

The background of the cover is a dark, textured surface with a complex pattern of interlocking gears and mechanical parts. A silhouette of Sherlock Holmes, wearing his iconic deerstalker hat and smoking pipe, is positioned in the center-left, looking down at a small object in his hand. The entire scene is framed by a decorative border with ornate scrollwork in the corners.

# *Sherlock Holmes*

DÉTECTIVE CONSEIL

*Règles du jeu*

## 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. Vous trouverez dans ce coffret 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 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 ?

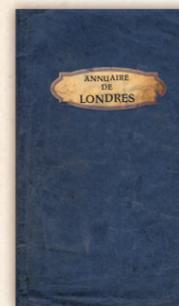
## MATÉRIEL

### 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 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, 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.

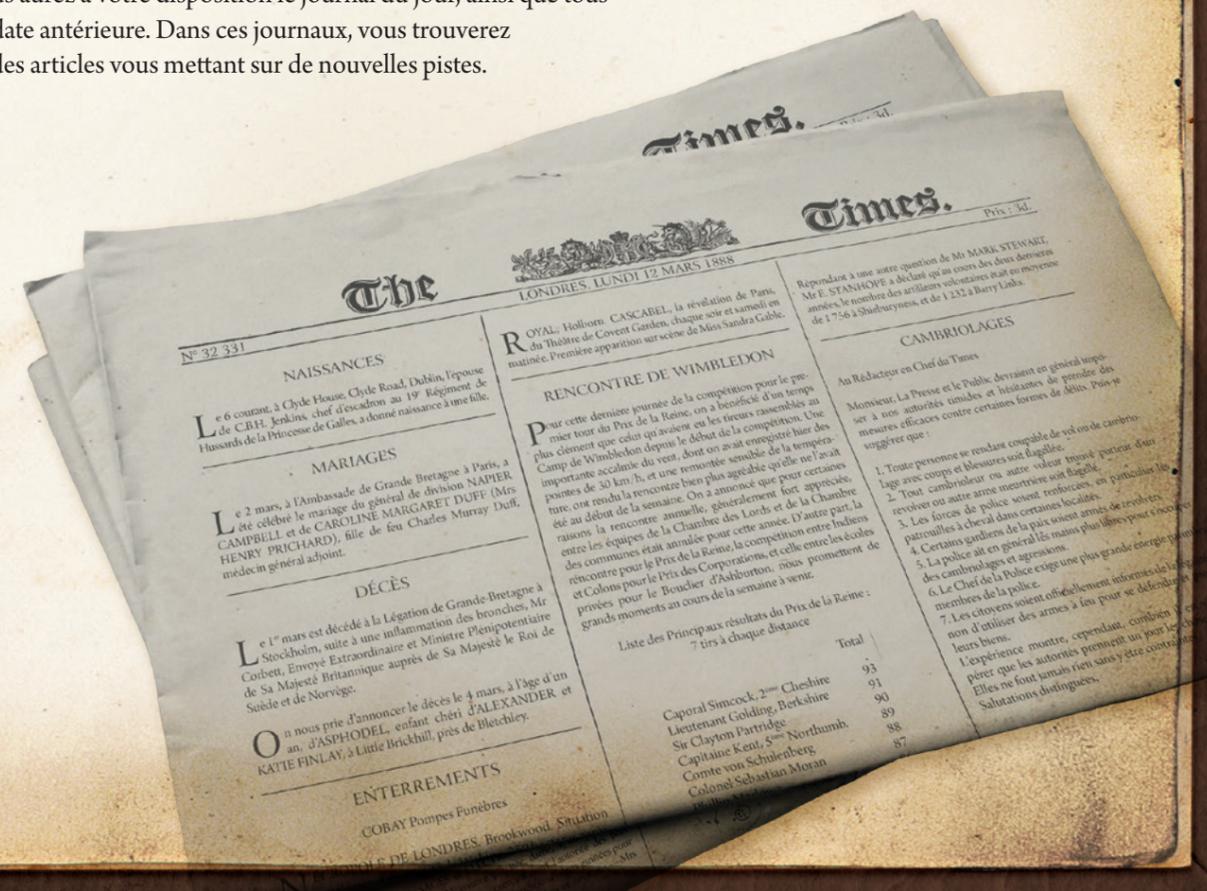
*Note : dans l'annuaire on trouvera, en plus de la liste alphabétique standard, des entrées par professions.*

### 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.

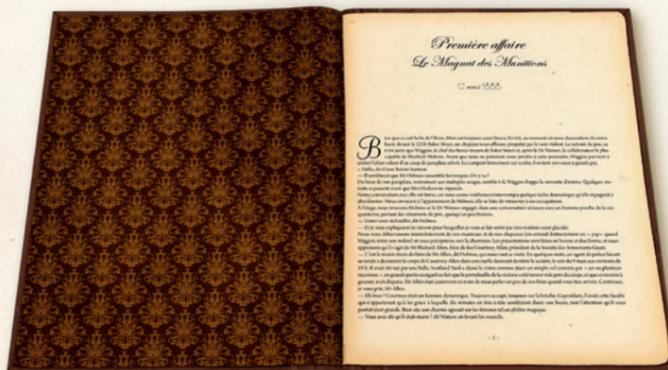
### JOURNAUX (10)

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.



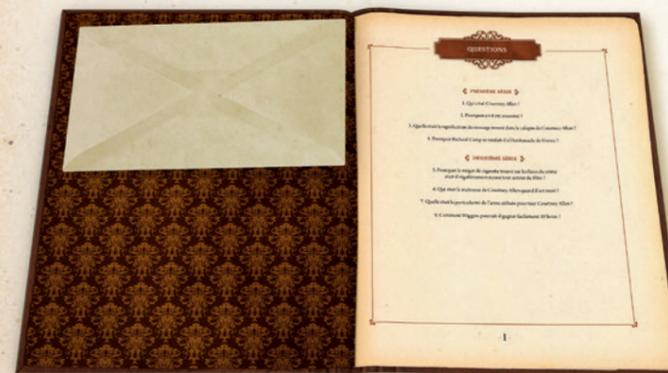
## ❧ LIVRETS D'ENQUÊTE (10) ❧

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 :



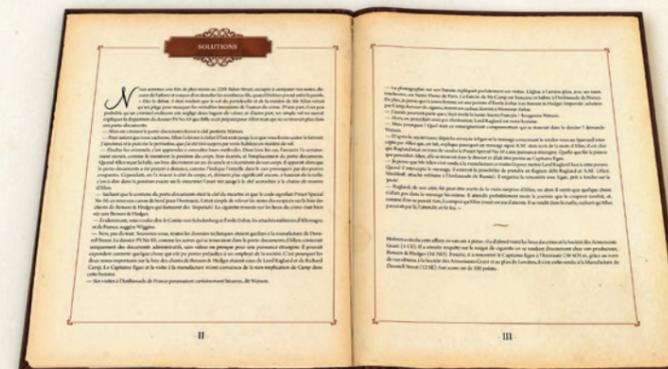
❧ **Introduction** : dans ce texte vous sont présentés le titre et la date de l'énigme ainsi que le détail de l'affaire (généralement lors d'une entrevue chez Holmes).

❧ **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.



❧ **Solutions** : dans ce texte, vous assisterez à l'explication du mystère. Holmes détaillera pour vous la façon dont il a démembré 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 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 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.



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 !

*P*armi 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. Holmes se trouvait près du plan de Londres accroché au mur du salon au 221B Baker Street. Watson levait de temps à autre les yeux de son livre pour jeter un coup d'œil 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 vilénies, 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 delicti* ».

— 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 & 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 **London 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 der-

niers 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 remises 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 et Raymond Edwards  
Illustrations : Pascal Quidault (couverture), Arnaud Demaegd  
(couverture des livrets), Noriac (illustrations intérieures),  
Bernard Bittler (plan de Londres)  
Réécriture : JudgelWhyMe et Cyril Demaegd  
Corrections : 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](http://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](http://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.

## 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'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. Connait tous les potins qui agitent la bonne société londonienne.

## DEPOT 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 !