

Sherlock Holmes

DÉTECTIVE CONSEIL



Règles du jeu



Sherlock Holmes

J. Bell

PHOTOGRAPHER
OXFORD RD



INTRODUCTION

Soyez les bienvenus dans les rues de Londres à l'époque victorienne. Le brouillard s'étale, le crime rôde, et vous, les Francs-tireurs de Baker Street, vous êtes là pour mener l'enquête...

Dans *Une Étude en rouge*, Watson nous présente pour la première fois la Section de la Police Secrète de Baker Street. Ce groupe « *d'une demi-douzaine de gamins des rues, sales et déguenillés* » apporta, sous la conduite de Wiggins, un concours des plus précieux à Sherlock Holmes, dont ils étaient « *les yeux et les oreilles dans les rues de Londres.* »

Dès 1888, dans *Le Signe des quatre*, Wiggins était devenu un jeune homme, et son groupe de Francs-tireurs de Baker Street avait doublé. « *Ils vont partout, voient tout, entendent tout ce qui se dit* », déclara Holmes. Wiggins devint un collaborateur indispensable pour le plus grand détective conseil au monde.

La carrière de Holmes à Baker Street dura quelque vingt-deux ans. Le nombre d'affaires qu'il devait résoudre grandissait au même rythme que sa réputation. Après le premier mariage de Watson, en novembre 1886, Holmes compta de plus en plus sur l'aide des Francs-tireurs de Baker Street. Pendant les années où Holmes fut absent, de 1892 à 1894, ce fut Wiggins, qui tentait alors de devenir acteur, qui tint Mycroft Holmes informé des agissements de la pègre de Londres. Mycroft, qui avait de fréquents contacts avec son frère, transmettait ces informations à Sherlock.

Wiggins continua de collaborer avec Holmes tout au long des années 1890, et pendant les premières années du siècle suivant. Ses talents d'acteur, qu'il tenait en grande partie de Holmes, l'aiderent à évoluer facilement dans toutes les couches de la société londonienne. À la mort de Wiggins, en 1939, on retrouva son journal, qui relatait de nombreuses affaires pour lesquelles il avait collaboré avec Holmes. Vous trouverez dans ce livre des extraits de ce journal.

BUT DU JEU

Vous incarnez les membres de l'officieuse bande des « *Francs-tireurs de Baker Street* », équipe formée par le célèbre Sherlock Holmes pour l'informer sur les bruissements de la rue et pour le seconder dans des enquêtes mystérieuses.

Dans ce livre vous seront présentées dix enquêtes épineuses qu'il vous appartiendra de résoudre. Quatre de ces enquêtes (livrets 1 à 4) forment la campagne de Jack l'Éventreur et vous permettront peut-être de confondre le fameux tueur en série. Les six autres enquêtes sont indépendantes.

Pour chaque enquête, vous disposerez d'une série de pistes à suivre, d'un plan de Londres, d'un annuaire et de la presse locale. Vous disposez également d'une liste d'informateurs comptant parmi les plus qualifiés qui vous assisteront dans vos recherches (médecin légiste, criminologue, indicis, etc.).

Armés de tous ces éléments et de votre imagination, vous sillonnerez les rues de Londres à la recherche des indices qui vous permettront de résoudre l'éénigme et de répondre à une série de questions sur l'enquête. Mais bien évidemment, rien n'est jamais simple et vous devrez faire preuve de sagacité si vous ne souhaitez pas être ridiculisés lors de la confrontation finale avec Holmes !

Surpasserez-vous le maître ?

MATÉRIEL

PLAN DE LONDRES

Ce plan présente la ville de la Londres victorienne de manière simplifiée. Au cours du jeu, le plan permettra par exemple de localiser un emplacement ou de vérifier des alibis. Pour des raisons pratiques, Londres est découpée en 5 quartiers (Nord-Ouest ou NO, Centre-Ouest ou CO, Sud-Ouest ou SO, Centre-Est ou CE, Sud-Est ou SE) séparés par des lignes bleues et par la Tamise. Chaque quartier contient des numéros qui correspondent aux adresses des personnes que vous irez interroger. Ce découpage est repris dans les chapitres du livre et dans l'annuaire. Par exemple, l'adresse de Hyde Park est 95 NO (forme abrégée, utilisée dans les livrets et dans l'annuaire), ou encore 95 Park Lane NO (forme longue incluant le nom de rue, utilisée dans le journal). Sur le plan, les endroits marqués en rouge représentent des lieux particuliers, tels que le British Museum. Les endroits marqués en noir représentent les commissariats de police. Les autres lieux ne sont pas fixés et une adresse donnée peut donc changer de locataire d'une enquête à l'autre. De plus, les numéros indiquent un pâté de maison. Ainsi l'hôtel Dacre est situé au 62 CE, mais il se peut qu'un personnage ait également cette adresse sans pour autant habiter dans l'hôtel. Dans l'un des coins du plan figure une échelle de durée des déplacements. Cette échelle vous permettra parfois de vérifier les déplacements de certains suspects et donc leur alibi. Pour simplifier le jeu, on considérera que cette vitesse est fixe, quel que soit le moyen de transport utilisé. Bien entendu, le temps de déplacement des joueurs n'est jamais pris en compte.



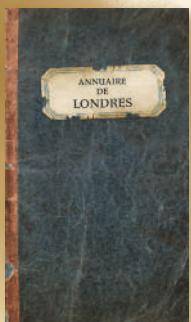
❧ PLAN DE WHITECHAPEL ❧

Situé au dos de la carte de Londres, ce plan présente le quartier de Whitechapel, à l'est de Londres. Toutes les adresses de Whitechapel correspondent au quartier E (Est) et au quartier CE (Centre-Est).

Note : ce plan n'est utilisé que pour la campagne Jack l'Éventreur (livrets 1 à 4).



❧ ANNUAIRE DE LONDRES ❧



Ce livret présente les adresses des personnes vivant à Londres. Ainsi quand les joueurs souhaitent rencontrer quelqu'un, ils peuvent consulter l'annuaire pour trouver son adresse et ensuite se rendre à cette adresse en lisant la piste correspondante. Pour simplifier le jeu, le système d'adresses utilisé ne correspond bien évidemment pas à la réalité, mais reprend le système de découpage du plan. Ainsi par exemple, l'adresse de Sherlock Holmes (que l'on trouvera dans l'annuaire à « *Holmes, Sherlock* ») est 42 NO. Si les joueurs veulent se rendre chez Holmes au cours de l'enquête, ils doivent donc lire le chapitre 42 NO de l'enquête en cours.

Note : dans l'annuaire on trouvera, en plus de la liste alphabétique standard, des entrées par professions.

LISTE DES INFORMATEURS

Située au dos de ce livret, cette liste présente les informateurs récurrents de Sherlock Holmes ainsi que leurs adresses. Ces informateurs pourront apporter leur aide dans la plupart des enquêtes, certains étant plus efficaces que d'autres en fonction des événements.

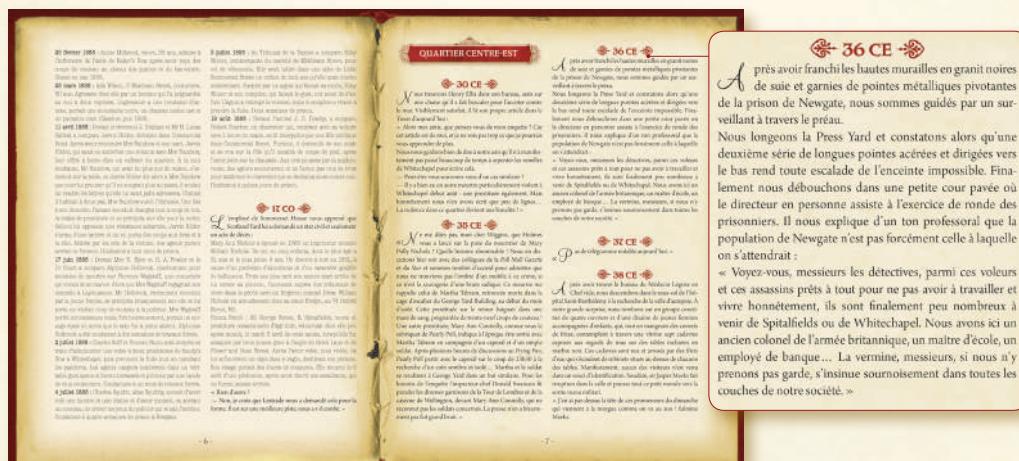
LIVRETS D'ENQUÊTE

Dans ces dix livrets sont présentées les dix enquêtes que vous devrez résoudre. Les enquêtes sont triées par date et sont toutes structurées de manière identique :

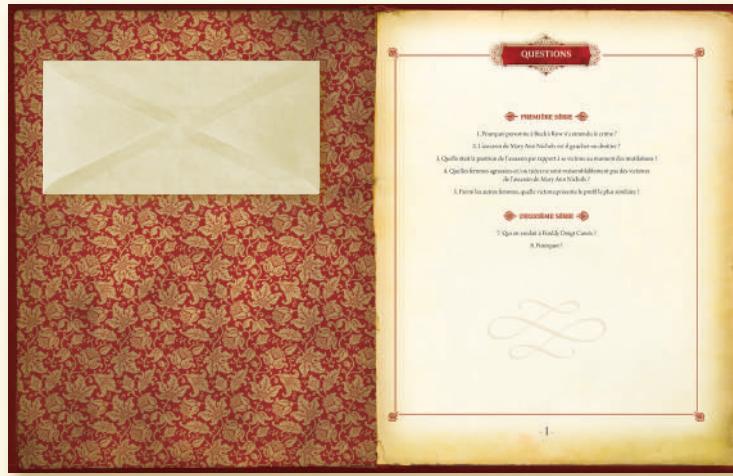
❖ **Introduction :** dans ce texte vous sont présentés le titre et la date de l'énigme ainsi que le détail de l'affaire (généralement lors d'une entrevue chez Holmes).



- ↳ **Pistes** : cette partie du texte représente toutes les pistes (sous forme de chapitres) que vous pourrez suivre lors de votre enquête. En suivant des pistes et en faisant les déductions correctes, vous pourrez résoudre lénigme proposée par Holmes. Chaque piste correspond à un lieu géographique (voir Plan de Londres et Annuaire). Les pistes sont triées par quartier et, dans chaque quartier, sont présentées dans l'ordre ascendant. Les dessins qui agrémentent le texte sont purement décoratifs.



↳ **Questions :** dès que vous pensez avoir résolu l'énigme, vous vous confronterez à deux séries de questions. La première série est toujours en relation directe avec l'enquête. La seconde série vous permettra de marquer des points en plus en fonction de la découverte d'événements annexes à l'enquête.



↳ **Solutions :** dans ce texte, vous assisterez à l'explication du mystère. Holmes détaillera pour vous la façon dont il a démêlé les fils de l'enquête.

↳ **Score :** dans cette dernière section (située dans l'enveloppe placée en fin de livret), vous prendrez connaissance des réponses aux questions et calculerez votre score final, que vous comparerez à celui de Holmes.



◆ JOURNAUX ◆

Pour chaque enquête, vous aurez à votre disposition le journal du jour, ainsi que tous les journaux parus à une date antérieure. Dans ces journaux, vous trouverez parfois des annonces ou des articles vous mettant sur de nouvelles pistes.

- 5 -

LA CAMPAGNE DE JACK L'ÉVENTREUR

Les livrets 1 à 4 forment une campagne qui permettra peut-être aux joueurs de confondre le fameux Jack l'Éventreur. Ils doivent impérativement être joués dans l'ordre.

Si les joueurs découvrent l'univers de *Sherlock Holmes Détective Conseil* avec cette boîte, nous leur conseillons de ne pas commencer par jouer la campagne, mais plutôt par la première des enquêtes indépendantes (*Le docteur Goldfire*) pour se familiariser avec le système de jeu.

Les journaux relatifs à la campagne de Jack l'Éventreur sont complètement indépendants de ceux des autres enquêtes. En jouant les enquêtes 6 à 10, les joueurs n'auront pas besoin des journaux de la campagne de Jack (datés de 1888). Si les joueurs jouent la première enquête indépendante (*Le docteur Goldfire*), ils ne prennent donc qu'un journal (12 septembre 1898).

La campagne de Jack l'Éventreur est articulée autour des quatre nuits de meurtres. Il sera bien entendu impossible d'arrêter Jack avant la fin de la quatrième enquête. Cependant, au cours des trois premières, les joueurs se verront attribuer des tâches spécifiques qui leur permettront de répondre à des questions et de progresser dans l'affaire.

La campagne de Jack l'Éventreur est basée autant que possible sur les faits et les témoignages réels. Elle sera donc légèrement différente d'une enquête traditionnelle de Sherlock Holmes, puisque moins romancée. Les descriptions et les faits peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes joueurs, nous déconseillons donc de jouer cette campagne avec des enfants.



PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ↳ Les joueurs choisissent une enquête d'un commun accord. Pour des raisons pratiques, nous vous conseillons cependant de jouer les enquêtes dans l'ordre chronologique (afin notamment de ne pas découvrir dans les journaux d'indices qui gâcheraient votre plaisir de jeu).
 - ↳ Le plan de Londres est installé au centre de la table.
 - ↳ L'annuaire de Londres et la liste des informateurs (au dos de ce livret) sont placés à proximité.
 - ↳ Les joueurs placent également à proximité le journal dont la date correspond à l'enquête, ainsi que tous les journaux antérieurs.
Important : les journaux avec une date postérieure à celle de l'enquête ne seront pas utilisés.
 - ↳ Les joueurs se munissent éventuellement de feuilles de papier vierges et de crayons pour prendre des notes au cours de l'enquête.
- Note : les joueurs peuvent confier la prise de notes à un membre du groupe.*
- ↳ Un joueur est désigné « enquêteur du tour ». Il prend le livret, lit le texte d'introduction de l'enquête et la partie commence !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs coopèrent tous ensemble pour résoudre l'enquête.

La partie se déroule en une succession de tours.

L'enquêteur du tour choisit une piste de l'enquête en cours (il peut par exemple déclarer : « *Je souhaite visiter les lieux du crime* », trouver l'adresse dans l'annuaire et s'y rendre).

Si la piste n'existe pas dans le livret (c'est-à-dire s'il n'y a pas de paragraphe correspondant dans l'enquête en cours au lieu que voulait visiter le joueur), le joueur choisit simplement une autre piste.

Quand il a trouvé sa piste, le joueur lit le paragraphe à voix haute, puis note que cette piste a été suivie.

Son tour est à présent terminé.

Note : pour préserver le plaisir de la découverte de l'éénigme, évitez de regarder de trop près les autres pistes sur la page que vous lisez !

Il passe alors le livret au joueur placé à sa gauche qui devient le nouvel enquêteur du tour et choisit une piste à son tour.

Les joueurs continuent ainsi, jusqu'à ce qu'ils pensent connaître la solution de l'éénigme.

Les joueurs peuvent suivre autant de pistes qu'ils le souhaitent, mais à son tour un joueur ne peut lire qu'une seule piste.

Journaux, pistes déjà explorées, annuaire : au cours du tour de jeu, tous les joueurs ont un accès libre et illimité à l'annuaire ainsi qu'aux journaux de l'enquête. Ils peuvent également relire autant qu'ils le souhaitent des pistes déjà suivies.

Discussions : bien entendu, les joueurs peuvent discuter autant qu'ils le souhaitent pour parler de l'enquête ou pour débattre de la prochaine piste à suivre. Mais s'il y a un désaccord concernant la prochaine destination, c'est l'enquêteur du tour en cours qui tranche.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs peuvent décider d'arrêter de suivre des pistes dès qu'ils le souhaitent. Ils passent alors à la section « *Questions* » de l'enquête et répondent aux deux séries de questions qui leur sont proposées.

Les joueurs se reportent ensuite à la section « *Solutions* » et l'un d'entre eux lit à voix haute les conclusions de Holmes. Enfin les joueurs se reportent à la section « *Score* » pour connaître leur score et le comparer à celui de Holmes.

SCORE

Pour calculer leur score, les joueurs additionnent les points obtenus en répondant aux questions, puis comptent le nombre de pistes qu'ils ont suivies. Ensuite, ils comparent ce nombre de pistes au nombre de pistes suivies par Holmes.

Note : dans certaines enquêtes, certaines pistes seront considérées comme « gratuites ». Elles sont indiquées dans la section « Score » de chaque enquête. Si les joueurs ont suivi certaines de ces pistes, ils ne les comptent pas dans le nombre de pistes suivies.

Si les joueurs ont suivi plus de pistes que Holmes, ils retranchent 5 points à leur score pour chaque piste supplémentaire. S'ils ont suivi moins de pistes que Holmes, ils ajoutent 5 points à leur score pour chaque piste économisée. Ils obtiennent ainsi leur score définitif.

Exemple : les joueurs ont suivi 8 pistes et marqué 95 points en répondant aux deux séries de questions. Ils constatent que Holmes a de son côté terminé l'affaire en 6 pistes. Comme ils ont suivi 2 pistes de plus, ils retranchent 10 points à leur score et marquent donc 85 points.

HOLMES

Les joueurs peuvent alors comparer leur score à celui de Holmes. Holmes marque toujours 100 points. Battre le Maître est évidemment difficile, mais pas totalement impossible !





Sherlock Holmes

DÉTECTIVE CONSEIL

Un jeu de Gary Grady, Suzanne Goldberg et Raymond Edwards

Campagne *Jack l'Éventreur* : Jérôme Ropert

Illustrations : Pascal Quidault (couverture), Arnaud Demaegd (couvertures des livrets), Neriac (illustrations intérieures), Bernard Bittler (cartes)

Réécriture : JudgeWhyMe et Aëlwyn, Thomas Cauët

Corrections : Jérôme Vessière et Space Cowboys

Sherlock Holmes est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2016 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Sherlock Holmes et des SPACE Cowboys
sur www.spacecowboys.fr, sur et sur .

Malgré le soin apporté à sa confection, si vous rencontrez
un problème avec votre jeu, merci de contacter
le service client à l'adresse www.asmodee.com

INFORMATEURS

Les informateurs sont des personnages récurrents, avec des compétences particulières dont vous aurez parfois besoin pour progresser dans l'enquête. Bien entendu, tous les informateurs ne seront pas utiles à chaque enquête et ils seront parfois absents. À vous de déterminer quand utiliser une piste pour faire appel à l'un d'eux...

SIR JASPER MEEKS (38 CE)

Médecin légiste en chef à l'hôpital Saint-Barthélémy. Il autopsie tous les cadavres découverts lors des enquêtes.

H.R. MURRAY (22 SO)

Criminologue. Il analyse tous les objets et substances découverts lors des enquêtes.

SCOTLAND YARD (13 SO)

Police (représentée par les inspecteurs Lestrade et Gregson). Ils possèdent les rapports et les éléments relatifs à l'enquête.

DISRAELI O'BRIAN (14 CO)

Archiviste au bureau des Archives nationales. Compile les documents légaux et criminels anciens.

SOMERSET HOUSE (17 CO)

Archives des naissances, décès, mariages et testaments en consultation libre.

EDWARD HALL (36 CE)

Avocat au tribunal de Old Bailey. Source d'informations sur les procès et les affaires légales.

PORKY SHINWELL (52 CE)

Patron de la taverne *du Raven & Rat*. Source de renseignements pour toutes les affaires illégales et les truands.

HENRY ELLIS (30 CE)

Journaliste au *London Times*. Source d'informations sur l'actualité et notamment pour les affaires étrangères.

QUINTIN HOGG (35 CE)

Journaliste au *Police Gazette*. Source d'informations pour les affaires criminelles.

MYCROFT HOLMES (8 SO)

Éminence grise. Source d'informations pour tout ce qui touche au gouvernement et à la politique.

LANGDALE PIKE (2 SO)

Chroniqueur mondain. Connaît tous les potins qui agitent la bonne société londonienne.

DÉPÔT CENTRAL DES VOITURES (5 CO)

Point de rencontre avec les cochers londoniens. Source d'informations sur les déplacements des suspects.

LOMAX (5 SO)

Bibliothécaire à la London Library. À consulter pour toutes les recherches encyclopédiques.

TÉLÉGRAPHE (37 CE)

Les employés du télégraphe enregistrent et archivent tous les télégrammes en provenance ou à destination de Londres.

SHERLOCK HOLMES (42 NO)

Si vous êtes bloqués dans l'enquête, Sherlock Holmes vous remettra sur les rails avec quelques bons conseils. Attention, car cette aide pourrait gâcher le plaisir de la recherche !

FREDERICK ABBERLINE (_____)

Campagne Jack uniquement (livrets 1 à 4) – inspecteur de Scotland Yard dédié à cette enquête sur le terrain.
Coordonne l'action de la police.

WYNNE BAXTER (_____)

Campagne Jack uniquement (livrets 1 à 4) – coroner (fonctionnaire de la Couronne) sur cette enquête.
Fait les audiences publiques, collecte les rapports de police et d'autopsie.