

Sherlock Holmes

consulente investigativo



regolamento



INTRODUZIONE

Benvenuti nelle vie di Londra dell'epoca vittoriana. La nebbia aleggia, il crimine imperversa, e voi, uno degli Irregolari di Baker Street, siete in procinto di dare il via alle indagini...

In *Uno Studio in Rosso*, Watson ci presenta per la prima volta la Sezione della Polizia Segreta di Baker Street. Questo gruppo, "una mezza dozzina di monelli di strada e di sporchi straccioni" fornì, sotto la guida di Wiggins, un prezioso aiuto a Sherlock Holmes, in quanto fungevano per lui da "occhi e orecchie per le strade di Londra".

Giunti al 1888, ne *Il Segno dei Quattro*, Wiggins era diventato un giovane uomo, e il suo gruppo di Irregolari di Baker Street era ormai raddoppiato. "Vanno dappertutto, vedono tutto, sentono tutto ciò che si dice", dichiarò Holmes. Wiggins divenne un collaboratore indispensabile per il più grande investigatore privato del mondo.

La carriera di Holmes a Baker Street durò circa 22 anni. Il numero di casi che doveva risolvere cresceva di pari passo con la sua reputazione. Dopo il primo matrimonio di Watson, nel novembre del 1886, Holmes si affidò sempre di più all'aiuto degli Irregolari di Baker Street. Negli anni in cui Holmes si assentò, dal 1892 al 1894, fu Wiggins, che all'epoca tentava di diventare attore, a tenere Mycroft Holmes informato sulle manovre della malavita londinese. Mycroft, che si teneva frequentemente in contatto con suo fratello, trasmetteva queste informazioni a Sherlock.

Wiggins continuò a collaborare con Holmes per tutto l'ultimo decennio del secolo e nei primi anni del secolo successivo. I suoi talenti di attore, tenuti in grande considerazione da Holmes, lo aiutarono a introdursi facilmente in ogni angolo della società londinese. Alla morte di Wiggins, avvenuta nel 1939, venne rinvenuto il suo diario, in cui si narrano numerosi casi in cui aveva collaborato con Holmes. In questo libro troverete gli estratti di quel diario.

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori interpretano dei membri della banda ufficiosa degli Irregolari di Baker Street, una squadra formata da Sherlock Holmes per essere informato su ciò che si diceva per le strade e per ottenere supporto nelle indagini più misteriose. Questo libro presenta dieci casi spinosi che spetterà ai giocatori risolvere.

In ciascun caso avrete a vostra disposizione una serie di piste da seguire, una mappa di Londra, un Annuario e i quotidiani locali. Disporrete anche di una lista di informatori comprendenti i più qualificati, che vi assisteranno nel corso delle vostre ricerche (medico legale, criminologo, spia ecc.)

Armati di tutti questi elementi e della vostra immaginazione, setaccerete le vie di Londra alla ricerca degli indizi che vi permetteranno di risolvere l'enigma e di rispondere a una serie di domande sull'inchiesta. Ma ovviamente, nulla è mai come sembra, e dovrete dare prova della vostra sagacia, se non desiderate essere messi in ridicolo quando si giungerà al faccia a faccia finale con Holmes!

Riuscirete a superare il maestro?

MATERIALE

MAPPA DI LONDRA

Questa mappa presenta una versione semplificata della Londra vittoriana. Nel corso del gioco, la mappa permetterà di individuare una posizione o di verificare degli alibi. Per ragioni pratiche, Londra è stata ripartita in 5 quartieri (Nord-Ovest o NO, Centro-Ovest o CO, Sud-Ovest o SO, Centro-Est o CE, Sud-Est o SE), delimitati dalle linee rosa e dal Tamigi. Ogni quartiere contiene dei numeri che corrispondono agli indirizzi dei personaggi che dovrete interrogare. Questa ripartizione è utilizzata nei libretti dei casi e nell'Annuario. Per esempio, l'indirizzo di Hyde Park è 95 NO (in forma abbreviata, utilizzata nei libretti o nell'Annuario), oppure 95 Park Lane NO (forma intera, che comprende il nome della via, utilizzata sui giornali). Sulla mappa, gli ambienti contrassegnati in arancione rappresentano dei luoghi particolari (come per esempio il British Museum) mentre quelli contrassegnati in rosso indicano i commissariati di polizia. Gli altri luoghi non sono fissi, quindi gli occupanti di un determinato indirizzo potrebbero cambiare da un'inchiesta all'altra. Inoltre, i numeri indicano un agglomerato di abitazioni. Quindi il Dacre Hotel è situato al 62 CE, ma potrebbe accadere che un personaggio si trovi al 62 CE senza comunque alloggiare nell'hotel. In un angolo della mappa compare una scala della durata degli spostamenti. Questa scala vi permetterà in certe occasioni di verificare gli spostamenti di certi sospetti e quindi i loro alibi. Per semplificare il gioco, si presume che la velocità sia fissa, a prescindere dal mezzo di trasporto utilizzato. Ovviamente, i tempi di spostamento dei giocatori non sono mai tenuti in considerazione.

ANNUARIO DI LONDRA

Questo libretto contiene gli indirizzi degli abitanti di Londra. Quando i giocatori desiderano incontrare qualcuno, possono consultare l'Annuario e recarsi a quell'indirizzo leggendo la pista corrispondente. Per semplificare il gioco, il sistema di indirizzi utilizzato non corrisponde fedelmente alla realtà, ma segue il sistema di ripartizione della mappa. Quindi, per esempio, l'indirizzo di Sherlock Holmes (che compare nell'Annuario alla voce "Holmes, Sherlock") è 42 NO. Se i giocatori vogliono recarsi da Holmes nel corso dell'inchiesta, dovranno dunque leggere il capitolo 42 NO dell'inchiesta in corso.

Nota: l'Annuario comprende, in aggiunta alla normale lista in ordine alfabetico, delle voci relative alle professioni.

LIBRETTI DEI CASI

Questi dieci libretti contengono i dieci casi che dovrete risolvere. I casi sono ordinati per data e seguono tutti la stessa struttura:

- Introduzione: in questo testo vengono presentati il titolo e la data dell'enigma, oltre ai dettagli del caso (in genere in occasione di un colloquio con Holmes).

- Piste: questa parte del testo contiene tutte le piste (sotto forma di capitoli) che potrete seguire nel corso dell'inchiesta. Seguendo le piste e facendo le deduzioni esatte, potrete risolvere l'enigma proposto da Holmes. Ogni pista corrisponde a un luogo geografico (vedi la mappa di Londra e l'Annuario). Le piste sono ripartite per quartiere, e all'interno di ogni quartiere sono ordinate per numero. I disegni intervallati al testo sono puramente decorativi.

- Domande: quando riterrete di avere risolto l'enigma, dovrete confrontarvi con due serie di domande. La prima serie è sempre in relazione diretta al caso. La seconda vi permetterà di segnare dei punti in più in funzione della scoperta di vari avvenimenti correlati al caso.

- Soluzione: in questo testo troverete la spiegazione del mistero. Holmes descriverà per voi il modo in cui ha districato i fili del caso.

- Punteggio: in quest'ultima sezione, scoprirete le risposte alle domande e calcolerete il vostro punteggio finale, che confronterete con quello di Holmes.

GIORNALI

Per ogni caso, avrete a vostra disposizione il giornale del giorno, nonché tutti quelli usciti in data precedente. In quei giornali troverete a volte degli annunci o degli articoli che vi metteranno su nuove piste.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Nota: questo gioco può essere giocato da soli o in gruppo. Le regole presentate di seguito si riferiscono al gioco in gruppo, ma non cambiano quando si gioca da soli. È sufficiente ignorare la nozione di "giocatore seguente".

- I giocatori scelgono un caso di comune accordo. Per ragioni pratiche, si raccomanda generalmente di giocare le inchieste in ordine cronologico (principalmente al fine di non scoprire nei giornali degli indizi che potrebbero rovinare il gusto del gioco).

- La mappa di Londra va collocata al centro del tavolo.

- L'Annuario di Londra e la lista degli informatori (sul retro di copertina di questo libretto) vanno tenuti a portata di mano.

- Disporre analogamente a portata di mano il giornale la cui data corrisponde a quella del caso, insieme a tutti i giornali con data precedente.

Importante: i giornali con data posteriore a quella del caso non devono essere utilizzati.

- I giocatori decidono quindi se giocare tutti insieme o proporre delle soluzioni separate. Nel primo caso, proporranno una soluzione di gruppo e cercheranno di ottenere il miglior punteggio possibile. Nel secondo caso, ogni giocatore proporrà la sua soluzione e il giocatore che otterrà il miglior punteggio vincerà la partita.

- I giocatori possono dotarsi di fogli di carta bianca e matite per prendere appunti nel corso delle indagini.

Nota: se i giocatori decidono di giocare in gruppo, possono affidare il compito di prendere appunti a un membro del gruppo.

- Un giocatore viene designato come "inquirente di turno". Questo giocatore prende il libro, legge il testo introduttivo dell'inchiesta e la partita ha inizio!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in una sequenza di turni.

L'inquirente di turno sceglie una pista del caso in corso (può per esempio dichiarare: «Desidero visitare la scena del crimine», trovare l'indirizzo sull'Annuario e recarsi sul posto). Se la pista non esiste all'interno del libro (vale a dire se all'interno del caso in corso non ci sono paragrafi corrispondenti al luogo che il giocatore voleva visitare), il giocatore sceglierà semplicemente un'altra pista. Quando ha trovato la sua pista, il giocatore legge il paragrafo a voce alta, poi annota che questa pista è stata seguita. Il suo turno è quindi terminato.

Nota: per mantenere intatto il piacere della scoperta del mistero, evitate di guardare troppo da vicino le altre piste della pagina che state leggendo!

Il giocatore passa poi il libro al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo inquirente di turno e sceglie a sua volta una pista. I giocatori procedono in questo modo finché non ritengono di avere scoperto la soluzione del mistero. I giocatori possono continuare a seguire tutte le piste che desiderano, ma durante il proprio turno, ogni giocatore può leggerne soltanto una.

GIORNALI, PISTE GIÀ ESPLORATE, ANNUARIO: nel corso di un turno di gioco, tutti i giocatori hanno accesso libero e illimitato all'Annuario, nonché ai giornali del caso. Possono inoltre rileggere ogni volta che vogliono le piste che hanno già seguito.

DISCUSSIONI: ovviamente, i giocatori possono discutere tra loro come meglio credono riguardo al caso o alla scelta della successiva pista da seguire. Ma se non si trovano d'accordo riguardo alla prossima destinazione, spetta all'inquirente di turno decidere.

FINE DEL GIOCO

SOLUZIONE DI GRUPPO

Se i giocatori hanno deciso di proporre la loro soluzione in gruppo, possono decidere di smettere di seguire le piste quando lo desiderano. Passano quindi alla sezione “Domande” del caso e rispondono alle due serie di domande che verranno loro poste.

I giocatori procedono quindi alla sezione “Soluzione” e uno tra loro legge a voce alta le conclusioni di Holmes. Infine, i giocatori passano alla sezione “Punteggio” per scoprire il loro punteggio e confrontarlo con quello di Holmes.

SOLUZIONI SEPARATE

Se i giocatori hanno scelto di proporre le loro soluzioni separatamente, un giocatore può decidere di smettere di seguire le piste quando lo desidera. La partita viene quindi sospesa e il giocatore passa alla sezione “Domande” del caso, rispondendo su un foglio alle due serie di domande che gli vengono poste. In più annota il numero di piste seguite da tutti i giocatori fino al momento in cui ha deciso di fermarsi. La partita riprende poi normalmente, ma il giocatore che ha appena dato le sue risposte non prenderà più parte ai turni di gioco.

Quando tutti i giocatori avranno risposto alle domande, si passa alla sezione “Soluzioni” e uno di loro legge a voce alta le conclusioni di Holmes. Infine, i giocatori passano alla sezione “Punteggio” per scoprire il loro punteggio e confrontarlo con quello di Holmes.

Nota: la prima serie di domande riguarda il caso direttamente e può fornire fino a 100 punti. La seconda serie di domande riguarda alcuni elementi connessi al caso e può fornire fino a 40 punti.

PUNTEGGIO

Per calcolare il loro punteggio, i giocatori sommano i punti ottenuti rispondendo alle domande, poi contano il numero di piste che hanno seguito. Infine confrontano quel numero di piste con il numero di piste seguite da Holmes.

Nota: in certi casi, alcune piste saranno considerate come “gratuite”. Tali piste saranno indicate nella sezione “Punteggio” di ogni inchiesta. Se i giocatori hanno seguito alcune di queste piste, non dovranno contarle nel numero di piste seguite.

Se i giocatori hanno seguito più piste di Holmes, sottraggono 5 punti al loro punteggio per ogni pista in più. Se hanno seguito meno piste rispetto a Holmes, aggiungono 5 punti al loro punteggio per ogni pista in meno. Ottengono in tal modo il loro punteggio definitivo. Se i giocatori hanno proposto le loro soluzioni separatamente, sarà il giocatore con il punteggio più elevato a vincere la partita.

Esempio: i giocatori, in gruppo, hanno seguito 8 piste e riportato 95 punti rispondendo alle due serie di domande. Constatano che Holmes, da parte sua, ha risolto il caso seguendo 6 piste. Dal momento che hanno seguito 2 piste in più rispetto a lui, sottraggono 10 punti al loro punteggio e riportano così 85 punti.

HOLMES

I giocatori possono quindi confrontare i loro punteggi con quello di Holmes. Holmes riporta sempre 100 punti. Battere il Maestro è ovviamente difficile, ma non del tutto impossibile!

INFORMATORI

Tra i documenti di Wiggins furono ritrovati gli appunti che aveva preso nel corso di una conferenza tenuta da Holmes nel 1886 per gli Irregolari di Baker Street. In questa conferenza, Holmes descriveva Londra dal suo punto di vista, e presentava tutti coloro che l'aiutavano o avrebbero potuto aiutare gli Irregolari.

Abbiamo ricostruito per voi il testo di quella conferenza. Vi presenterà in modo dettagliato i vari informatori che vi aiuteranno nel corso delle indagini. Gli informatori sono dei personaggi ricorrenti, dotati di competenze particolari di cui a volte avrete bisogno (per esempio un medico legale, o un informatore della malavita). Naturalmente, non tutti gli informatori torneranno utili in ogni caso, e in certi casi saranno addirittura assenti. Spetterà a voi determinare quando utilizzare una pista per rivolgervi a uno di loro...

Nota: sul retro di copertina di questo libretto trovate la lista completa degli informatori presentati nel corso della conferenza e un breve riassunto dei loro settori di competenza (oltre al loro indirizzo). Nel corso delle indagini, tenete questo supporto di gioco a portata di mano.

CONFERENZA

Holmes era accanto alla mappa di Londra appesa alla parete della sala del 221 b di Baker Street. Watson alzava di tanto in tanto gli occhi dal suo libro per gettare uno sguardo sulla scena, mentre Holmes camminava avanti e indietro a grandi passi davanti a un gruppo di giovani che lo ascoltavano attentamente; la sua pipa in radica nera nella mano destra e la mano sinistra infilata nella sua giacca da camera color grigio topo.

«Londra non è una bella città,» esordì Holmes. «Il lerciume che ricopre i suoi palazzi nasconde la decadenza dell'Impero, una massa irrequieta di quattro milioni di individui che tentano di sopravvivere, molto spesso a discapito gli uni degli altri. Dietro questo mosaico si nascondono delle forze malvagie, una legione di criminali che tesse la sua tela di nequizie al di sotto della città, e al centro di questa ragnatela siede il maestro del crimine in persona, il Professor James Moriarty, l'uomo più machiavellico di tutti i tempi, la mente dietro ogni atto criminale, il pianificatore che muove le fila del mondo del crimine, un cervello in grado di fare e disfare il destino di intere nazioni. Ecco chi è quest'uomo! Ma si tiene ben lontano da ogni sospetto, la sua organizzazione e la sua discrezione sono talmente straordinarie che l'opinione pubblica e la polizia ignorano la sua vera natura. Tenete bene a mente tutto questo nel condurre le vostre indagini.»

«Ma come è riuscito a farsi ignorare del tutto, Mr Holmes?»

«Ecco una domanda pertinente, Wiggins. Moriarty si tiene ben lontano dai crimini che organizza e dall'occhio pubblico grazie a un'organizzazione di sottoposti e di sicari pronti a tutto pur di impedire a chiunque di risalire fino a lui. Capite dunque che non stiamo parlando di una mente criminale ordinaria, e che avremo bisogno di tutto l'aiuto possibile. Oggi parleremo di alcune persone che potranno esservi di aiuto nel corso delle vostre indagini. All'inizio di ogni indagine, tenete bene a mente che è un errore madornale stabilire una teoria prima di avere raccolto dei dati. Inconsciamente, si tende a interpretare i fatti in modo da adattarli alla teoria, quando invece è la teoria che deve adattarsi ai fatti. Le persone che sto per presentarvi vi aiuteranno a stabilire dei fatti.»

«Per prima cosa, visiteremo l'Ospedale St. Bartholomew.» Con la punta della pipa, Holmes mostra il 38 CE sulla mappa. «Il St. Bartholomew è uno degli ospedali più vecchi e più grandi di Londra, e fa parte dell'Università di Londra. Qui troverete il Medico Legale che dirige l'Obitorio, Sir Jasper Meeks. È il più grande esperto in medicina legale, e potete affidarvi a lui per conoscere tutti i dettagli tecnici che è possibile ricavare da un "corpus delicti".»

«I cadaveri delle vittime vengono sempre portati al St. Bartholomew, Mr Holmes?»

«Sì, Wiggins. Ogni morte sospetta richiede un esame da parte del Medico Legale autorizzato.»

«Poi ci fermeremo al Laboratorio di Criminologia di Scotland Yard, situato al 22 SO. Laggiù troveremo H.R. Murray, professore di chimica. Si mormora che praticamente viva nel suo laboratorio. A ogni ora del giorno e della notte, lo troverete chino su uno dei suoi tavoli di lavoro, intento a ricostruire gli eventi di un crimine partendo dagli elementi materiali di cui si dispone. Potrete apprendere molto grazie al vecchio H.R., se riuscirete a seguire i percorsi tortuosi e complicati della sua mente. Non esiste genio più grande del suo, quando si tratta di interpretare gli indizi materiali di un crimine.»

«Non sarebbe più facile recarsi direttamente a Scotland Yard, Mr Holmes?» chiese Wiggins.

Holmes si sedette sulla poltrona di vimini e un sorriso gli illuminò il volto.

«Sì, ma stiamo parlando di Scotland Yard. Se li sapessero leggere i rapporti o esaminare i fatti, i nostri servizi non sarebbero affatto necessari. Certo, ricevono i rapporti e qualche volta li leggono anche, ma questo non significa che siano in grado di interpretarli. Gregson e Lestrade sono degli investigatori diligenti, ma scoprirete che spesso snaturano i fatti perché tendono ad adattarli ai loro preconcetti. Comunque avete ragione, Wiggins, **Scotland Yard, 13 SO**, è una fonte di informazioni assai preziosa. La polizia professionale può contare su mezzi di cui noi non disponiamo per mettere insieme fatti e informazioni.»

«Adesso desidero parlarvi di un'altra fonte di informazioni di inestimabile valore, l'**Ufficio degli Archivi Nazionali, 14 CO**. Questo enorme palazzo in stile Tudor è stato costruito per fungere, fino a prova contraria, da deposito di tutti i documenti legali, criminali o civili, nonché di tutti i documenti ufficiali. Il vostro interlocutore sul posto sarà **Disraeli O'Brian**, il direttore del Dipartimento degli Archivi Territoriali. Consterete che è una vera e propria enciclopedia vivente riguardo a tutti i casi degli ultimi trent'anni.»

«Un altro ufficio degli archivi che dovete conoscere è **Somerset House**, situato nello Strand, sul lato sud. L'indirizzo è **17 CO**. Laggiù troverete l'Ufficio del Registro Generale di Nascite, Decessi e Matrimoni, nonché la Camera del Registro delle Successioni. Vi troverete anche l'Ufficio dei Testamenti, dove sono custoditi tutti i tipi di documenti testamentari.»

«Cbi dobbiamo contattare a Somerset House?» chiese Simpson.

«Gli archivi sono aperti al pubblico. Quindi non è necessario contattare nessuno in particolare.»

Holmes si alzò dalla poltrona per esaminare per qualche istante la mappa di Londra. Dopo avere acceso la pipa, si voltò di nuovo verso il pubblico e proseguì.

«Parliamo anche delle Corti di Giustizia. Avrete poco a che fare con l'apparato giudiziario, ma a volte potrete trovare anche lì delle informazioni. Il Tribunale Criminale, noto anche come **Old Bailey**, è situato al **36 CE**. Dovrete ricordarvene quando avrete a che fare con dei noti criminali. È possibile ottenere numerose informazioni facendo visita all'**Old Bailey**.»

«Quando studiavo al **St. Bartholomew**, avevo preso l'abitudine di precipitarmi all'**Old Bailey** per seguire i processi che si svolgevano in loco. Fu la carenza di immaginazione dei nostri criminali e dei nostri rappresentanti della legge a spingermi a diventare un investigatore privato. I piccoli casi, quelli in cui è possibile percepire una certa immaginazione, e che costituiscono una sfida per l'ingegno, sono più gratificanti dei grandi crimini commessi senza la minima originalità.»

«C'è un giovane avvocato, **Edward Hall**, che troverete praticamente tutti i giorni all'**Old Bailey**. Stacca di varie lunghezze i suoi colleghi, anch'essi alquanto privi d'immaginazione. Lui vi potrà aiutare.»

«Mr Holmes?»

«Sì, Simpson?»

«Potete spiegarci la differenza tra un legale e un avvocato?»

«Certamente. Un legale si occupa di tutti gli affari legali della nostra società. Se non dovete presentarvi a una corte di giustizia, non avete bisogno di un avvocato. Se invece dovete comparire davanti a un tribunale, dovete essere rappresentato da un avvocato. Un avvocato fa parte dei ranghi più alti della magistratura. Ha il diritto esclusivo di arringare l'alta Corte di Giustizia. Soltanto lui può perorare una causa presso un tribunale e, fatta eccezione per i crimini palesi, non ha il diritto di occuparsi di un caso senza l'intervento di un legale che gli prepari un dossier sul processo.»

«Dopo avere esaminato i vertici della magistratura, miriamo un po' più in basso e occupiamoci delle altre fonti di informazioni a nostra disposizione. Cominceremo con **Porky Shinwell**.»

«Devo dire, Holmes, che bisogna mirare davvero molto in basso per trovare **Porky Shinwell**.» Watson posò il suo libro sulle ginocchia e per la prima volta alzò gli occhi per fissare Holmes.

«Dipende dall'ambiente da cui lo osserviamo, mio caro Watson. **Porky** non è certo un pilastro della società, questo è sicuro. Ma è un uomo che ha saputo trarre una lezione dai suoi errori, e che cerca di rifarsi una vita dal lato giusto della legge. Ci ha aiutato molto in passato, e spero che farà altrettanto in futuro. **Shinwell Johnson**, noto come il soprannome di **Porky**, dopo essere stato per due volte in prigione a **Parkburst**, ha rinunciato alla sua vita da criminale per dedicarsi a una carriera da taverniere. Attualmente è il proprietario della **Taverna Raven & Rat**, al **52 CE**.»

«I cui clienti sono spesso a loro volta ospiti di Parkhurst, Millbank e tutte le altre prigioni dell'Impero.» puntualizzò Watson prima di riprendere la sua lettura.

«Avete ragione, Watson. Ma esistono forse degli avventori migliori per sapere cosa accade nei bassifondi di Londra? Grazie a Porky Shinnwell, potrete sempre sapere cosa si dice in giro riguardo a un caso, o ottenere un aiuto per le vostre indagini.»

«A proposito di bassifondi, sarà opportuno parlare di **Fred Porlock**. Fred Porlock è lo pseudonimo di un membro dell'organizzazione criminale di Moriarty che spesso ci ha fornito aiuti apprezzabili. Non so chi sia, né perché ci passi informazioni sul suo padrone, ma per il momento ci basta sapere che lo fa. Si mette in contatto con me a mezzo postale, oppure lascia un messaggio, generalmente in codice, al negozio di giocattoli di **Parsons & Figli**, al 18 NO.»

«Un negozio di giocattoli?»

«Sì, Porlock a volte dimostra di avere un certo senso dell'umorismo.»

«Adesso passiamo a una delle fonti di informazioni più preziose che avrete a vostra disposizione: i giornali. A Londra e nei dintorni vengono pubblicati circa 570 periodici. Come ben sapete, ho riempito una delle stanze di questo piano di vecchi numeri dei giornali, e li consulto regolarmente. La stampa è una delle istituzioni più preziose, purché sappiate come utilizzarla. Io leggo soltanto la cronaca nera e gli annunci personali. Scoprirete che gli annunci personali sono estremamente istruttivi, e fintanto che esisteranno, un detective privato non sarà mai a corto di lavoro.»

«Ma la maggior parte dei loro contenuti non è praticamente insignificante, Mr Holmes?»

«Insignificante? Può essere, può essere. Ma ho sempre preferito scegliere un caso per l'interesse che può suscitare, per la sua singolarità, piuttosto che per la sua importanza. Gli elementi più strani e più singolari emergono più spesso nei piccoli crimini che non in quelli grandi, e spesso ci si ritrova a chiedersi perfino se è stato veramente commesso un crimine. Uno dei motivi per cui tento di insegnarvi l'arte della deduzione è per rendervi in grado di alleggerirmi di parte dei miei gravosi compiti.»

«Tenetelo bene a mente, più informazioni raccoglierete dai giornali, più guadagnerete tempo nella risoluzione del caso. Ho anche fatto la conoscenza di due giornalisti disposti a prestarvi aiuto occasionalmente. Si tratta di Henry Ellis, del Times, e di Quintin Hogg, della Police Gazette.»

«**Henry Ellis** è il redattore capo delle cronache estere, ed è un pozzo di scienza per tutto ciò che riguarda gli eventi che si svolgono sul Continente. Si interessa anche di vari casi criminali, ed è ben lieto di fornire aiuto quando può farlo, ma dovete fare bene attenzione a quello che gli dite, poiché ciò che gli confidate potrebbe benissimo comparire sul Times del giorno dopo. Potete trovarlo nel suo ufficio, al 30 CE.»

«**Quintin Hogg** è un giornalista specializzato in casi criminali della Police Gazette. È un vecchio ispettore di polizia che trovava l'ambiente di Scotland Yard tutt'altro che stimolante. È un bravo giornalista, dotato di un eccellente spirito deduttivo. Una buona fonte di informazioni da tenere sempre presente. Il suo indirizzo è il 35 CE.»

«Non pensate che sia il caso di menzionare anche vostro fratello **Mycroft**?» chiede Watson. «Dopotutto, vi ha aiutato spesso in passato, Holmes.»

«Direi piuttosto che sono io ad averlo aiutato spesso, mio caro Watson. Ma avete ragione. Sarà bene che vi parli un po' di mio fratello. Può fornirvi numerose informazioni riguardo al governo.»

«Lui e il governo sono una cosa sola,» sentenziò Watson, imitando il modo di parlare di Holmes. I ragazzi davanti all'investigatore ebbero difficoltà a restare seri.

«Sì, Watson, ho fatto questa dichiarazione riguardo a mio fratello,» rispose Holmes, tutt'altro che divertito. «Ha una dote spiccata per i numeri e cura la contabilità di diversi ministri. Mycroft abita a Pall Mall. Ogni mattino si reca a White Hall, a due passi da lì, e ogni sera fa il percorso inverso. Dall'inizio alla fine dell'anno, non fa altro esercizio fisico, e non lo si incontra in nessun altro luogo ad eccezione del Club Diogene, che si trova proprio di fronte a casa sua. Se avete bisogno di lui, potete trovarlo proprio al Club Diogene, all'8 SO.»

«C'è qualcun altro di cui vorrei parlarvi, **Langdale Pike**. In generale, è lui che conosce tutti i pettegolezzi più recenti. È il nostro punto di riferimento in materia di eventi mondani, soprattutto di quelli nell'area di Londra. Scrive articoli per la stampa sensazionalistica che mira a soddisfare la curiosità del pubblico. Passa le sue ore lavorative al *Club Mondano*, 2 SO.»

«Che potete dirci sulla *Rimessa Centrale delle Carrozze*, Mr Holmes?» chiese Wiggins. «Io ho sempre avuto la possibilità di trarne molte informazioni.»

«Una buona domanda, Wiggins. La *Rimessa Centrale delle Carrozze* è situata al 5 CO. È lì che rientrano tutte le carrozze di Londra, ed è sempre da lì che partono. Ho ottenuto informazioni preziose sugli spostamenti di molti individui chiacchierando con i cocchieri. Molto bene, Wiggins, molto bene.»

Holmes tornò a sedersi sulla poltrona di vimini. «Direi che per oggi può bastare. Ho dimenticato qualcosa, Watson?»

«**Lomax alla Biblioteca di Londra?**»

«Sì, Lomax può essere prezioso. È una miniera di informazioni ed è in grado di trovare tutto ciò che può servirvi di sapere tra gli scaffali ben forniti di quell'immensa biblioteca, situata al 5 SO.»

«Credo che per oggi sia sufficiente, ma devo dirvi un'ultima cosa, della massima importanza: e cioè che nell'arte dell'investigazione, è fondamentale saper distinguere tra i numerosi fatti quali sono quelli fortuiti e quali sono quelli essenziali. Altrimenti, rischiate di disperdere le vostre energie e la vostra attenzione, anziché concentrarle.»

«Ebbene, signori, se volete accomodarvi a tavola, chiamerò la Signora Hudson affinché ci porti del tè e qualche pasticcino.»

«Grazie, Mr Holmes.»

«Il piacere è tutto mio,» rispose Holmes. «Sono certo che i vostri talenti daranno ottimi frutti.»

SHERLOCK HOLMES CONSULENTE INVESTIGATIVO

UN GIOCO DI GARY GRADY, SUZANNE GOLDBERG E RAYMOND EDWARDS

ILLUSTRAZIONI: ARNAUD DEMAEGD E NERIAIC

RISCRITTURA: JUDGEWHYME E AËLWYN, CYRIL DEMAEGD, FARID BEN SALEM

REVISIONE: ARNAUD DEMAEGD, GABRIEL ECOUTIN, FARID BEN SALEM

EDIZIONE ITALIANA: ASTERION PRESS S.R.L. VIA MARTIRI DI CERVAROLO 1/B

42015 CORREGGIO (RE) - ITALY WWW.ASTERIONPRESS.COM

TRADUZIONE: FIORENZO DELLE RUPI

REVISIONE: MARTA SCHIOPETTI E MASSIMO BIANCHINI

ADATTAMENTO GRAFICO: MARIO BRUNELLI

IMPIANTI FOTOLITO E STAMPA: STAMPERIA S.C.R.L. - PARMA

FINITO DI STAMPARE NEL MESE DI MARZO 2014

Il folle progetto di una riedizione di SHCI è nato qualche anno fa a Saint-Pair sur Mer. All'epoca non potevamo saperlo, ma quel semplice «facciamolo» ci condusse in un'avventura insensata che cominciò con una vera e propria indagine per ritrovare gli autori del gioco! Grazie dunque in primo luogo a Tom Lehmann, che ha permesso a questa indagine di giungere a una felice conclusione, e a Suzanne per averci concesso la sua fiducia!

Non restava dunque che dedicarsi alla gigantesca impresa di stesura, riscrittura e verifica dei testi. Questo non sarebbe stato possibile senza il prezioso aiuto della "banda di St. Pair", e in primo luogo a Yannick, che ha retto questo progetto sulle sue spalle senza mai vacillare. Grazie a voi per il vostro aiuto e per le splendide vacanze!

Infine, questo gioco è dedicato alla memoria di Gary Grady, che ci ha fatto sognare le vie nebbiose di Londra e ci ha addestrati a dare la caccia a Moriarty al fianco di Holmes, Watson e Wiggins. Grazie!



LISTA E INDIRIZZI DEGLI INFORMATORI

Gli informatori sono dei personaggi ricorrenti, dotati di competenze particolari di cui a volte avrete bisogno per progredire nelle indagini. Naturalmente, non tutti gli informatori torneranno utili in ogni caso, e in certi casi saranno addirittura assenti. Spetterà a voi determinare quando utilizzare una pista per rivolgervi a uno di loro...

- SIR JASPER MEEKS (38 CE): Medico legale e direttore dell'ospedale St. Bartholomew. Esegue le autopsie su tutti i cadaveri scoperti nel corso di un caso.
- H.R. MURRAY (22 SO): Criminologo. Analizza tutti gli oggetti e le sostanze scoperte nel corso di un caso.
- SCOTLAND YARD (13 SO): Polizia (rappresentata dagli ispettori Lestrade e Gregson). Possiedono rapporti ed elementi relativi al caso.
- DISRAELI O'BRIAN (14 CO): Archivista presso l'Ufficio degli Archivi Nazionali. Compila i documenti legali e le fedine penali.
- SOMERSET HOUSE (17 CO): Archivio di nascite, decessi, matrimoni e testamenti, di libera consultazione.
- EDWARD HALL (36 CE): Avvocato presso il tribunale dell'Old Bailey. Fonte di informazioni sui processi e le procedure legali.
- PORKY SHINWELL (52 CE): Proprietario della taverna Raven & Rat. Fonte di informazioni su tutti gli affari illegali e i malviventi.
- FRED PORLOCK (18 NO): Membro della malavita. Fornisce delle informazioni in codice sulle attività di Moriarty (signore del crimine e nemico giurato di Holmes) al negozio di giocattoli Parsons & Figli.
- HENRY ELLIS (30 CE): Giornalista del London Times. Fonte di informazioni sugli eventi di attualità, e in particolare sulle vicende straniere.
- QUINTIN HOGG (35 CE): Giornalista della Police Gazette. Fonte di informazioni sui casi criminali.
- MYCROFT HOLMES (8 SO): Eminenza grigia. Fonte di informazioni su tutto ciò che riguarda il governo.
- LANGDALE PIKE (2 SO): Giornalista mondano. Conosce tutte le dicerie che circolano per l'alta società londinese.
- RIMESSA CENTRALE DELLE CARROZZE (5 CO): Punto d'incontro dei cocchieri londinesi. Fonte di informazioni sugli spostamenti dei sospetti.
- LOMAX (5 SO): Bibliotecario della Biblioteca di Londra. Da consultare per ogni genere di ricerca enciclopedica.
- SHERLOCK HOLMES (42 NO): Se le vostre indagini si sono arenate, Sherlock Holmes vi rimetterà in pista con qualche buon consiglio. Attenzione, poiché questo aiuto potrebbe guastare il piacere delle indagini!