialement,
Warren Coates

Le 9 juillet 1982



CORPS DU DELIT

Hôpital de l'Union, Lakeville, CT

Résumé des conclusions du médecin légiste

Nom: Robner, Marshall		Id: H657/SJ43.1	
Sexe: Male	Race: Caucasian	Cheveux: Brown	Couleur des yeux: Gray
Poids: 192 lbs.		Taille: 5'11"	
Group sanguin: None		Drogue: None	
Date: 7/8/82			

Front

Back

Drug overdose (Ebullion)

Le corps ne portait aucune blessure ni marque de nature suspecte, à l'exception d'une petite contusion à la tempe gauche (attribuée à la chute au sol de la victime assise).

L'analyse du sang du défunt a révélé un niveau de 27% mg% d'Ebullion. La dose thérapeutique de ce médicament est normalement de 4 à 6 mg%. La dose mortelle, qui n'est pas spécifiée par le fabricant, se situe cependant dans l'intervalle 10-20 mg%. Une recherche de routine d'autres médicaments communs n'a donné aucun résultat.

Les conclusions étaient tout à fait ordinaires, à l'exception d'une détérioration massive du foie résultant de la dose excessive d'Ebullion; 10 mg d'Ebullion ont été extraits de l'estomac. La mort est survenue à 1 heure de matin, à une heure près.

Le niveau d'Ebullion dans le sang et la détérioration massive du foie résultant de la toxicité de l'Ebullion ont conduit à la conclusion inévitable que le défunt est mort d'une dose excessive de ce médicament.

Inspecteur médical

Warren Coates

particulières.

Arrêt (arrêt) (quelqu'un qui)

S'il existe des preuves irréfutables contre un ou plusieurs particuliers, cette com-

mande termine l'affaire et donne le résultat des poursuites judiciaires.

Ask (Questionner) (quelqu'un qui)

About (Au sujet de) (quelqu'un ou quelque chose)

Forme impersonnelle de l'expression présente.) Après avoir vraiment réfléchi à la

que deux ou plusieurs complètes soient situation, vous pouvez vous apercevoir que

vous n'avez pas tout à fait assez de preuves pour justifier l'accusation; vous pouvez alors

décider d'attendre jusqu'au dernier moment. Dans le cas contraire, le sergent Duffy se

présente avec les menottes et met l'inculpé sous les verrous. Votre mission dans l'affaire

est alors terminée; vous recevrez une lettre de vos supérieurs indiquant l'issue de l'en-

quête d'un jury d'accusation et, si les preuves sont concluantes, du procès lui-

même. Si le jury d'accusation n'inculpe pas le prévenu ou si le jury de procès ne le con-

damne pas, vos supérieurs tenteront d'ini-

quer les raisons le l'échec de la cause des pouvoirs publics. (La culpabilité devant

être indiscutablement établie, il importe de pouvoir les trois points cruciaux; les

moyens, les motifs et les occasions.) Ne vous laissez cependant pas décourager par

vos échecs; le limier qui tire un enseignement des ses erreurs n'en sera que plus

efficace sur sa prochaine piste.

labo et vous retournera les résultats, généralement dans la demi-heure.

Mise en état d'arrestation

Quand vous estimez avoir accumulé des preuves contre une ou plusieurs personnes,

vous pouvez décider de les arrêter. (Un in-

dividu au moins doit être en votre présence pour que vous l'arrêtiez; il n'est pas utile

que deux ou plusieurs complètes soient présentes.) Après avoir vraiment réfléchi à la

situation, vous pouvez vous apercevoir que vous n'avez pas tout à fait assez de preuves

pour justifier l'accusation; vous pouvez alors décider d'attendre jusqu'au dernier moment.

Dans le cas contraire, le sergent Duffy se présente avec les menottes et met l'inculpé

sous les verrous. Votre mission dans l'affaire est alors terminée; vous recevrez une lettre

de vos supérieurs indiquant l'issue de l'en-

quête d'un jury d'accusation et, si les preuves sont concluantes, du procès lui-

même. Si le jury d'accusation n'inculpe pas le prévenu ou si le jury de procès ne le con-

damne pas, vos supérieurs tenteront d'ini-

quer les raisons le l'échec de la cause des pouvoirs publics. (La culpabilité devant

être indiscutablement établie, il importe de pouvoir les trois points cruciaux; les

moyens, les motifs et les occasions.) Ne vous laissez cependant pas décourager par

vos échecs; le limier qui tire un enseignement des ses erreurs n'en sera que plus

efficace sur sa prochaine piste.

Il existe de nombreuses conclusions pos-

sibles à une affaire; chacune est déterminée par votre traitement de l'affaire et par les

conclusions que vous tirez des preuves accumulées. Si le crime parfait existe, on peut

aussi y trouver une solution parfaite. Avec de l'expérience et de l'ardeur à la tâche,

vous finirez certainement par réussir. La plupart des détectives commencent une enquête en "situation" le lieu du crime.

Vous facilitez ainsi les déplacements à mesure que l'affaire progresse. Dans ce

Les suspects

Vous pouvez demander des renseignements. Vous devez cependant savoir que

les réponses que vous donnent un suspect peuvent être souvent utiles, mais aussi faus-

ses, contradictoires ou dans son propre entier.

N'oubliez jamais que vous avez affaire à des êtres humains dont certains sont soumis

à une pression anormale ou à une contrainte émotionnelle. Vous devez faire extrê-

mement attention quand vous accusez (Accuse) quelqu'un.

Le laboratoire de la police

Les aménagements du laboratoire voisin

de la police sont toujours à votre disposition. Vous pouvez comparer les empreintes

relevées sur des objets avec celles des intéressés qui sont en fichier au laboratoire; il

suffit d'indiquer au laboratoire de relever les empreintes sur l'objet en cause. Vous pou-

vez analyser normalement un objet ou y rechercher un substance précise. Le ser-

gent Duffy, collaborateur aussi dévoué qu'il soit permis d'imaginer dans les annales de la criminologie, emmènera les objets au

tion entre les différents lieux.

Il est crucial d'examiner les indices qui peuvent avoir de l'importance. N'hésitez pas

à utiliser les services du laboratoire de la police pour relever des empreintes ou

analyser des indices. Prenez note des conclusions du laboratoire.

Posez des questions sur le crime proprement dit et interrogez les personnes im-

pliquées dans l'affaire. Informez-vous sur les expressions ou mots inhabituels qui peuvent

faire surface dans une conversation ou dans les preuves. Vous arriverez souvent ainsi

à dévoiler des contradictions ou à trouver de nouvelles preuves.

Faites attention en cas de changement de comportement des individus. Ils peuvent

avoir appris un élément nouveau qui affecte ce comportement. Il peut être utile de les

suivre. (Follow), mais il est généralement plus sûr de les observer à distance

respectable.

Montrez les preuves pertinentes aux personnes intéressées. Elles peuvent ainsi ap-

prendre un élément qui les mènera à réagir de façon positive. Si quelqu'un a découvert

quelque chose, demandez à le voir.

Faites attention quand vous portez une accusation, surtout sans preuves suffisantes; toutefois, une accusation opportune

peut amener le criminel présumé à commettre des erreurs.

N'hésitez pas à considérer plusieurs objets à la fois. N'oubliez pas de séparer leurs noms par des virgules ou par le mot **And** (et):

Put the wrapper, the ticket, and the nail file on the dresser. (Mettez l'enveloppe, le billet et la lime à ongles sur la commode.)

Les suspects et autres personnes

On recommande généralement de faire preuve de courtoisie pour gagner la confiance des personnes rencontrées dans une enquête de police. Par exemple, on décrochera soigneusement la carte de référence et on se présentera à la personne que l'on veut attirer l'attention sur elle. Si l'on veut attirer l'attention sur une personne, on dira: **Mrs. Jones! (Mme Jones)!** ou **Hay, Mrs. Jones! (Mme Jones, si vous plait!)**

Quand vous trouvez dans un même lieu avec une autre personne, vous pouvez lui poser des questions ou lui demander de collaborer avec vous. Il n'existe cependant que deux types de questions qui amèneront une réponse: les demandes d'informations sur quelque chose et les demandes sur le domicile des personnes et l'emplacement d'objets. Cette fois encore, la courtoisie est essentielle. Quand vous vous adressez à une personne, commencez par son nom suivi d'une virgule, avant de poser votre question:

Mr. Jones, tell me about Mrs. Jones.

Jim, who is the butler?

Sally, have you seen Mr. Brady?

Fred, show me the bullet holes.

Mr. Giles, give me the gun.

(M. Jones, parlez-moi de Mme Jones.

Jim, Qui est le maître d'hôtel?

Sally, avez-vous vu M. Brady?

Fred, Montrez-moi les trous laissés par les balles.

M. Giles, donnez-moi l'arme.

Quand vous êtes déjà en conversation avec une personne, vous pouvez sauter cette formalité et énoncer vos demandes. Toutefois, si la personne avec qui vous êtes en conversation ou vous-même changez de lieu, il est normal de recommencer la conversation en utilisant le nom de la personne.

Pas d'interrogatoires fastidieux

Il est peu recommandé de poser des questions déjà demandées par d'autres collègues. Pour cette raison, vous disposez des renseignements pertinents déjà obtenus par vos collègues. En outre, ainsi que nous l'avons dit dans la section précédente, seuls certains types de questions amènent une réponse. Quand vous n'arrivez pas à tirer une réponse à une question qui paraît essentielle à votre enquête, vous trouverez souvent les renseignements nécessaires dans votre dossier. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez supposer que le renseignement est sans importance.

Communication des intentions

Dans le travail de détective, la clarté d'expression a autant d'importance que la clarté d'esprit. Il peut vous arriver d'énoncer par exemple, **Kill the suspect (Abattez le suspect)** sans préciser l'arme à utiliser. Dans un tel cas, on peut vous demander de préciser votre pensée (par exemple, **With the revolver - Avec le revolver**). Si vous précisez partiellement une action dans une situation où l'on peut admettre une chose (par exemple, **Il n'y a qu'une seule arme**), vous en serez informé (**With the revolver - Avec le revolver**). Si vous annoncez une action qui ne peut pas être comprise parce qu'elle est trop complexe ou mal dite, vous en serez aussi informé.

L'époque du détective à la loupe a été marquée par un vocabulaire pittoresque. Dans le jargon de l'époque, un "feu" était un revolver, un "privé" était un détective indépendant et "se mettre à table" correspondait à passer aux aveux.

but, il est bon de dessiner une carte ou un plan indiquant les moyens de communication. La police ne dispose que de moyens limités: ses ordinateurs employaient souvent des mots incompréhensibles. Ces mots ne sont utilisés que pour renforcer votre esprit créatif et concentrer vos pouvoirs de deduction.

Fin d'une enquête

Si vous désirez terminer votre enquête sans la continuer par la suite, vous pouvez taper **Quit (Fin)**. Ce genre de décision étant irrévocable, vous devez la confirmer.

Si vous désirez interrompre l'enquête impossible avant l'arrivée de l'ordinateur, vous pouvez taper **Restart**. Vous devez en-
Poursuite d'une enquête à une date ultérieure

Jargon d'ordinateur

Grâce aux progrès de la science, vous pouvez suspendre l'enquête en cours et la reprendre de ce point par la suite. Cette décision équivaut à marquer la page d'un livre que vous désirez continuer plus tard. Pour suspendre l'enquête, tapez **Save** et répondez aux questions indiquées sur la carte de référence. Pour revenir à l'enquête par la suite, tapez **Restore** et répondez aux questions indiquées sur la carte de référence. Vous pouvez désirer utiliser cette fonction quand vous êtes prêt à vous lancer dans une action dangereuse ou irréversible.

Utilisation des services de sténographie

Suivant le matériel dont vous disposez, vous pouvez vous procurer une transcription de vos activités avec la commande **Script**. Vous pouvez arrêter la transcription avec la commande **Unscript**. Consultez votre carte de référence pour la disponibilité de ce service avec votre système.

CHAPITRE III Terminologie courante des enquêtes criminelles

Accuse (Accuser) (quelqu'un) **Of (de)** (quelque chose)
(Dans une accusation contre quelqu'un, Portez une accusation contre quelque chose.)
Again (Encore)
Amène la répétition de la dernière action que vous avez exécutée.
Analyze (Analyser) (quelque chose)
Demande au laboratoire de la police de faire une analyse courante (y compris la comparaison des empreintes digitales) de quelque chose.
Analyze (Analyser) (quelque chose) **For (pour)** (une raison particulière)
Demande au laboratoire de la police d'analyser quelque chose pour une raison particulière.

CHAPITRE II L'ordinateur au secours du détective

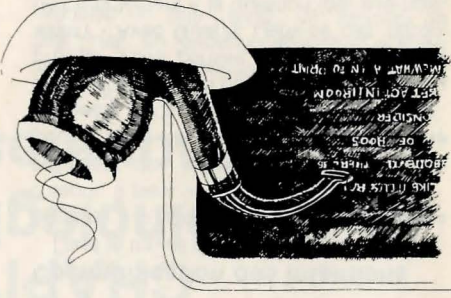
Quand vous pénétrez dans un lieu donné pour la première fois, étudiez-le en détail. Notez son nom (salon par exemple), sa disposition et tous les objets intéressants qu'il vous pouvez rappeler instantanément le nom du lieu et apercevoir un objet digne d'intérêt. Pour inspecter l'endroit plus en détail, il vous suffit d'annoncer **Look around (Observation)** ou une requête analogue.

Utilisation des preuves

Pour considérer les différentes preuves, il suffit de mentionner l'objet par son nom. S'il existe plusieurs objets du même type (par exemple, deux tables), il suffit d'ajouter un qualificatif (par exemple **The long table - la table longue**). Voici quelques exemples d'utilisation des preuves par d'autres enquêteurs:

Take the pencil. Put down the cup of coffee. Sit down on the sofa. Examine the detective magazine. Look behind the painting. Search near the scuff marks. Take everything except the fish bowl and the antique rocking chair. (Prenez le crayon. Posez la tasse de café. Asseyez-vous sur le canapé. Examinez le magazine policier. Regardez derrière le tableau. Cherchez près des éraflures. Prenez tout sauf le bocal à poissons et la chaise à bascule ancienne.)

Il était probablement inévitable qu'il ordonnât de participer aux enquêtes policières. Il y a encore peu de temps, les outils du détective se résument à la recherche de la réflexion précise et logique, complète partiellement l'esprit intuitif de détective. En fait, il est aujourd'hui possible de mener une enquête complète sans quitter un terminal d'ordinateur. Voici quelques conseils pratiques pour aborder ce nouvel environnement.



Pour vous déplacer...

Pour aller d'un endroit à un autre, indiquez **Walk** et la direction où vous voulez aller. Il existe dix directions possibles: North, South, East, West, Northeast, Northwest, Southeast, Southwest, Up, Down (Nord, Sud, Est, Ouest, Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est, Sud-Ouest, vers le haut et vers le bas.). Vous pouvez abréger chacune de ces directions en une ou deux lettres (N, SE, S, etc.).

Demande à un tiers de vous montrer quelque chose ou de vous y conduire.

Show (Montrer) (quelque chose) **To (à)**

(quelqu'un)

Se passe d'explications. Peut amener une réaction intéressante.

Time (Heure)

Affiche l'heure présente. Peut-être abrégé en T.

Unscript (Fin de transcription)

Arrête une transcription commencée avec la commande **Script**.

Verbose (Description Complète)

Affiche une description complète d'un lieu chaque fois que vous y pénétrez. A comparer avec **Brief (Sommaire)**.

Version

Affiche la version et le numéro de série de votre copie de **Deadline**.

Wait for (Attendre) (nombre) (Minutes)

Fait passer le temps sans que vous adoptiez une mesure particulière. S'il se passe un événement intéressant pendant ce temps, vous pouvez cesser d'attendre.

Wait for (Attendre) (Quelqu'un)

Fait passer le temps jusqu'à ce que quelqu'un arrive à l'endroit où vous trouvez. Il arrivera que vous ayez la possibilité de cesser d'attendre la personne en cause si elle n'est pas encore arrivée.

Wait until (Attendre jusqu'à) (heure)

Fait passer le temps jusqu'à l'heure désirée. Comme pour les autres commandes, les événements intéressants se produisant aux alentours vous donnent l'option de cesser votre attente.

Whats wrong (Qu'est-ce qui ne va pas?)

Question posée à une autre personne pour la faire parler.

Where is (où est) (quelque chose ou quelqu'un)

Question adressée à une autre personne pour trouver quelque chose ou quelqu'un.

Who is here (Qui est présent?)

Description des personnes présentes pendant une commande **Look around (Observer-)**

seance. Cette action est implicite pendant une commande **Look around (Observer-)**

Examine (Examiner) (quelque chose)
Examine un élément dans le détail.

Fingerprint (Preise d'empreintes) (sur quel-

que chose)

Demande au laboratoire de la police de comparer des empreintes digitales sur un objet avec celles en fichier.

Follow (Suivre)(quelqu'un)

Se passe d'explications.

Inventory (Inventaire)

Indique vos possessions. Peut être abrégé en "I".

Look Around (Observation)

Donne une description complète des lieux. Peut être abrégé en **Look** ou **L**.

Quit (Fin)

En cas de confirmation, termine l'enquête. Si vous désirez continuer l'enquête par la suite, utilisez d'abord la commande

Save.

Restart (Remise en marche)

Si cette commande est confirmée, elle termine l'enquête et la recommence au début.

Restore (Rétablissement)

Rétablit une enquête précédemment suspendue. Consultez la carte de référence pour la marche à suivre avec le système.

Save (Sauvegarde)

Suspend votre enquête pour la continuer ultérieurement. Consultez votre carte de référence pour la marche à suivre avec le système.

Script (Transcription)

Commence une transcription (si vous avez une imprimante). Consultez votre carte de référence pour la disponibilité de cette fonction avec votre système.

Search (Recherche) (de quelqu'un ou de quelque chose)

Se passe d'explications.

Search Near (Chercher près de) (quelque chose)

Observe attentivement les lieux dans le voisinage immédiat d'un objet pour obtenir peut-être davantage d'informations que par un simple examen.

Show me (Montrez-moi) (quelque chose)

CHAPITRE I

Techniques d'enquête pour les cas d'homicide présumé

Le facteur temps

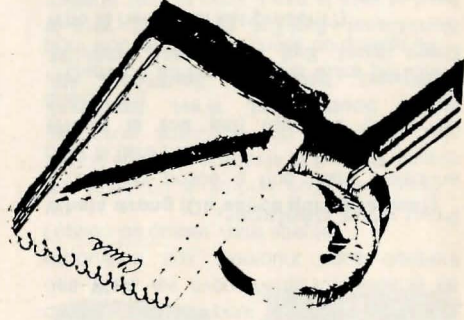
Vous devez généralement mener votre enquête le plus rapidement possible. Dans ce cas, vous disposez d'un délai absolu de 12 heures à l'issue duquel l'affaire doit avoir été menée à bien. Il est donc capital que vousfassiez bon usage de votre temps.

La plupart de vos actions prennent une minute de temps d'enquête. Certains d'entre elles, comme les examens conduits

Attentivement peuvent prendre un peu longtemps. Si vous désirez que le temps passe sans que vousfassiez quoi que ce soit, vous pouvez indiquer **Wait for (attention)** un certain nombre de **Minutes**. D'autre part, vous pouvez **Wait for (attention)** quelqu'un ou **Wait until (attention)** qu'a) une heure spécifiée. Dans tous les cas, l'action se déroule pendant que vous attendez; vous avez toujours la possibilité de changer d'avis si un événement intéressant se produit.

Preuves

Pendant votre enquête, vous découvrirez des preuves matérielles aux alentours. Une preuve peut être essentielle en elle-même pour mener l'affaire à bonne fin, mais elle peut aussi être capitale pour l'un des personnages de l'affaire. Par conséquent, il peut être utile de dévolier des preuves à d'autres (même à des suspects). Des découvertes, faites par d'autres personnes peuvent vous être rapportées. Il est bon de demander à voir ces découvertes.



Le détective qui mène l'enquête d'un homicide possible s'efforce en fait d'emboîter les pièces d'un casse-tête. Dans ce processus, le participant doit évaluer chaque possibilité, examiner chaque aspect, concilier les contradictions et réunir finalement les pièces en un tout logique. Nous donnons ici quelques considérations que vous devez envisager si vous essayez de résoudre ce mystère.

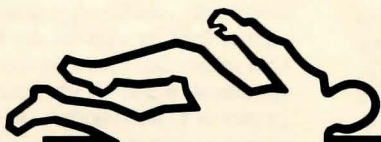
C commodore

Ce Livret contient tous les éléments nécessaires pour résoudre le mystère. N'oubliez pas de vérifier l'ANNEXE de la fin de ce livret qui donne des dépositions précieuses pour vous aider à trouver le coupable.

Les preuves jointes au dossier et les renseignements de ce livret sont essentiels à cette enquête. Vous ne pouvez mener l'enquête à bien que si vous examinez d'abord tous les faits. Conservez toujours ces documents à portée de la main, car ils peuvent être d'une valeur inestimable à mesure qu'il'enquête se déroule.

DOSSIER CRIMINEL IMPORTANT

Première affaire de la série
mystère INTERLOGIC™



DEADLINE

UNE PORTE VERROUILLEE. UN CADAVRE.
12 heures pour trouver le coupable.

