

Sherlock Holmes

DÉTECTIVE CONSEIL



Règles du jeu

LONDRES, SAMEDI 15 SEPTEMBRE 1888

Times.

Prix

après du public. Le maître de l'intrigue nous avait habitués à des rebondissements moins prévisibles et des personnages moins caricaturaux. Nous souhaitons chaleureusement à l'auteur de *La Vie en noir* d'avoir plus d'inspiration pour ses prochaines œuvres.

UN AUTRE MEURTRE DANS L'EAST END

découverte, samedi dernier, du corps d'une assassinée dans les mêmes conditions que Ann Nichols dans Buck's Row le dernier d'août, a une nouvelle fois plongé dans le quartier de Whitechapel et l'East End. Il existe en effet d'étonnantes similitudes dans les deux affaires, puisqu'on a retrouvé la tête presque détachée du corps et un événement. Ce dernier crime, et le expliqué commis dans ce quartier ces surpasse les autres par sa sauvagerie.

cette séance fut celui de Mr R. Lapage sur les motifs à cylindres accouplés. Ce rapport porte sur les avantages offerts par la machine à détente, où l'expansion de la vapeur est plus d'un cylindre, ce qui entraîne une importante lors de l'utilisation. Le rapport fut suivi de l'utilité de laquelle la réunion d'

UNE NOUVELLE

Le Dr Palisa, de Vienne, a découvert une petite planète (n° 280) vers Sa position était alors : ascension droite 46 s (diminuant de 1 min par jour) et 76° 25 min, 31 s (augmentant de 1 min par jour). Cette planète est de la douzaine de l'avenir de l'astronomie à l'univers le mois prochain.

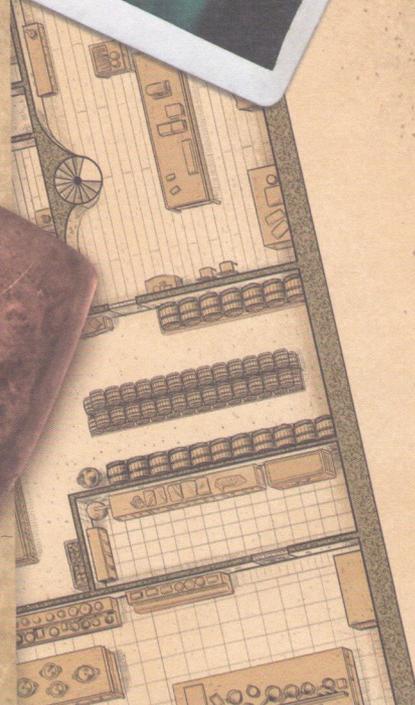
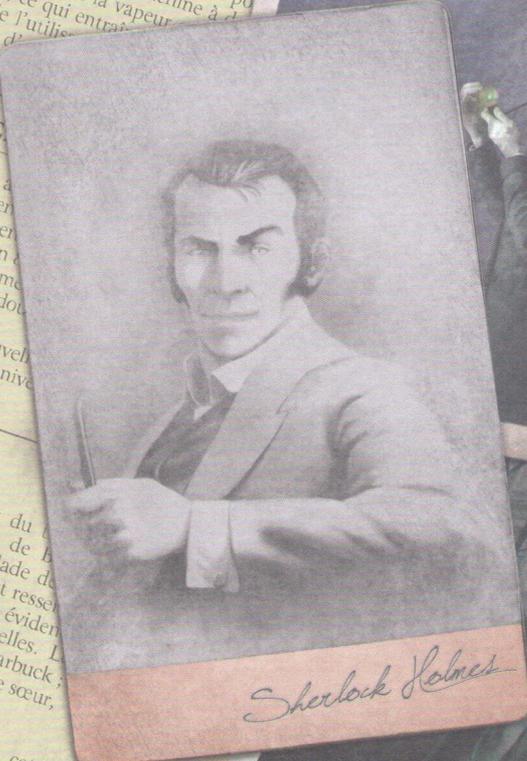
NÉCROLOGIE

Sir Alfred Sipton, l'illustre magnat du commerce, est décédé hier soir dans sa résidence de Brompton, à l'âge de 72 ans. Bien qu'il ait été gravement malade depuis quelque temps, la mort de sir Alfred est ressentie comme un véritable choc, car de toute évidence elle n'est pas due à des causes naturelles. Le défunt laisse : une épouse, Cecilia, née Harbuck ; un frère, Lester Sipton, d'Aysgarth ; et une sœur, Mrs Agnes Thomson, de Londres.

l'histoire de l'extraordinaire ascension de cet homme aux origines modestes est bien connue, de ses succès et de sa reconnaissance que par l'intermédiaire de l'Armée du Salut. Sipton fut - disaient-ils - un homme qui ne se contentait pas de gagner pour le mieux, mais qui cherchait à faire prospérer son entreprise. C'est ainsi qu'il gagna une fortune importante, son entreprise prospérait et il se consacra à la culture d'un cultivateur irlandais à Glasgow où il travaillait dans une fabrique de papier pour un jeune enfant.

Sipton commença à travailler dans une maison de commerce à l'âge de quinze ans, et un an plus tard il revint à Glasgow. C'est là qu'il commença sa première épicerie, qui arriva à soustenir jusqu'à l'âge de quinze ans.

lui arriva soustenir jusqu'à l'âge de quinze ans. C'est là qu'il commença sa première épicerie, qui arriva à soustenir jusqu'à l'âge de quinze ans.



INTRODUCTION

Saluyez 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'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.

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 coffret 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, 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'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 ridiculisés lors de la confrontation finale avec Holmes !

Surpasserez-vous le maître ?

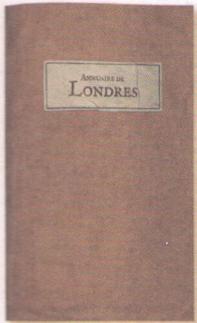
MATÉRIEL

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 maisons. 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 à pied de certains suspects et donc leur alibi.



❖ 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.

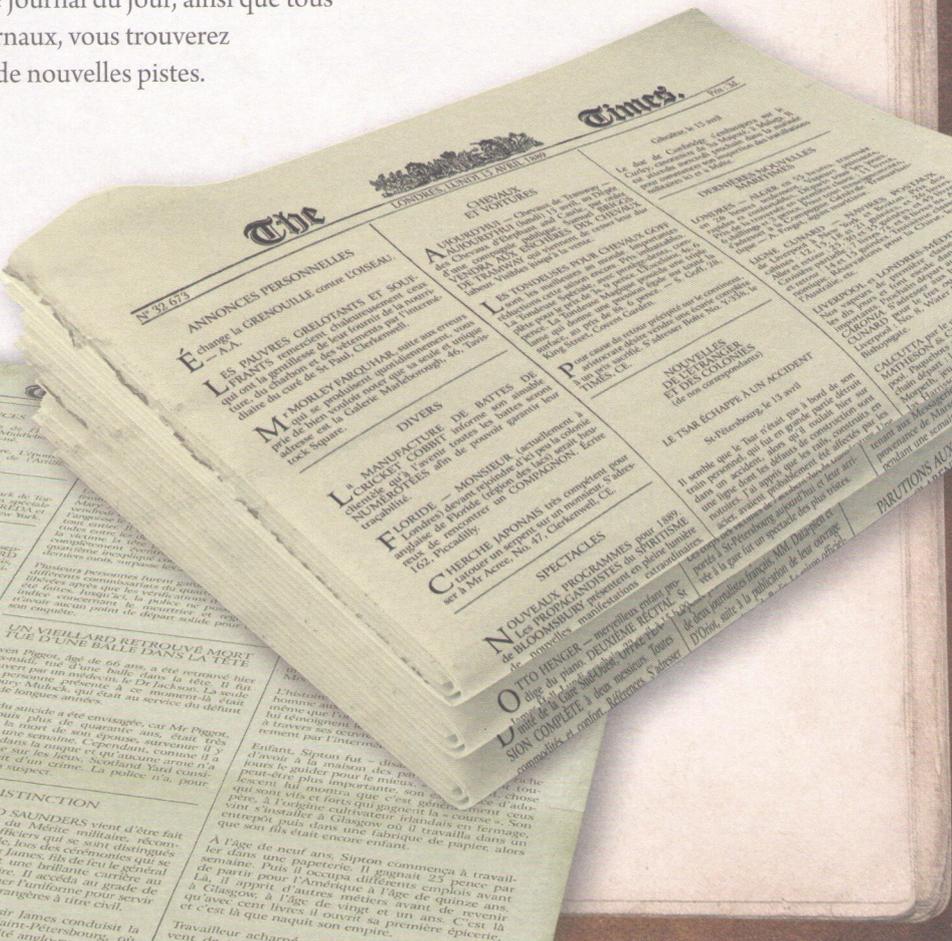
Note : dans l'annuaire on trouvera, en plus de la liste alphabétique standard, des entrées par professions.

❖ 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.

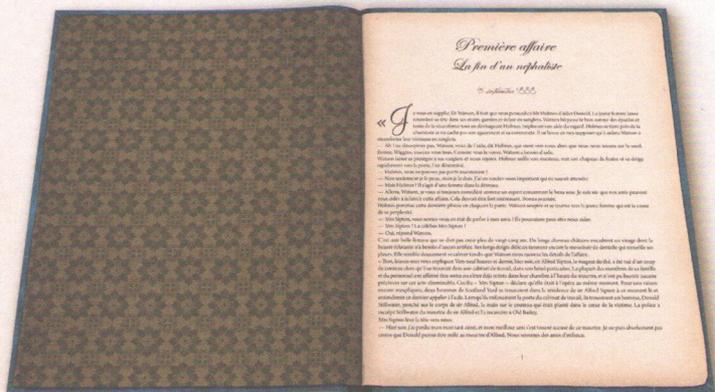
❖ JOURNAUX (10) ❖

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.



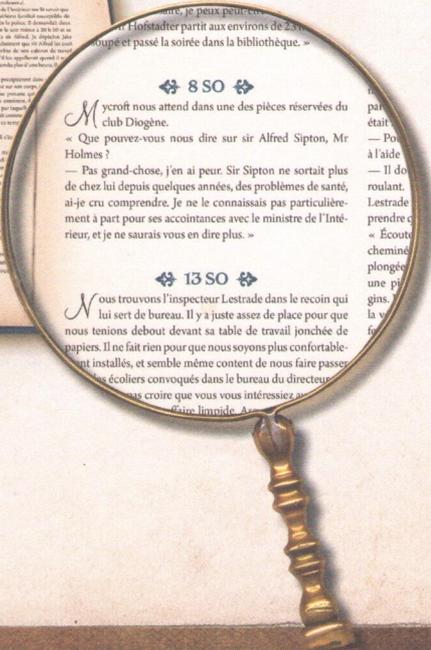
✿ LIVRETS D'ENQUÊTE (10) ✿

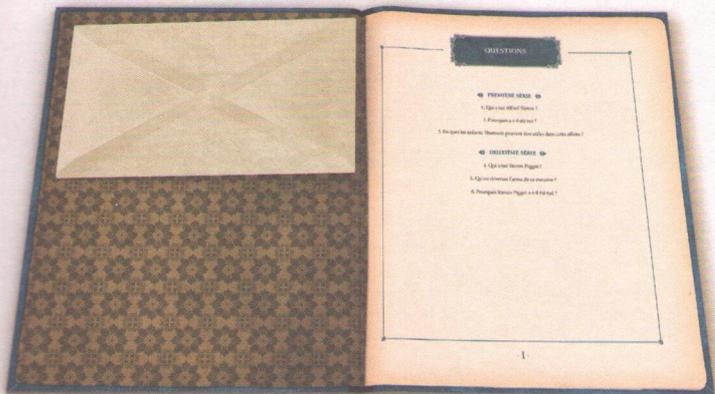
Dans ces dix livrets sont présentées les dix enquêtes que vous devrez résoudre. Les enquêtes sont triées par date et sont toutes structurées de manière identique :



✦ **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 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, sont présentées dans l'ordre ascendant. Les dessins qui agrémentent le texte sont purement décoratifs.

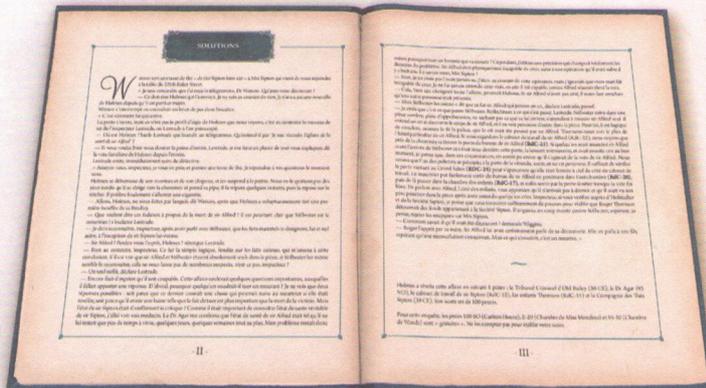




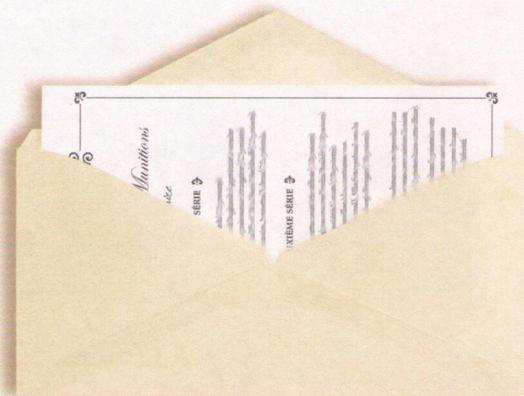
◀ **Questions** : dès que vous pensez avoir résolu l'énigme, vous vous confronterez à deux séries de questions (en dernière page du livret). La première série est toujours en relation directe avec l'enquête. La seconde série vous permettra de marquer des points en plus en fonction de la découverte d'événements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

Note : afin de préserver le secret de l'enquête, les questions et les solutions sont imprimées à l'envers à la fin du livret.



◀ **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.



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'énigme, 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'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 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 » sous enveloppe 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 « Solutions » 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 !

Carlton House

Soyez les bienvenus à Carlton House ! Demeure luxueuse, quartier chic, voisinage discret et meurtrés en pagaille ! En effet, même si les bas-fonds de l'East End et les docks embrumés semblent bien éloignés des colonnades et des lustres vénitiens de cette fière bâtisse, la mort ne rôde jamais loin de Sherlock Holmes, et les Francs-tireurs de Baker Street auront fort à faire pour démêler les intrigues qui se tissent derrière ces murs...

Règles spéciales

Un nouveau lieu, Carlton House, est ajouté à la liste des informateurs. Ce lieu sera central dans certaines des intrigues de ce coffret. Carlton House est un grand hôtel particulier, construit sur 3 niveaux (Sous-sol, Rez-de-chaussée, Étage). Il est situé sur la carte de Londres au 100, Eaton Place, SO.

Deux plans, qui seront placés à proximité de la carte de Londres, sont fournis. Ils permettent de visualiser l'agencement des pièces et des escaliers pour chacun des niveaux. De plus, le chapitre suivant de ce livret vous permettra de faire un "tour du propriétaire" et de vous familiariser avec les lieux.

Lors de votre première visite à Carlton House, vous commencerez par lire la piste 100 SO, qui vous fera découvrir le contexte actuel de la maison. Une fois le chapitre lu, les personnages pourront se déplacer dans les différentes pièces de la maison en suivant les pistes correspondant aux numéros indiqués sur le plan.

Ces pistes sont découpées en trois sections dans le livret (après les 5 quartiers standard) : Rez-de-chaussée (RdC), Étage (E) et Sous-sol (SS).

Selon l'enquête choisie, la fonction des pièces peut changer. Une liste des occupants de Carlton House et une liste des pièces de la maison sont ainsi indiquées avant la section Rez-de-chaussée : ces listes permettront de trouver facilement où logent les occupants de la maison.

Bien sûr, les joueurs ne sont pas bloqués dans la maison. La visite de certaines pièces peut donc alterner avec des déplacements en ville. Visiter une pièce de la maison revient à visiter une adresse dans Londres et coûte donc UNE piste pour le calcul du score.



VISITE DE CARLTON HOUSE

Sous le Portique aux colonnes ioniques nous attend Mr Renford T. Pennypacker de l'agence Smith, Smith, Jones & Vanbrugh-Hawksmoor. C'est un petit homme vif dont on remarque avant tout, sur un visage par ailleurs quelconque, le large sourire quelque peu artificiel, surmonté d'une moustache lissée en deux pointes fines comme des aiguilles. Il nous tend une main délicate, qu'il retire aussitôt. Les mains nouées sur l'estomac, il a tout de la diva sur le point d'exécuter une aria. D'une voix flûtée, gazouillant et piaillant parfois, il entame une visite guidée de la demeure.

Comme nous sommes dehors, il nous fait remarquer l'étendue de la cour principale et constate qu'elle est plus que suffisante pour accueillir un nombre presque illimité de voitures, « assez grande pour satisfaire l'organisateur de réceptions le plus acharné. » Il mentionne également la vaste cour pour voitures, du côté sud-ouest. La Loge du portier (**RdC-50, RdC-51**) et la Forge maréchale (**RdC-52**) forment à droite une sorte de temple grec miniature. Sur notre gauche, attenants au bâtiment principal, se trouvent la Partie supérieure de la Cuisine (**RdC-40**), l'Appartement du cuisinier (**RdC-41, RdC-43**) et un escalier **(z)** qui conduit au sous-sol.

« Les provisions qui sont livrées peuvent ainsi être déchargées discrètement et descendues au sous-sol pour y être rangées, tout cela sans gêner les allées et venues des maîtres de maison. »

Avant que nous ne pénétrions dans la demeure, Mr Pennypacker nous fait encore remarquer le Balcon qui se trouve en façade et les deux escaliers (**a**) & (**b**) qui permettent d'y accéder depuis l'extérieur.

« Bien sûr, on peut accéder au Balcon depuis les chambres situées à l'étage, par des portes-fenêtres, mais vous le verrez par vous-mêmes en temps voulu. À présent, si vous voulez bien me suivre. »

Nous gravissons les marches et pénétrons dans le Premier vestibule (**RdC-1**). Nous tournons à gauche pour entrer

RÉSIDENCE

À LOUER, Carlton House, 100, Eaton Place, SO. Ancienne demeure seigneuriale, reconstruite en 1783 pour servir de résidence urbaine au prince de Galles, Carlton House est l'exemple le plus typique à Londres de style néoclassique français. Hôtel particulier spacieux, élégant, magnifiquement aménagé. Se mettre en rapport avec Smith, Smith, Jones & Vanbrugh-Hawksmoor, 33, Great Wild Street, CO.

dans une Antichambre où Pennypacker nous fait remarquer l'existence d'un escalier **(k)**.

« Un escalier de service qui mène au sous-sol ainsi qu'à l'étage supérieur. En fermant cette porte, près de la cheminée, les serveurs peuvent vaquer à leurs tâches, monter ou descendre le plus discrètement possible. Vous remarquerez, dissimulé dans ce coin, un autre escalier **(o)** qui conduit à la cuisine, située au sous-sol. Il est utilisé pour servir dans la Salle à manger principale. Au lieu de cet escalier, ou comme complément, on peut utiliser le monte-plats **(w)**. Il est relativement petit, 61x61x46 cm, mais il relie cet étage à la Cuisine, et dessert également le Salon situé à l'étage (**E-1**). »

Mr Pennypacker ouvre deux grandes portes et pénètre dans la Salle à manger principale (**RdC-27**). Son enthousiasme pour le « chêne massif anglais », dans lequel la table longue d'environ neuf mètres a été réalisée, pour les tentures en velours de la plus belle qualité ornant les hautes fenêtres qui donnent sur « un agréable tapis de gazon verdoyant » et

pour le lustre en cristal de « Venise », semble sans limites. Son monologue enfin terminé, il tourne les talons et entre dans la pièce attenante, la Bibliothèque (**RdC-26**).

« Cette pièce est ma préférée », dit-il, s'extasiant de nouveau. La Bibliothèque est une pièce circulaire qui occupe à la fois le rez-de-chaussée et l'étage. Elle est surmontée d'un plafond de verre en forme de coupole.

À l'étage, une galerie ouverte fait le tour de la Bibliothèque. Un escalier en colimaçon (**m**), tout en fer forgé, permet d'accéder à cette galerie, ainsi qu'au Laboratoire (**SS-5**), reliant ainsi tous les étages de la demeure.

« On trouve ici près de 20 000 volumes, tous reliés de cuir, traitant de tous les sujets imaginables. Ces livres sont inclus dans le prix de la location. » Là-dessus, Mr Pennypacker pénètre majestueusement dans le Grand salon (**RdC-25**).

« Ici, nous avons une pièce qui convient parfaitement pour les grandes réceptions. Enlevez les meubles, et vous avez une salle de bal. Disposez les chaises en rangs, ajoutez une estrade, et vous avez une salle de spectacles. L'utilisation en est très souple. Remarquez, s'il vous plaît, la partie supérieure des croisées. Des vitraux belges ! Une splendeur ! »

Dans la pièce contiguë (**RdC-22**), Mr Pennypacker attire notre attention sur les portes-fenêtres qui donnent sur la Véranda (**RdC-35**) et le jardin.

« Cette pièce, et les deux qui se trouvent de ce côté, peuvent servir à presque tout. Celle-ci pourrait servir de cabinet de travail, ou peut-être de salle de billard. La pièce qui se trouve à côté (**RdC-23**) pourrait être un fumoir et la suivante (**RdC-24**), un petit salon. »

Il se retourne et nous fait traverser un autre Bureau (**RdC-21**), qui peut aussi servir de salle de conférence, et une Antichambre (**RdC-20**) avant d'arriver aux pièces suivantes.

« Les pièces situées dans cet angle forment une très belle suite privée. L'Antichambre (**RdC-17**) et le Salon (**RdC-15**) sont les seules pièces, en dehors de celle que nous avons déjà vue, qui ont des portes-fenêtres permettant d'accéder à la Véranda.

« Cette Cage d'escalier (**RdC-16**) permet de monter ou de descendre. Il s'agit d'un escalier privé (**h**), jouxtant une suite : un Cabinet de toilette (**RdC-13**), une Grande chambre à coucher (**RdC-14**) et... euh... également des Toilettes (**RdC-12**). »

Rougissant, Mr Pennypacker traverse à grands pas la Grande chambre à coucher, l'Antichambre de la suite (**RdC-11**), et

pénètre dans un corridor. Il s'arrête pour nous montrer un autre escalier de service (**g**) qui, une fois encore, dessert les trois niveaux de la demeure. De chaque côté du corridor se trouvent des pièces dont l'usage est réservé aux domestiques (**RdC-5 à 10**).

« Nous sommes ici de l'autre côté de Carlton House, où nous trouvons le Cabinet de travail du maître de maison (**RdC-3**), son Cabinet particulier (**RdC-4**), l'Antichambre attenante (**RdC-2**), ainsi que l'Escalier privé (**c**) qui conduit à la Chambre du maître de maison et ses dépendances (**E-5 à 7**). »

Mr Pennypacker a réussi à nous faire faire le tour complet de Carlton House en passant par les pièces donnant sur l'extérieur, si bien que nous nous retrouvons dans le Premier vestibule (**RdC-1**).

« À présent, si vous n'êtes pas trop fatigués, nous allons monter à l'étage. »

Sans attendre notre réponse, il descend les deux marches qui permettent d'accéder au Vestibule principal (**RdC-30**).

« Oh ! j'oubliais, à côté de la Loge réservée au portier (**RdC-31**) se trouve un autre escalier de service (**e**), qui permet d'accéder au sous-sol et, plus loin, figure un autre escalier (**d**) qui mène au Bain turc (**E-26**) situé à l'étage... Ah ! Il y a aussi le Vestibule octogonal (**RdC-34**) et l'Escalier d'honneur (**j**) ! »

Arrivé au centre du Vestibule octogonal, Mr Pennypacker se met brusquement à tourner sur lui-même, les bras tendus. Tout aussi brusquement, confus d'avoir ainsi fait étalage de ses émotions, il se fige en plein mouvement.

« Heu... hum... le marbre utilisé ici pour le sol, ainsi que pour l'Escalier d'honneur, est un marbre blanc de Florence, très rare et très pur. Notez le son particulier que font les semelles de cuir sur le marbre. » Il tape doucement du pied pour illustrer ce qu'il vient de dire.

En levant les yeux, nous voyons que, tout comme la Bibliothèque, le Vestibule octogonal s'élève sur toute la hauteur de Carlton House. Mr Pennypacker nous montre le lustre suspendu au plafond.

« Ce lustre est, bien sûr, le pendant de celui qui se trouve dans la Salle à manger principale. »

Avant que nous ne commençons à gravir l'Escalier d'honneur, Mr Pennypacker nous montre une enfilade de pièces dissimulées : la Salle de jeu (**RdC-18**), un Bureau (**RdC-19**) et un autre escalier de service (**i**) qui mène au sous-sol.

« Ah ! oui ! Il y a quelque part dans cette maison une pièce secrète qui fut autrefois utilisée pour... Enfin, peu importe pour quoi elle fut utilisée. »

Nous montons l'escalier très lentement, adoptant le rythme majestueux de la démarche de Mr Pennypacker. Il semble ravi du bruit que font ses chaussures sur le marbre nu. Finalement, nous tournons, montons encore, et arrivons enfin à la balustrade qui borde la galerie circulaire, d'où nous jetons un dernier coup d'œil vers le bas.

« Derrière moi se trouve un ensemble de Chambres et de pièces (**E-11 à 16**) qui toutes possèdent des portes-fenêtres donnant sur la Terrasse. Au bout du couloir, de ce côté, figure le Cabinet de travail (**E-17**) et, juste ici, il faut que je vous la fasse voir, se trouve la Salle de la tapisserie (**E-19**). La tapisserie que vous voyez, qui couvre pratiquement trois des murs de cette pièce, mesure environ quinze mètres de long sur trois mètres cinquante de haut. Elle date du XIII^e siècle. Comme vous pouvez le voir, elle représente des scènes de la vie du Christ et fut exécutée par Lady Anne de Conventry qui y travailla seule. Son frère avait été gravement blessé au cours d'une joute où il défendait l'honneur de sa sœur, et elle avait fait le vœu, s'il se rétablissait, de consacrer sa vie au service de Dieu. Cette tapisserie fut sa façon d'exprimer sa dévotion. On raconte qu'après avoir achevé le dernier point – il lui avait fallu quinze ans pour y arriver –, elle tomba morte. »

Après quelques instants de silence, nous quittons la pièce et nous nous dirigeons vers la partie de Carlton House qui se trouve en façade.

« Encore des Chambres (**E-20, E-22**) et un Fumoir (**E-21**), où débouche ce discret escalier de service **k** dont je vous ai parlé quand nous visitions le rez-de-chaussée. Voici un autre Salon, assez vaste, où arrive le monte-plats **w** et, en façade, d'autres Chambres encore (**E-2 à 4**). Ces trois pièces, ainsi que l'Antichambre (**E-5**) attenante à la Chambre du maître de maison (**E-6**), ont toutes des portes-fenêtres qui donnent sur le Balcon. »

Nous longeons la Suite du maître de maison (**E-5 à 7**) et tournons à droite.

« Ah ! le Bain turc (**E-26**)... Décoré d'une mosaïque qui est la réplique exacte de celle qui se trouve dans le bain privé du Sultan d'Ismire. La nôtre est bien sûr beaucoup plus petite. »
Continuant son tour de la maison, Mr Pennypacker nous indique une autre Chambre (**E-8**), une Petite réserve (**E-9**), la Chambre de la servante d'étage (**E-10**), l'Escalier

principal **f** qui mène au rez-de-chaussée, et l'Escalier de service **g** qui va jusqu'au sous-sol. Finalement, nous tournons encore une fois à droite et nous entrons dans la Réserve (**E-27**). Notre visite de l'étage étant terminée, nous prenons l'Escalier privé **h**.

Quand nous arrivons tout en bas de l'escalier, il est clair que l'enthousiasme de Mr Pennypacker pour cette visite décline. Nous décelons une fissure dans son sourire perpétuel, et les pointes de ses moustaches commencent à retomber.

Nous tournons à gauche dans la Chaufferie (**SS-15**) et y trouvons la chaudière dans un puits d'aération ouvert. L'Escalier **p** qui se trouve à côté monte jusqu'au toit.

Nous passons près de la Cave à charbon (**SS-16**) et des portes du Sous-sol **n**. Mr Pennypacker est sur le point de tourner à gauche, mais il s'arrête soudain. Il nous explique alors, faisant un geste de la main : « Eh bien, on trouve ici, au sous-sol, comme partout, les logements des domestiques, une cave à vin, la cave à fromages, la réserve à grains, etc. Oh ! et puis, une Salle d'armes (**SS-10**), où se trouvent quelques armures remarquables et d'autres objets médiévaux, mais nous pouvons garder cela pour un autre jour. »

Nous empruntons le Souterrain (**SS-23**), puis un nouvel Escalier **y**. Nous nous retrouvons soudain dans la Loge du portier (**RdC-50**). De là, nous sortons dans la Cour principale.

La visite étant achevée, la conversation de Mr Pennypacker, qui portait sur l'art et l'architecture, devient une histoire de gros sous. Il nous donne le prix de la location de cette demeure.

« Et cette somme inclut les charges d'entretien normal... C'est vraiment une bonne affaire, vous savez... Bien sûr, il n'est pas nécessaire que vous décidiez immédiatement... Réfléchissez-y... »

Une voiture entre dans la Cour principale et le visage de Mr Pennypacker s'épanouit brusquement. Il retrouve son sourire qui s'était presque éteint, tortille ses moustaches, et murmure, haletant : « Lord Wiggleston ! » Il va à la rencontre de Lord Wiggleston puis, comme s'il se souvenait brusquement de notre présence, agite sa carte dans notre direction et prend congé en marmonnant.

Queen's Park

À la fin du XIX^e siècle, alors que la ville de Londres était en pleine expansion, la paisible campagne environnante fut occupée par de nouvelles banlieues dont les petites maisons offraient aux classes moyennes naissantes une paix et une sécurité dont seule jouissait jusqu'alors la classe dominante. Mais les malfaiteurs pouvaient, eux aussi, en une demi-heure de train, venir de leurs taudis de l'East End jusque dans ces banlieues à l'avenir radieux. Et là où vont les escrocs, vous trouverez à coup sûr Sherlock Holmes et les Francs-tireurs de Baker Street. Une fois de plus, il y a du neuf !

Queen's Park est un quartier situé au nord du Quartier NO, et c'est justement par là qu'on y arrive. Le plan est fourni, ainsi que l'annuaire des numéros consultables. Lorsque l'on fait référence à ce quartier, on utilisera l'abréviation QP.

Déroulement de la partie

L'enquête dure trois jours. L'un des joueurs est chargé de remplir la Feuille horaire. Chaque journée commence à 9 heures, au 221B Baker Street (42 NO). Pour remplir la Feuille horaire, vous devez tenir compte de la Durée des déplacements et de la DURÉE de chaque PISTE. C'est cette DURÉE qui est indiquée à la fin de chaque PISTE. La journée se termine à 22 heures.

Durée des déplacements

D'un point à un autre d'un même quartier, la durée du déplacement des joueurs est de 15 minutes. Si vous vous déplacez d'un quartier à un quartier voisin, la durée du déplacement est également de 15 minutes. Par contre, si vous devez traverser un autre quartier au cours de votre déplacement, vous devez ajouter 15 minutes supplémentaires. Par exemple, pour aller du 38 SO au 42 NO, il faut 15 minutes ; pour aller du 38 SO au 40 CE, il faut 30 minutes ; et pour aller du 32 SE au 34 QP (Queen's Park, au nord de NO), il faut 45 minutes.

1. Pour débiter, lisez le texte d'introduction du livret de la première journée. Consultez alors le contenu de l'enveloppe que la Queen's Park Sporting Gazette a envoyée à Holmes. Souvenez-vous que le journal du 3 septembre est à votre disposition et que vous pourrez le consulter tout au long de la partie. **Les journaux antérieurs ne sont pas utilisés.** Le plan de Queen's Park, retrouvé dans le bureau de Franklin Kearney, est également à votre disposition tout au long de votre enquête.
2. Choisissez la PISTE que vous désirez suivre et lisez le paragraphe correspondant pour ce jour-là. Par exemple, si vous désirez vous rendre à Scotland Yard, cherchez-en l'adresse, 13 SO.
3. Après avoir lu la PISTE choisie, notez le temps écoulé sur la Feuille horaire. Le temps écoulé doit tenir compte de la durée de déplacement et de la DURÉE indiquée à la fin de la PISTE. Par exemple, la durée de déplacement entre le 42 NO et le 13 SO est de 15 minutes en utilisant la méthode de calcul indiquée plus haut. La DURÉE de la PISTE 13 SO le premier jour est de 30 minutes. Sur votre Feuille horaire, vous indiquez qu'il est maintenant 9 h 45 (début de la journée = 9 h + 45 minutes au total). Si aucune PISTE n'est disponible ce jour-là pour cette adresse, décomptez simplement une DURÉE de 5 minutes (ce qui n'empêche pas cette PISTE d'être intéressante les jours suivants).
4. Recommencez les points 2 et 3, jusqu'à 22 heures (la durée de votre dernière piste peut éventuellement dépasser 22 heures). La première journée est alors terminée.
5. Lorsque la 1^{re} journée est achevée, la deuxième commence. Le journal daté du 4 septembre est alors disponible en plus de celui du 3 (ainsi que l'introduction du livret d'enquête). Vous devez maintenant obligatoirement utiliser les PISTES du jeudi, 2^e journée.
6. Une fois la 2^e journée achevée, procédez de la même manière pour la 3^e journée (journal du 5 et introduction).
7. Au bout des trois jours, lisez la fin du dernier livret : 4^e jour puis les questions, puis les réponses, enfin la solution de Holmes.

TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION



Sherlock Holmes
DÉTECTIVE CONSEIL

Vous pouvez télécharger l'application sur votre smartphone ou votre tablette depuis l'App Store ou Google Play. Avant de vous lancer dans une affaire, sélectionnez-la dans l'application et écoutez-en l'introduction au lieu de la lire dans le livret. Enquêtez ensuite normalement en choisissant votre première piste. Bonne chance !



Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.
Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc.

Sherlock Holmes Détective Conseil

Un jeu de Gary Grady, Suzanne Goldberg et Raymond Edwards

Enquêtes additionnelles : Thomas Cauët

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

Réécriture : JudgeWhyMe et Cyril Demaegd

Corrections : Space Cowboys

Sherlock Holmes est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2018 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 ...

Carlton House (100 SO)

Hôtel particulier dont les occupants peuvent se révéler centraux à la résolution de certaines enquêtes.

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.

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 étranges.

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.

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 !