

La BD dont vous êtes le héros©

Sherlock Holmes - Mystères à Sorrowdale Manor

Scénario : Jarvin - Illustrations : Boutanox

SHERLOCK HOLMES

Mystères à
Sorrowdale Manor



Informations pratiques

- . Age : A partir de 13 ans
- . Format : 14.5x21
- . Pages : 112
- . Genre : BD-jeu interactive
- . Date de sortie : 22 mars 2024
- . Tirage : 4000 exemplaires



9 782367 196141 5

Une macabre soirée vient de se dérouler à Sorrowdale Manor !

Lord Horace Fairchild, le magnat des thés et cafés, vient de se suicider alors qu'il ne soit venu, son prestigieux diamant, la Lune Céleste. Dans les minutes qui suivent, le gendre de ce dernier est retrouvé empoisonné. Sans compter que la Lune Céleste disparaît mystérieusement.

Ces événements sont-ils liés ou totalement indépendants les uns des autres ? Ce sera à vous de le découvrir !

Points forts de

Sherlock Holmes - Mystères à Sorrowdale Manor

- Possibilité d'interpréter Watson ou Holmes, selon la difficulté souhaitée.
- Trois affaires en une seule aventure, ainsi que deux quêtes annexes.
- De nombreuses énigmes, dont certaines d'une difficulté élevée. A noter qu'elles ne bloquent jamais l'enquêteur.
- La possibilité de trouver la réponse à certaines questions de plusieurs manières différentes.
- Le 9ème tome de la série Sherlock Holmes, qui est toujours très attendue par les nombreux fans. Plus de 100 000 exemplaires vendus en France.
- Actuellement les enquêtes, que ce soit en livre jeu, jeux de sociétés, ou autres supports, sont très en vogue.

Points forts de la collection

- Plus d'un million de livres vendus à travers le monde.
- Déjà traduite dans plusieurs pays (Espagne - Usa - République Tchèque - Pologne...)
- Un renouvellement et des améliorations permanentes dans les règles du jeu
- Des chiffres non plus cachés, mais intégrés aux décors. Plus d'éventuels soucis liés à des chiffres trop petits.
- Des titres variés, pour plaire à tous les joueurs.

Règles du jeu

RÈGLES DU JEU :

Quels secrets se cachent à Sorrowdale Manor ?

Menez l'enquête pour tenter de démêler le vrai du faux.

Observation, rigueur et capacité de déduction seront requises mettre le ou les coupables sous les verrous et comprendre le fin mot de cette histoire.

COMMENT PROCÉDER ?

Même si l'intégralité de l'enquête se déroule dans le même lieu, c'est bien trois affaires différentes qu'il vous faut résoudre : le meurtre de Lord Fairchild, l'assassinat de Paul Allestair, et l'in vraisemblable disparition de la Lune Céleste. Vous devez résoudre ces mystères en explorant des lieux et en interrogeant des suspects et des témoins. Notez toutes les informations qui vous paraissent utiles lors de votre enquête.

Chaque personne présente au cours de la soirée dispose d'un **NUMÉRO DE SUSPECT** (attention, ce code n'est pas un numéro de case).

Reportez-vous au trombinoscope à la fin de l'ouvrage pour connaître le numéro attribué à chacun.

Lorsque vous pensez avoir identifié le coupable d'une des affaires, ajoutez la valeur attribuée à chaque affaire (**15** pour le meurtre de Lord Horace Fairchild, **33** pour l'assassinat de Paul Allestair et **60** pour le vol de la Lune Céleste) au numéro du suspect concerné puis rendez-vous à la case correspondante.

Si Sherlock Holmes vous félicite, alors, bravo ! Vous ne vous êtes pas trompé ! Holmes vous posera des questions complémentaires pour jauger votre perspicacité. Notez vos réponses sur la feuille d'enquête puis tentez de démêler l'affaire suivante. Quand vous aurez résolu les trois affaires, allez en 5 pour vérifier les réponses aux questions complémentaires puis en 216 pour accéder aux solutions.

Si vous vous trouvez sur une autre case, c'est que vous vous êtes trompé de coupable. Poursuivez l'enquête pour trouver d'autres indices et persévérez.

LA FEUILLE D'ENQUÊTE

Vous la trouverez en début d'album. Elle se compose de plusieurs éléments.

Les lieux et indices. Lors de vos investigations, vous devrez vous déplacer dans le manoir afin d'interroger des suspects ou de relever des indices. Pour ce faire, vous utiliserez le plan fourni en 55. À chaque lieu correspond un numéro auquel il suffit de se rendre pour l'explorer. Quant aux indices, ils peuvent se cacher n'importe où et pourront parfois prendre une forme anodine au premier regard ; soyez donc observateur.

Vous pourrez les noter sur votre fiche pour vous en souvenir.

Les suspects. Vous interagirez avec des suspects lors de cette investigation. Notez scrupuleusement leurs noms et prénoms, ainsi que toute information qui vous paraît utile. Vous pourrez interroger ceux-ci en leur posant un nombre limité de questions. **Chaque question au-delà de cette limite entraîne une pénalité : mentionnez-la sur votre fiche de personnage (les pénalités diminuent votre score final).** Prêtez attention à ces échanges car des indices peuvent s'y dissimuler.

Les mots-clés. Au cours de votre enquête, vous récolterez fréquemment des **MOTS-CLÉS** (écrits en majuscule et en vert). Notez-les sur votre fiche. Ce sont des informations ou des objets qui vous permettront d'accéder à de nouveaux dialogues ou de nouveaux lieux et feront progresser votre enquête. Attention : certains sont habilement dissimulés dans les décors ou dans les dialogues. Soyez vigilant !

Les symboles. Plusieurs symboles apparaîtront tout au long de cette aventure. Ils n'ont pas d'utilité pour résoudre les trois mystères principaux mais vous permettront d'en découvrir deux autres ! Les symboles serviront également à calculer votre score final d'enquêteur. Essayez donc d'en trouver le plus possible. Ouvrez l'œil, ils peuvent se cacher n'importe où. La plupart ne s'obtiennent qu'en résolvant des énigmes...

LE TROMBINOSCOPE

Vous le trouverez en fin de livre. Il contient les informations essentielles sur les personnages de cette histoire, leur portrait et leur numéro de suspect. Ce document peut être consulté à tout moment, y compris pendant un interrogatoire.

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Sherlock Holmes est le plus illustre détective de Londres. Il peut poser 3 questions lors des interrogatoires, et son sens aigu de la déduction peut vous aider à poser les plus pertinentes.



Le Dr Watson est le fidèle ami de Holmes. Il peut poser 4 questions lors des interrogatoires, demander des conseils à Holmes et examiner le corps des victimes. Avec lui, les enquêtes vous paraîtront plus simples. Watson peut également accéder à des déductions spécifiques lorsqu'il cumule certains **MOTS-CLÉS**. Ceux-ci apparaissent sur la fiche de personnage.



Certaines questions peuvent vexer vos interlocuteurs, qui refuseront de vous parler par la suite.

Note : présenter un objet ou un indice (représenté par un **MOT-CLÉ**) à un interlocuteur n'est pas considéré comme étant une question.

Rendez-vous maintenant en 55 pour commencer votre enquête.

1.

Sorrowdale Manor, Londres,
14 février 1895.

Je sais que vous n'avez rien à voir dans ces deux décès, docteur Watson, mais votre témoignage est indispensable.

Je suis prêt, inspecteur.

Racontez-moi ce dont vous vous rappelez.

Il y a une semaine, j'ai reçu une invitation de Lord Fairchild. J'ai été le médecin de son épouse jusqu'à son décès tragique, il y a trois ans.

Lord Fairchild me conviait à un dîner au cours duquel il indiquait exposer une dernière fois son fameux diamant, la Lune Céleste.

Cher Dr Watson

A l'occasion de la présentation du diamant
La Lune Céleste précédant son vente,
Lord Fairchild a le plaisir de vous convier
à un dîner qui se fera le 13 février à

Une dernière fois ?

Oui. Au cours de la soirée, lord Fairchild devait céder la pierre à un certain Bhuvan Chaudhari, venu spécialement de Bombay à cet effet.

Je vois. Poursuivez.

Je suis arrivé au manoir vers 19 heures où j'ai été accueilli par lord Fairchild.

Il m'a présenté à quelques convives. Je ne connaissais quasiment personne, hormis ses trois enfants.

Les adultes ont été placés à table – les enfants étaient dans une autre pièce – puis nous avons commencé le repas.

Des événements notables durant ce repas ?