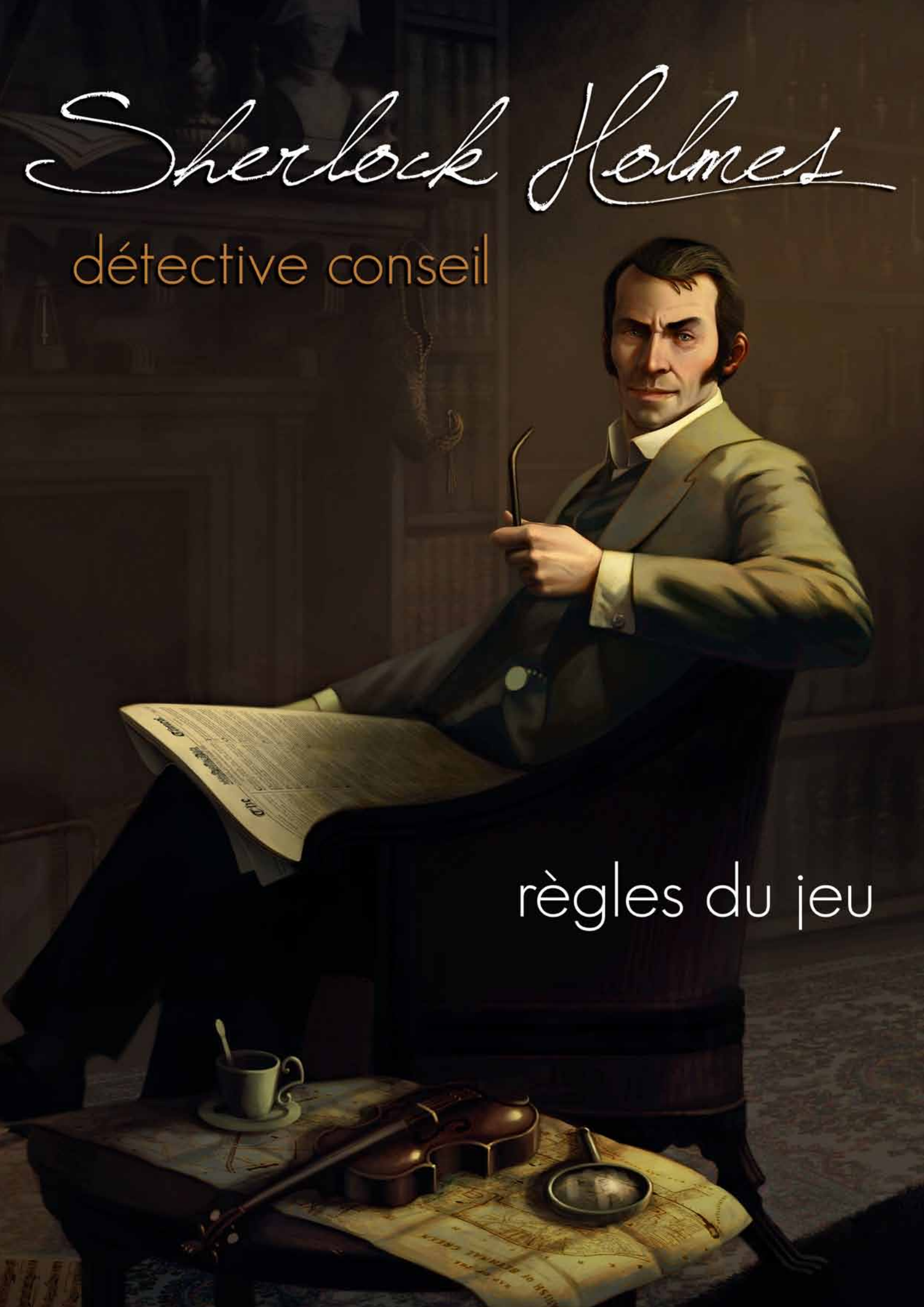
Sherlock Holmes

détective conseil



règles du jeu



Introduction

Soyez les bienvenus dans les rues de Londres à l'époque victorienne. Le brouillard s'étale, le crime rôde, et vous, l'un des 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 22 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'aidèrent 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, les 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.

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, indics,...)

Armé 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'énigme 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 ridiculisé 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) divisés par des lignes roses 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 ou 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 orange représentent des lieux particuliers (tels que le British Museum), et les lieux marqués en rouge des 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.

Annuaire de Londres

Ce livret présente les adresses des personnes vivant à Londres. Ainsi quand les joueurs souhaitent rencontrer quelqu'un, il 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'adresse utilisé ne correspond bien évidemment pas à la réalité, mais reprend le système de découpage de la carte. 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.

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 du cas (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 l'énigme 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, les pistes 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.

- Solution : 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, 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.

Préparation du Jeu

Note : ce jeu peut être joué seul ou en équipe. Les règles présentées ici sont celles du jeu en équipe, mais le jeu est identique lorsque l'on joue seul. Il faut simplement ignorer la notion de "joueur suivant".

- 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 (Notamment afin de ne pas découvrir dans les journaux d'indices qui gâcheront 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 installés 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 décident alors s'ils souhaitent jouer tous ensemble ou proposer des solutions séparées. Dans le premier cas, ils proposeront une solution en groupe et tenteront d'obtenir le meilleur score possible. Dans le second cas, chaque joueur proposera sa solution et le joueur avec le meilleur score emportera la partie.

- Les joueurs se munissent éventuellement de feuilles de papier vierge et de crayons pour prendre des notes au cours de l'enquête.

Note : si les joueurs décident de jouer en équipe, ils peuvent confier la prise de notes à un membre du groupe.

- Un joueur est désigné "enquêteur du Tour". Il prend le livre, lit le texte d'introduction de l'enquête et la partie commence !

Déroulement du Jeu

Le jeu 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 livre (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 garder intact le plaisir de la découverte de l'énigme, évitez de regarder de trop près les autres pistes sur la page que vous lisez !

Il passe alors le livre au joueur placé à sa gauche qui devient le nouvel enquêteur du tour et choisit une piste à son tour. Les joueurs continuent ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils pensent connaître la solution de l'énigme. 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 visitées.

Discussions : bien entendu, les joueurs peuvent discuter entre eux 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 entre eux concernant la prochaine destination, c'est l'enquêteur du tour en cours qui tranche.

Fin du Jeu

Solution en Groupe

Si les joueurs ont décidé de proposer leur solution en groupe, ils peuvent décider d'arrêter de suivre des pistes dès qu'ils le décident. Ils passent alors à la section «Questions» de l'enquête et répondent aux deux séries de questions qui leurs sont proposées.

Les joueurs se reportent ensuite à la section «Solution» 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.

Solution Séparées

Si les joueurs ont choisi de proposer leurs solutions séparément, un joueur peut décider d'arrêter de suivre des pistes dès qu'il le souhaite. Le jeu est alors suspendu et ce joueur passe alors à la section «Questions» de l'enquête et répond sur une feuille aux deux séries de questions qui lui sont proposées. De plus il note le nombre de pistes qui ont été suivies par tous les joueurs jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter. Le jeu reprend alors normalement, mais le joueur qui vient de répondre ne prend plus part au tour de jeu.

Dès que tous les joueurs ont répondu aux questions, les joueurs se reportent à la section «Solution» 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 leurs scores respectifs et le comparer à celui de Holmes.

Note : la première série de questions concerne directement l'enquête et rapporte jusqu'à 100 *points. La seconde série de questions concerne des éléments annexes à l'enquête et rapporte jusqu'à* 40 *points.*

Score

Pour calculer leur score, les joueurs additionnent les points obtenus en répondant aux questions, puis comptent le nombre de pistes qu'ils ont suivi. 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 ôtent 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. Si les joueurs ont proposé leurs solutions séparément, c'est le joueur avec le score le plus élevé qui remporte la partie.

Exemple : les joueurs, en groupe, ont suivi 8 *pistes et marqué* 95 *points en répondant aux deus 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 ôtent* 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 !

Informateurs

Parmi les papiers de Wiggins, on retrouva les notes qu'il avait prises au cours d'une conférence donnée par Holmes en 1886, devant les Francs-Tireurs de Baker Street. Dans cette conférence, Holmes décrivait Londres tel qu'il la voyait, et présentait tous ceux qui l'aidaient ou pouvaient aider les Francs-Tireurs.

Nous avons reconstitué pour vous le texte de cette conférence. Il vous présentera de manière détaillée les différents informateurs qui vous aideront lors de vos enquêtes. Les informateurs sont des personnages récurrents, avec des compétences particulières dont vous aurez parfois besoin (par exemple un médecin légiste, ou un indic de la pègre). 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...

Note : vous trouverez au dos de ce livret la liste complète des informateurs présentés dans la conférence et un résumé rapide de leurs domaines de compétence respectifs (ainsi que leur adresse). Lors des enquêtes, gardez cette aide de jeu à portée de la main.

Conférence

Holmes se trouvait près du plan de Londres accroché au mur du salon au 221 b, Baker Street. Watson levait de temps à autre les yeux de son livre pour jeter un coup d'oeil à la scène, tandis que Holmes marchait de long en large devant un groupe de jeunes gens attentifs, sa pipe de bruyère noire dans la main droite, la main gauche enfoncée dans la poche de sa robe de chambre gris souris.

«Londres n'est pas une belle ville,» commença Holmes. «Sous la crasse qui recouvre ses immeubles se cache la fange de l'Empire, une masse grouillante de quatre millions d'âmes qui tentent de survivre, chacune au détriment des autres très souvent. Derrière cette mosaïque se trouve la force du mal, une légion de scélérats qui tisse sa toile d'iniquité au-dessus de la ville, et au centre de cette toile se tient le maître du crime lui-même, le Professeur James Moriarty, l'homme le plus machiavélique de tous les temps, l'organisateur de toutes les vilenies, le cerveau qui commande la pègre, un cerveau capable de faire et défaire le destin des nations. Voilà ce qu'est cet homme ! Mais il se tient si loin de toute critique, son organisation et sa discrétion sont si extraordinaires, que le public et la police ignorent sa vraie nature. Vous devez garder cela présent à l'esprit dans toutes vos enquêtes.»

«Comment a-t-il réussi à rester ainsi ignoré de tous, Mr Holmes ?»

«Voilà une question pertinente, Wiggins. Moriarty se tient à l'écart des crimes qu'il organise et du public grâce à une organisation de sous-ordres et de voyous qui font tout pour empêcher quiconque de remonter jusqu'à lui. Vous voyez donc que nous n'avons pas affaire à un esprit criminel ordinaire, et nous aurons besoin de toute l'aide possible. Aujourd'hui, nous allons parler de quelques personnes qui pourront vous aider dans vos enquêtes. Au début de toute enquête, vous devez garder présent à l'esprit que c'est une erreur fondamentale d'établir une théorie avant de recueillir des données. Inconsciemment, on se met à interpréter les faits pour qu'ils concordent avec la théorie, alors que c'est la théorie qui doit concorder avec les faits. Les gens que je vais maintenant vous présenter vous aideront à recueillir les faits.»

«Nous nous arrêterons d'abord à l'Hôpital Saint Barthélemy.» Avec l'extrémité de sa pipe, Holmes montre le 38 CE *sur le plan. «Saint Barthélemy est l'un des plus vieux et des plus grands hôpitaux de Londres et fait partie de l'Université de Londres. Vous y trouverez le Médecin Légiste en chef du Coroner,* Sir Jasper Meeks*. C'est le plus grand expert en médecine légale. Vous pouvez vous fier à lui pour connaître les précisions techniques que l'on peut obtenir d'un «corpus delecti».*

«Les corps des victimes seront-ils toujours amenés à Saint Barthélemy, Mr Holmes ?»

«Oui, Wiggins. Toute mort suspecte entraîne un examen par le Médecin Légiste en chef».

«Nous nous arrêterons ensuite au Laboratoire de Criminologie de Scotland Yard, situé au 22 SO*. Là, nous trouvons* H.R. Murray*, Chimiste en chef. Le bruit court qu'il vit dans son laboratoire. À toute heure du jour et de la nuit, vous le trouverez penché sur l'une de ses tables, essayant de reconstituer l'histoire d'un crime à partir des éléments matériels dont il dispose. Vous pouvez apprendre beaucoup grâce au vieux H.R., si vous réussissez à suivre les méandres et détours de sa pensée. Il n'existe pas un plus grand esprit, lorsqu'il s'agit d'interpréter les indices matériels d'un crime.»*

«Ne serait-il pas plus facile d'aller tout simplement à Scotland Yard, Mr Holmes ?» demanda Wiggins.

Un sourire éclaira le visage de Holmes alors qu'il s'asseyait dans le fauteuil d'osier.

«Oui, parlons de Scotland Yard. Si le Yard savait lire les rapports ou examiner les faits, nos services ne seraient pas nécessaires. Oui, ils auront les rapports, et parfois même ils les auront lus, mais cela ne signifie pas qu'ils sauront les interpréter. Gregson et Lestrade sont le dessus d'un mauvais panier, mais vous vous apercevrez qu'ils dénatureront souvent les faits pour qu'ils s'adaptent à leurs idées préconçues. Mais vous avez raison, Wiggins, Scotland Yard, 13 SO, *est une source d'informations très précieuse. La police professionnelle a des moyens dont nous ne disposons pas pour rassembler les faits et les informations.*

«À présent, je voudrais parler d'une autre source d'informations d'une valeur inestimable, le Bureau des Archives Nationales, 14 CO. *Cet énorme bâtiment de style Tudor, construit pour être à l'épreuve du feu, abrite tous les documents légaux, criminels ou civils, ainsi que les documents officiels. Votre interlocuteur y sera* Disraeli O'Brian, *chef du Bureau des Archives Territoriales. Vous constaterez qu'il est une encyclopédie vivante de toutes les affaires depuis trente ans.»*

«Un autre bureau d'archives que vous devez connaître est Somerset House, *situé dans le Strand, du côté sud. L'adresse en est* 17 CO. *Vous y trouverez le Bureau du Registre Général des Naissances, Décès et Mariages, et la Chambre d'Enregistrement des Successions. Vous y trouverez également le Bureau des Testaments, où sont déposées toutes sortes d'écrits testamentaires.»*

«Qui devrions-nous contacter à Somerset House ?» demanda Simpson.

«Les archives sont ouvertes au public. Il vous sera donc inutile de contacter qui que ce soit en particulier.»

Holmes quitta sa chaise et fit face au plan de Londres. Après avoir allumé sa pipe, il se retourna vers son public, et poursuivit.

«Parlons un peu des Cours de Justice. Vous aurez peu de relations avec l'appareil judiciaire, mais vous pourrez y trouver des informations. Le Tribunal Criminel, appelé également Old Bailey, *est situé au* 36 CE. *Vous devrez vous en souvenir lorsque vous aurez affaire à des criminels connus. On peut recueillir de nombreux renseignements en traînant à Old Bailey.»*

«Lorsque je faisais des études à Saint Barthélémy, j'avais l'habitude de me précipiter à Old Bailey pour y suivre les procès qui s'y déroulaient. Le manque d'imagination de nos criminels et de nos hommes de loi me décida à devenir détective conseil. De petites affaires, dans lesquelles on sent une certaine imagination, et qui sont un défi pour l'esprit, sont plus gratifiantes que de grands crimes commis sans la moindre originalité.»

«Il y a un jeune avocat, Edward Hall, *que vous trouverez presque tous les jours à Old Bailey. Il est bien au-dessus des autres membres de sa profession, qui manquent tant d'imagination. Il pourra vous aider.»*

«Mr Holmes ?»

«Oui, Simpson ?»

«Pourriez-vous nous expliquer la différence entre un avocat et un avoué ?»

«Oui, bien sûr. Un avoué s'occupe de toutes les affaires légales de notre société. Si vous ne devez pas passer en justice, vous n'avez pas besoin d'un avocat. Si vous devez comparaître devant un tribunal, votre avoué doit engager un avocat. Un avocat fait partie de la plus haute magistrature. Il a le droit exclusif de plaider devant les hautes Cours de Justice. Lui seul peut plaider une cause devant un tribunal et, à part dans le cas d'affaires criminelles, il n'a pas le droit de se charger d'une affaire sans l'intervention d'un avoué qui prépare le dossier pour le procès.»

«Après avoir examiné les sommets de la magistrature, regardons un peu plus bas, pour avoir les autres sources de renseignements qui s'offrent à nous. Il y a d'abord Porky Shinwell.»

«Je dois dire, Holmes, qu'il nous faut regarder très bas pour trouver Porky Shinwell.» Watson posa son livre sur ses genoux et pour la première fois leva les yeux sur Holmes.

«Cela dépend de l'endroit d'où l'on regarde, mon cher Watson. Porky n'est pas un pilier de la société, j'ose le dire. Mais c'est un homme qui a su tirer la leçon de ses erreurs, et qui essaye de se refaire une nouvelle vie, du bon côté de la loi. Il nous a beaucoup aidés, dans le passé, et j'espère qu'il en sera de même à l'avenir. Shinwell Johnson, connu sous le nom de Porky, après avoir été deux fois incarcéré à Parkhurst, abandonna sa vie de criminel pour une carrière de tavernier. Il est maintenant propriétaire de la Taverne du Raven and Rat, *au* 52 CE.»

«Dont les clients occupèrent autrefois Parkhurst, Millbank et toutes les autres prisons de l'Empire.» lança Watson avant de reprendre sa lecture.

«Vous avez raison, Watson. Mais existe-t-il de meilleurs clients pour être à l'écoute des bas-fonds de Londres ? Grâce à Porky Shinwell, vous pouvez toujours entendre parler d'une affaire, ou obtenir de l'aide pour une enquête.»

«À propos des bas-fonds, il nous faut parler de Fred Porlock. *Fred Porlock est le nom d'emprunt de l'un des membres de l'organisation criminelle de Moriarty qui nous a souvent apporté une aide appréciable. Je ne sais pas qui il est, ni pourquoi il nous renseigne sur son maître, il suffit de savoir qu'il le fait. Il se met en rapport avec moi par la poste, ou bien il laisse un message, généralement codé, au magasin de jouets* Parsons & Fils, *au* 18 NO.»

«Un magasin de jouets ?»

«Oui, Porlock fait parfois preuve d'un certain sens de l'humour.»

«À présent, passons à l'une des sources d'informations les plus précieuses que vous ayez à votre disposition : les journaux. Environ 570 périodiques sont publiés à Londres et dans les environs. Comme vous le savez, j'ai rempli l'un des débarras situés à l'étage de vieux numéros de journaux, et je les consulte régulièrement. La presse est une institution des plus précieuses, pour peu que vous sachiez l'utiliser. Je ne lis que les affaires criminelles et les annonces personnelles. Vous vous apercevrez que les annonces personnelles sont extrêmement instructives, et tant qu'elles existeront, un détective conseil ne manquera pas de travail.»

«Mais la plupart des choses qu'on y trouve ne sont-elles pas insignifiantes, Mr Holmes ?»

«Insignifiantes ? Peut-être, peut-être. Mais j'ai toujours préféré choisir une affaire pour l'intérêt qu'elle présente, pour sa singularité, plutôt que pour son importance. Les éléments les plus étranges et les plus singuliers se rencontrent plus souvent dans les petits crimes que dans les grands, et l'on peut même parfois se demander s'il y a réellement eu crime. L'une des raisons pour lesquelles je tente de vous enseigner l'art de la déduction est que vous devez être à même de me décharger d'une partie de ma lourde tâche. Souvenez-vous-en, plus vous recueillerez d'informations dans les journaux, plus vous gagnerez de temps pour résoudre l'affaire. J'ai fait la connaissance de deux journalistes susceptibles de vous prêter parfois leur concours. Il s'agit d'Henry Ellis, du Times, et de Quintin Hogg, de la Police Gazette.»

«Henry Ellis *est le rédacteur chargé des affaires étrangères, et c'est un puits de science pour tout ce qui concerne les événements qui se déroulent sur le Continent. Il s'intéresse également aux faits divers criminels, et il est toujours heureux d'apporter son aide quand il le peut, mais vous devez être prudents quant à ce que vous lui dites, car ce que vous lui confiez peut fort bien se retrouver dans le Times du lendemain. Vous pouvez le rencontrer à son bureau,* 30 CE.

«Quintin Hogg *est un journaliste spécialisé dans les affaires criminelles à la Police Gazette. C'est un ancien inspecteur de police qui trouvait l'ambiance de Scotland Yard tout sauf stimulante. C'est un bon journaliste, qui possède un excellent esprit de déduction. Une bonne source d'informations, qu'il faut garder présente à l'esprit. Son adresse est* 35 CE.»

«Ne pensez-vous pas que vous devriez nous parler de votre frère Mycroft *?» demanda Watson. «Après tout, il vous a beaucoup aidé, dans le passé, Holmes.»*

«Je dirais plutôt que c'est moi qui l'ai beaucoup aidé, mon cher Watson. Mais vous avez raison. Il faut que je vous parle un peu de mon frère. Il peut fournir nombre d'informations concernant le gouvernement.»

«Le gouvernement, c'est lui,» dit Watson, imitant la manière de parler de Holmes. Les jeunes garçons assis devant le détective eurent du mal à garder leur sérieux.

«Oui, Watson, j'ai déclaré cela au sujet de mon frère,» répondit Holmes, loin d'être amusé. «Il est d'une très grande habileté avec les chiffres, et apure les comptes de quelques ministères. Mycroft demeure dans Pall Mall. Chaque matin, il se rend à White Hall, à deux pas de là, et fait le chemin en sens inverse chaque soir. D'un bout à l'autre de l'année, il ne prend pas d'autre exercice, et on ne le voit nulle part ailleurs, si ce n'est au club Diogène, qui se trouve juste en face de chez lui. S'il vous arrive d'avoir besoin de lui, vous pourrez le trouver au Club Diogène, *au* 8 SO.

«Il y a quelqu'un d'autre dont j'aimerais vous parler, Langdale Pike*. En général, c'est lui qui connaît les derniers bruits qui courent. Il sert d'ouvrage de référence en matière de potins mondains, tout particulièrement à Londres. Il alimente en commérages la presse à sensation qui satisfait la curiosité du public. Il passe ses heures de travail au Club Mondain,* 2 SO*.»*

«Que pouvez-vous nous dire sur le Dépôt Central des Voitures, Mr Holmes ?» demanda Wiggins. «J'ai toujours eu la chance d'y obtenir des renseignements».

«Bonne question, Wiggins. Le Dépôt Central des Voitures *est situé* 5 CO*. C'est là que sont remisées toutes les voitures de Londres et c'est de là qu'elles partent. J'ai recueilli de précieux renseignements sur les déplacements de certaines personnes en bavardant avec les cochers. C'est bien, Wiggins, c'est bien.»*

Holmes reprit sa place dans son fauteuil en osier. «Il me semble que cela suffit pour aujourd'hui. Ai-je oublié quelque chose, Watson ?»

«Lomax *à la* London Library *?»*

«Oui, Lomax peut être précieux. C'est une mine de renseignements et il est capable de trouver tout ce que vous désirez savoir sur les étagères bien garnies de cette immense bibliothèque située au 5 SO*.*

«Je crois que c'est assez pour aujourd'hui, mais je dois vous dire encore une fois qu'il est de la plus haute importance, dans l'art du détective, de savoir reconnaître, parmi de nombreux faits, lesquels sont fortuits et lesquels sont essentiels. Sinon, votre énergie et votre attention risquent de se disperser, au lieu de se concentrer.

«Eh bien, messieurs, si vous voulez bien passer à table, je vais sonner Mrs Hudson pour qu'elle nous apporte du thé et quelques gâteaux.»

«Merci, Mr Holmes.»

«Tout le plaisir fut pour moi,» répondit Holmes. «Je suis certain que nous pourrons bientôt mettre vos talents à contribution.»

Sherlock Holmes Détective Conseil

Un Jeu de Gary Grady, Suzanne Goldberg & Raymond Edwards

Illustrations : Arnaud Demaegd & Neriac

Réécritures : JudgeWhyMe & Aëlwyn, Cyril Demaegd, Farid Ben Salem

Relectures : Arnaud Demaegd, Gabriel Ecoutin, Farid Ben Salem

Le projet fou de la réédition de SHDC est né il y a quelques années à Saint-Pair sur Mer. Nous ne le savions pas à l'époque mais ce simple : «faisons-le» nous engagea dans une aventure insensée qui commença par une véritable enquête pour retrouver les auteurs du jeu ! Merci donc en premier lieu à Tom Lehmann, qui permit à cette enquête de trouver une conclusion heureuse et à Suzanne pour nous avoir fait confiance !

Restait alors à s'attaquer au gigantesque travail de tests, réécritures et vérifications. Cela n'aurait pas été possible sans l'aide précieuse de la «bande de St Pair» et en tout premier lieu Yannick, qui a porté ce projet sur ses épaules sans jamais faillir. Merci à vous pour votre aide et également pour les splendides vacances !

Enfin, ce jeu est dédié à la mémoire de Gary Grady, qui nous a fait rêver de rues londoniennes envahies de smog et nous a entraînés à la poursuite de Moriarty dans les pas de Holmes, Watson et Wiggins. Merci !



Liste et Adresses des 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 Barthelemy. 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'information sur les procès et les affaires légales.

- PORKY SHINWELL (52 CE) : Patron de la taverne Raven and Rat. Source de renseignement pour toutes les affaires illégales et les truands.

- FRED PORLOCK (18 NO) : Membre de la pègre. Laisse des informations codées sur les activités de Moriarty (chef de la pègre et ennemi juré de Holmes) à la boutique de jouet Parsons & Fils.

- 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'information pour les affaires criminelles.

- MYCROFT HOLMES (8 SO) : Éminence grise. Source d'information pour tout ce qui touche au gouvernement.

- 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'information sur les déplacements des suspects.

- LOMAX (5 SO) : Bibliothécaire à la London Library. À consulter pour toutes les recherches encyclopédiques.

- SHERLOCK HOLMES (42 NO) : Si vous êtes bloqué 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 !