

Sherlock Holmes

BERATENDER DETEKTIV



Spielanleitung



EINLEITUNG

Willkommen in den Straßen des Viktorianischen London. Der Nebel kriecht über das Pflaster, Verbrechen sind allgegenwärtig und ihr, die Baker-Street-Spezialeinheit, leitet nun die Ermittlungen ... In *Eine Studie in Scharlachrot* stellt Watson erstmals die geheime Einsatzmannschaft der Baker Street vor.

Diese Truppe, bestehend aus „einem halben Dutzend der schmutzigsten und zerlumptesten Straßenkinder, die ich je im Leben zu Gesicht bekommen hatte“, war unter der Leitung eines Jungen namens Wiggins eine äußerst wertvolle Stütze für Sherlock Holmes, dem sie als Augen und Ohren in den Straßen Londons diente.

In *Das Zeichen der Vier* war Wiggins 1888 zu einem jungen Mann herangewachsen und seine Gruppe hatte sich verdoppelt. „Sie kommen überall hin, wo es etwas zu sehen und zu hören gibt“, erklärte Holmes. Wiggins war ein wichtiger Mitarbeiter des weltbesten Beratenden Detektivs geworden.

Holmes' Wirken in der Baker Street währte 22 Jahre lang. Die Zahl der Fälle, die er zu lösen hatte, wuchs ebenso rasant wie sein Ruf. Nach Watsons erster Vermählung im November 1886 verließ sich Holmes zunehmend auf die Unterstützung der Baker-Street-Spezialeinheit. Während Holmes' Abwesenheit von 1892 bis 1894 war es Wiggins, welcher sich in jener Zeit als Schauspieler versuchte, der Mycroft Holmes über die Aktivitäten der kriminellen Unterwelt Londons auf dem Laufenden hielt. Und Mycroft, der regen Kontakt zu seinem Bruder pflegte, leitete diese Informationen stets an Sherlock weiter.

Wiggins setzte seine Zusammenarbeit mit Holmes in den gesamten 1890er Jahren bis zum Beginn des folgenden Jahrhunderts fort. Dank seines schauspielerischen Talents, das Holmes stets gefördert hatte, konnte er sich mühelos in den verschiedensten Kreisen der Londoner Gesellschaft bewegen. Nach Wiggins' Tod im Jahre 1939 fand man sein Tagebuch, in dem er zahlreiche Fälle schildert, an denen er mit Holmes gearbeitet hatte.

ZIEL DES SPIELS

Ihr schlüpft in die Rolle der inoffiziellen „Baker-Street-Spezialeinheit“, die der berühmte Sherlock Holmes gründete, um von den gewieften Straßenkindern stets die neuesten Gerüchte zu erfahren und sie zur Unterstützung bei seinen kniffligen Fällen einzusetzen. Diese Box enthält zehn mysteriöse Fälle, die es zu lösen gilt.

Für jeden Fall stehen euch eine Reihe von Hinweisen, der Stadtplan von London, das Adressbuch sowie die aktuelle Ausgabe der *Times* zur Verfügung. Außerdem habt ihr eine Informantenliste mit Experten, die euch bei euren Nachforschungen zur Seite stehen (Gerichtsmediziner, Kriminologen und andere Quellen).

Mit diesen Hilfsmitteln und eurer Vorstellungskraft ausgestattet, erkundet ihr die Straßen Londons auf der Suche nach Hinweisen, die es euch ermöglichen, das Rätsel zu lösen und die abschließenden Fragen zum Fall zu beantworten. Doch nichts ist so einfach, wie es scheint, deshalb müsst ihr klug vorgehen, wenn ihr euch in der letzten Begegnung mit Holmes nicht blamieren wollt!

Werdet ihr den Meisterdetektiv übertreffen können?



INHALTE

STADTPLAN VON LONDON

Der Stadtplan ist eine vereinfachte Darstellung der Stadt London im Viktorianischen Zeitalter. Er führt euch zuverlässig durch die Londoner Straßen und Gassen, damit ihr bestimmte Orte aufsuchen und Alibis überprüfen könnt.

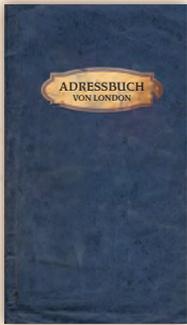
London ist in Bezirke gegliedert – North West (NW), West Centre (WC), South West (SW), East Centre (EC) und South East (SE) –, die durch blaue Linien und die Themse begrenzt sind. In den Fallakten sind die Kapitel nach diesen Stadtbezirken gegliedert. Die in den Bezirken angegebenen Ziffern bilden zusammen mit dem Bezirkskürzel die Adressen, an denen ihr ermitteln und Personen befragen könnt. Im Adressbuch sind die Adressen ebenfalls auf diese Art angegeben. So lautet die Adresse des Hyde Park z. B. 95 NW, was der Kurzfassung der vollständigen Adressangabe 95 Park Lane im Bezirk NW entspricht.

Die rot eingefärbten Häuserblöcke kennzeichnen bestimmte Orte (z. B. das British Museum), die schwarzen stehen für Polizeiwachen und gelbe repräsentieren alle anderen Orte, die ihr möglicherweise irgendwann aufsuchen und erkunden müsst. Da sich die Adressen auf Häuserblöcke beziehen, kann sich ein Charakter zum Beispiel bei 62 EC befinden – was auch die Anschrift des Hotel Dacre wäre –, ohne im Hotel selbst zu wohnen. Die Besitzer der Orte (Häuser, Gebäude, Geschäfte etc.) können von Fall zu Fall wechseln.

In der unteren rechten Ecke des Stadtplans befindet sich ein Maßstab für die Wegzeit im Spiel. Hiermit könnt ihr das Geh-tempo von Verdächtigen abschätzen und somit ihre Alibis überprüfen.



❧ ADRESSBUCH VON LONDON ❧



Dieses Heft enthält die Adressen der Einwohner Londons. Wenn ihr jemanden aufsuchen möchtet, könnt ihr die jeweilige Adresse hier nachschlagen und dann den zugehörigen Hinweisabschnitt in der Fallakte lesen. Der Einfachheit halber orientiert sich das Adressensystem des Spiels an der Gliederung des Stadtplans. So lautet die Anschrift von Sherlock Holmes (im Adressbuch unter „Holmes, Sherlock“ zu finden) beispielsweise 42 NW. Möchtet ihr Holmes während eines Falls einen Besuch abstatten, müsst ihr somit den Abschnitt 42 NW des aktuellen Falls lesen.

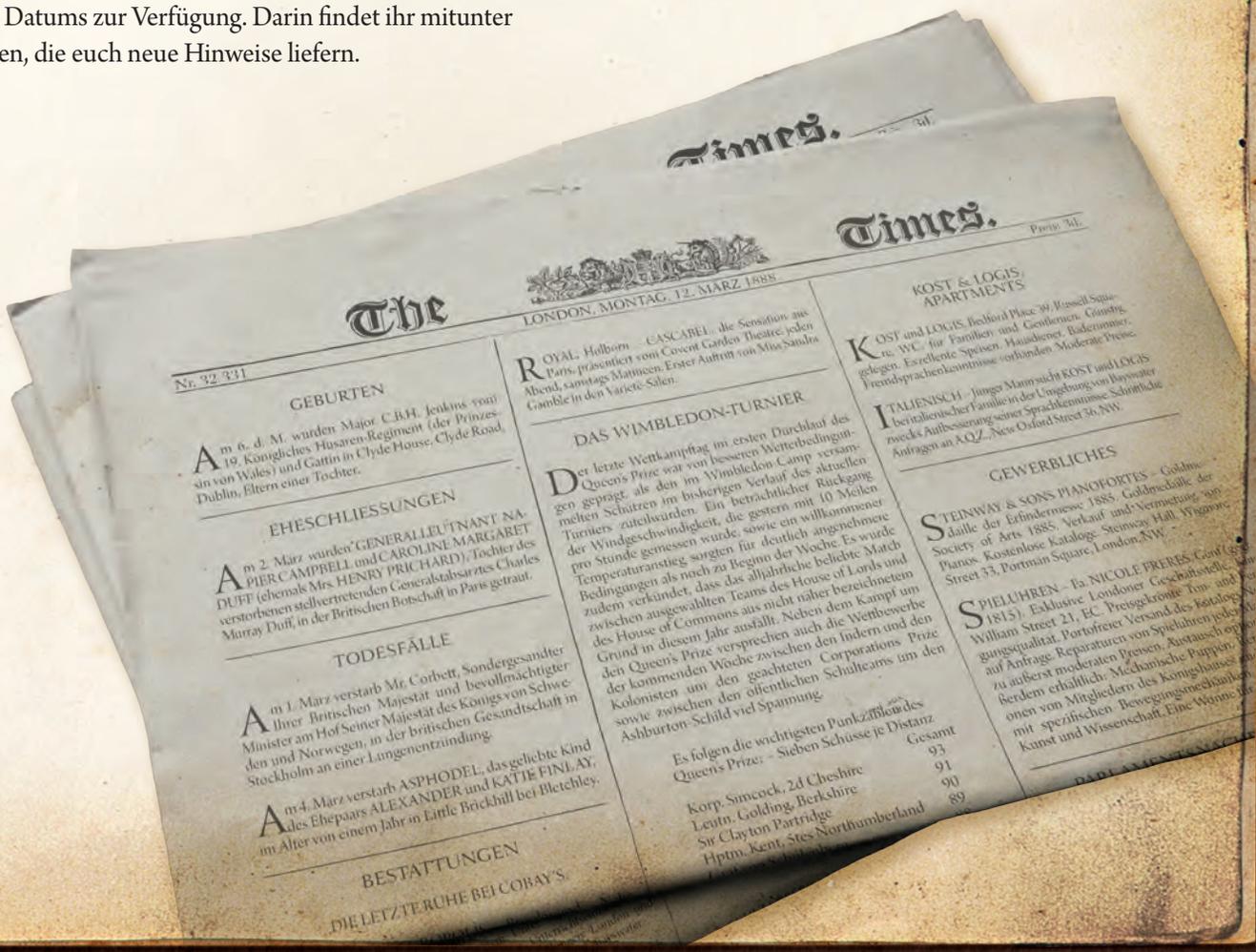
Anmerkung: Neben den alphabetischen Einträgen enthält das Adressbuch im hinteren Teil auch ein nach Branchen sortiertes Adressverzeichnis.

❧ INFORMANTENLISTE ❧

Auf der Rückseite dieser Spielanleitung findet sich zudem eine Adressliste der üblichen Informanten von Sherlock Holmes. Informanten können euch in den meisten Fällen weiterhelfen, wobei manche nützlicher sein werden als andere, je nach Anliegen.

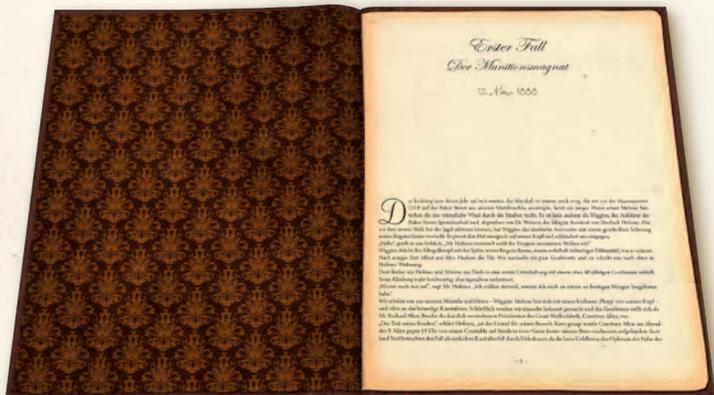
❧ ZEITUNGEN (10) ❧

Für jeden Fall stehen euch neben der aktuellen Tageszeitung auch alle Zeitungen früheren Datums zur Verfügung. Darin findet ihr mitunter Artikel oder Anzeigen, die euch neue Hinweise liefern.



❧ FALLAKTEN (10) ❧

Diese zehn Hefte beschreiben zehn Fälle, die ihr lösen müsst. Sie sind nach Datum sortiert und einheitlich aufgebaut. Jede Fallakte enthält eine Einleitung, Hinweisabschnitte, Fragen zum Fall, die Lösung und die Punktwertung:



◀ **Einleitung:** Hier erfahrt ihr den Titel des Falls, das Datum der Ereignisse und die Details zum Fall (meist in einem Gespräch mit Holmes).

◀ **Hinweise:** Dieser Teil enthält alle Hinweise (in Form von einzelnen Abschnitten), denen ihr während eurer Ermittlungen nachgehen könnt. Um das Rätsel, das euch Holmes aufgibt, zu lösen, müsst ihr die Hinweise auswerten und die richtigen Schlussfolgerungen ziehen. Jeder Hinweis ist mit einem Ort in London verknüpft (siehe Stadtplan und Adressbuch von London). Alle Hinweise sind nach Bezirken und innerhalb jedes Bezirks in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Illustrationen, die nicht einem bestimmten Hinweisabschnitt zugeordnet sind, haben lediglich dekorativen Zweck.



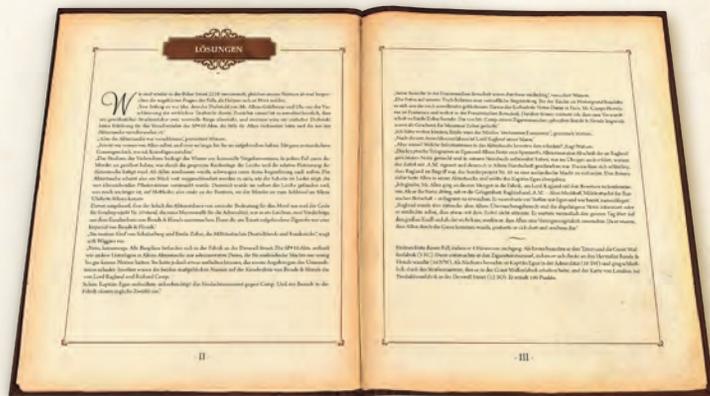


◀ **Fragen zum Fall:** Wenn ihr glaubt, den Fall gelöst zu haben, müsst ihr euch einer zweiteiligen Fragenreihe stellen. Der erste Teil bezieht sich immer unmittelbar auf den Fall. Im zweiten Teil könnt ihr zusätzliche Punkte für die Entdeckung von Besonderheiten erzielen, die mit dem Fall in Zusammenhang stehen.



◀ **Lösung:** Holmes wird euch genau erläutern, wie er die Verstrickungen des Falls gelöst hat.

Anmerkung: Die Fragen und die Lösung sind am Ende der Fallakte verkehrt herum abgedruckt.



◀ **Punktwertung:** Im Umschlag ganz hinten in der Fallakte findet ihr schließlich die korrekten Antworten auf die Fragen zum Fall und könnt eure Endpunktzahl ermitteln, um sie dann mit Holmes' Ergebnis zu vergleichen. Bekanntermaßen ist Holmes unschlagbar. Aber nur Mut, vielleicht überrascht ihr euch selbst!



SPIELAUFBAU

- ◊ Als Erstes entscheidet ihr gemeinsam, welchen Fall ihr spielen möchtet. Es empfiehlt sich, die Fälle in chronologischer Reihenfolge zu spielen (um zu vermeiden, dass Hinweise in den Zeitungen gefunden werden, die eine Überraschung vorwegnehmen und damit den Spielspaß schmälern).
- ◊ Breitet den Stadtplan von London in der Mitte des Tisches aus.
- ◊ Legt das Adressbuch von London und die Informantenliste (auf der Rückseite dieser Spielanleitung) neben dem Stadtplan bereit.
- ◊ Legt außerdem die Tageszeitung mit dem Datum eures gewählten Falls sowie alle davor datierten Zeitungen aus.
Wichtig: Zeitungen mit einem späteren Datum als dem eures gewählten Falls können nicht benutzt werden.
- ◊ Es empfiehlt sich, Stift und Papier bereitzulegen, damit ihr euch während der Ermittlungen Notizen machen könnt.
Anmerkung: Ihr könnt auch eine Person aus der Gruppe mit der Aufgabe betrauen, Notizen zu machen.
- ◊ Ein Spieler wird zum „Ermittlungsleiter“ gewählt. Dieser Spieler nimmt die Fallakte, liest den Einführungstext vor und das Spiel beginnt!

SPIELABLAUF

Ihr arbeitet bei der Lösung des Falls zusammen und solltet bei euren Ermittlungen stets miteinander kommunizieren. Das Spiel besteht aus mehreren Spielzügen.

Der Ermittlungsleiter wählt einen Hinweis aus, dem er nachgehen möchte (so kann er z. B. erklären: „*Ich möchte den Tatort untersuchen*“, die Adresse aus dem Adressbuch herausuchen und dann den entsprechenden Hinweisabschnitt in der Fallakte vorlesen). Sollte der Hinweis in der Fallakte nicht vorkommen (d. h., in der Fallakte des aktuellen Falls gibt es keinen Hinweisabschnitt für die gewählte Adresse), wählt der Spieler einfach einen anderen Hinweis aus, dem er nachgehen möchte. Ist ein Hinweisabschnitt vorhanden, liest der Spieler den zugehörigen Text vor und vermerkt dann, dass diesem Hinweis nachgegangen wurde.

Damit ist sein Spielzug beendet.

Hinweis: Um den Rätselspaß nicht zu trüben, solltet ihr euch niemals andere Hinweise auf derselben Seite durchlesen!

Danach reicht der Ermittlungsleiter die Fallakte an den links von ihm sitzenden Mitspieler weiter, der zum neuen Ermittlungsleiter wird und seinerseits einen Hinweis auswählt. So geht es reihum weiter, bis ihr glaubt, das Rätsel gelöst zu haben. Ihr könnt beliebig vielen Hinweisen nachgehen, allerdings darf jeder Spieler pro Zug immer nur einen Hinweisabschnitt lesen.

Adressbuch, Zeitungen, bereits gelesene Hinweise: Ihr habt stets freien und unbegrenzten Zugriff auf das Adressbuch sowie alle Zeitungen bis zum aktuellen Datum. Hinweise, die ihr bereits gelesen habt, könnt ihr beliebig oft nachlesen.

Diskussionen: Ihr dürft den Fall nach Herzenslust besprechen oder über den nächsten Hinweis debattieren, dem ihr nachgehen wollt. Sollte jedoch Uneinigkeit über das nächste Ziel herrschen, hat der aktuelle Ermittlungsleiter das letzte Wort.

SPIELLENDE

Ihr könnt jederzeit beschließen, eure Ermittlungen zu beenden und keinen weiteren Hinweisen mehr nachzugehen. Damit beginnt der „Fragen“-Teil des Spiels, bei dem ihr Fragen zum Fall beantworten müsst.

Im anschließenden „Lösungen“-Teil liest einer von euch Holmes' Schlussfolgerungen laut vor. Zuletzt öffnet ihr den Umschlag hinten in der Fallakte, ermittelt eure Punktzahl und vergleichen sie mit Holmes' Ergebnis.

PUNKTE

Um eure Punktzahl zu ermitteln, addiert die Punkte eurer richtig beantworteten Fragen und zählt dann, wie vielen Hinweisen ihr nachgegangen seid. Vergleicht eure Anzahl anschließend mit der von Holmes.

Anmerkung: In manchen Fällen gelten einige Hinweise als „frei“. Diese werden am Ende des „Lösungen“-Teils jedes Falls angegeben. Seid ihr solchen freien Hinweisen nachgegangen, werden sie in der Punktwertung nicht mitgezählt.

Seid ihr mehr Hinweisen nachgegangen als Holmes, zieht für jeden zusätzlichen Hinweis 5 Punkte von eurer Punktzahl ab. Seid ihr weniger Hinweisen nachgegangen als Holmes, addiert für jeden eingesparten Hinweis 5 Punkte hinzu. So erhaltet ihr euren Endpunkttestand.

Beispiel: Ihr seid 8 Hinweisen nachgegangen und habt bei der Beantwortung der Fragen 95 Punkte erzielt. Holmes hat den Fall seinerseits mit 6 Hinweisen abgeschlossen. Weil ihr 2 zusätzlichen Hinweisen nachgegangen seid, müsst ihr 10 Punkte von eurem Punkttestand abziehen. Euer Endpunkttestand wäre somit 85 Punkte.

HOLMES

Jetzt könnt ihr euren Endpunkttestand mit Holmes vergleichen. Holmes hat bei jedem Fall stets 100 Punkte. Den Meisterdetektiv zu schlagen, ist zweifellos schwierig, aber nicht unmöglich!



DER VORTRAG

Unter Wiggins' Papieren fanden sich auch Notizen von einem Vortrag von 1886, den Holmes ihm und anderen Mitgliedern der Baker-Street-Spezialeinheit gehalten hatte. Darin erläuterte Holmes seine Ansichten über London und die vielen Personen, die ihn unterstützten und die auch seinen treuen Helfern behilflich sein könnten. Wir haben diesen Vortrag für euch rekonstruiert. Holmes stand neben einem Stadtplan von London, der in der Baker Street 221B an einer Wand im Wohnzimmer hing. Watson schaute ab und zu von seinem Buch auf und beäugte die Szene, während Holmes vor einer Gruppe gebannt lauschender Jugendlicher auf und ab schritt, seine Bruyère-Pfeife in der rechten Hand, die linke in der Tasche seines mausgrauen Morgenmantels.

„London ist keine schöne Stadt“, begann Holmes. „Unter dem Ruß, der seine Gebäude bedeckt, befindet sich der Bodensatz des Empires, vier Millionen geschäftige Seelen, die sich zumeist gegenseitig zu übervorteilen versuchen. Hinter all diesem Gewimmel lauert eine Macht des Bösen, eine Legion von Gaunern, die ein Netz von Missetaten über die Stadt spannen, in dessen Zentrum der Meisterschurke selbst sitzt: Professor James Moriarty, der größte Intrigant aller Zeiten, Drahtzieher aller Teufeleien, das lenkende Hirn der Unterwelt – ein Hirn, welches das Schicksal von Nationen beeinflussen kann. Das ist der Mann! Vortrefflich organisiert und zurückhaltend, scheint er nicht fassbar, sodass sein wahrer Charakter der Öffentlichkeit wie auch den Gesetzeshütern verborgen bleibt. Behaltet bei all euren Ermittlungen stets dieses Gesicht vor Augen.“

„Wie hat er es geschafft, im Verborgenen zu bleiben, Mr. Holmes?“

„Das ist eine gute Frage, Wiggins. Moriarty hält sich von der Öffentlichkeit und den von ihm orchestrierten Verbrechen fern, denn seine Schar von Anhängern und Schlägern stellt sicher, dass nichts je zu ihm zurückverfolgt werden kann. Es handelt sich hier keineswegs um einen gewöhnlichen Kriminellen. Wir werden jede Hilfe brauchen, die sich uns bietet.“

Heute werden wir über einige Personen sprechen, die euch bei euren Ermittlungen behilflich sein können. Ein schwerwiegender Fehler zu Beginn einer jeden Ermittlung besteht darin, eine Theorie aufzustellen, bevor Fakten vorliegen. Unmerklich geht man dazu über, Fakten an die Theorien anzupassen, statt die Theorien an den Fakten auszurichten. Die Anlaufstellen, die ich euch heute aufzeige, werden euch helfen, Fakten zu sammeln.

Betrachten wir zunächst St. Bartholomew's Hospital oder kurz Bart's.“ Holmes zeigte mit seiner Pfeife auf die Adresse **38 EC** auf dem Stadtplan.

„Es zählt zu den ältesten und besten Krankenhäusern Londons und beherbergt eine der medizinischen Fakultäten der Londoner Universität. Hier befinden sich die Räumlichkeiten des leitenden **Gerichtsmediziners Sir Jasper Meeks**. Er ist Londons bekanntester forensischer Pathologe. Was die medizinischen Details eines Corpus Delicti anbelangt, könnt ihr stets auf ihn bauen.“

„Mordopfer werden also immer nach Bart's verbracht, Mr. Holmes?“

„Sehr richtig, Wiggins. Alle Todesfälle mit zweifelhafter Ursache müssen vom leitenden Gerichtsmediziner untersucht.“

Kommen wir nun zum **kriminologischen Labor** von Scotland Yard bei **22 SW**. Hier finden wir **H.R. Murray**, den leitenden Chemiker. Man munkelt, Murray wohne im Labor, denn er ist dort zu jeder Tages- und Nachtzeit anzutreffen und versucht, den Hergang irgendeines Verbrechens anhand des physischen Beweismaterials zu rekonstruieren. Von dem alten H.R. könnt ihr viel lernen, sofern ihr in der Lage seid, seinen Gedankensprünge zu folgen. Was die Auswertung von kriminalistischen Beweisstücken betrifft, gibt es keinen Besseren.“

„Wäre es nicht einfacher, direkt zu Scotland Yard zu gehen, Mr. Holmes?“, fragte Wiggins.

Ein Lächeln huschte über Holmes' Gesicht, während er sich in seinen Korbstuhl niederließ.

„Schön, reden wir über Scotland Yard. Würde man dort wissen, wie man Berichte liest und Beweise auswertet, wären unsere Dienste überflüssig. Sicher, die Polizei erhält die Berichte und mitunter liest man sie sogar, doch das heißt nicht, dass man sie auch zu deuten versteht. Gregson und Lestrade sind noch die hellsten Köpfe, jedoch verdrehen auch sie leider oftmals die Fakten zugunsten ihrer vorgefassten Theorien. Dennoch hast du Recht, Wiggins, **Scotland Yard bei 13 SW** ist eine wertvolle Informationsquelle. Die Polizei verfügt über Methoden der Fakten- und Informationsbeschaffung, die uns nicht zugänglich sind.

An dieser Stelle möchte ich noch einen weiteren unschätzbaren Datenfundus erwähnen, das **Staatsarchiv bei 14 WC**. In diesem riesigen feuerfesten Gebäude im Tudor-Stil lagern **straf- und zivilrechtliche Gerichtsakten** sowie Staatsdokumente. Eure Kontaktperson dort ist **Disraeli O'Brian**, Leiter des Grundbuchamts, der in den letzten 30 Jahren zu einer wandelnden, oder sollte ich sagen sitzenden, Enzyklopädie auf seinem Gebiet geworden ist.

Eine weitere Adresse, die ihr kennen solltet, ist **Somerset House** an der Südseite von The Strand bei **17 WC**. Dort befinden sich die **Register für Geburten, Todesfälle und Eheschließungen** sowie das **Nachlassregister**. Weiterhin beherbergt dieser Ort ein Testamentsarchiv, das eine großartige Sammlung von Erbschaftsdokumenten aller Art umfasst.“

„Wen sollten wir im Somerset House kontaktieren?“, fragte Simpson.

„Die Archive sind öffentlich zugänglich, Ansprechpartner vor Ort sind nicht vonnöten.“

Holmes erhob sich aus dem Sessel, entzündete seine Pfeife und wandte sich dem Stadtplan zu. Dann blickte er wieder auf seine Zuhörerschaft und setzte seinen Vortrag fort.

„Sprechen wir ein wenig über die Gerichtshöfe. Wir werden zwar kaum mit den offiziellen Strafverfolgungsbehörden zu tun haben, dennoch sind sie eine Informationsquelle. **Das Strafgericht „Old Bailey“** befindet sich bei **36 EC** und ist eine gute Anlaufstelle, sollte man es mit bekannten Kriminellen zu tun haben. Im Old Bailey lässt sich sehr vieles in Erfahrung bringen.

Als ich am Bart's studierte, ging ich häufig ins Old Bailey, um den öffentlichen Gerichtsverhandlungen beizuwohnen. Es war die schiere Einfallslosigkeit unserer Kriminalisten und Juristen, die mich seinerzeit dazu veranlasste, beratender Detektiv zu werden. Kleine Fälle, die ein gewisses Maß an Vorstellungskraft und Raffinesse aufweisen, sind lohnender als große Verbrechen, denen es daran mangelt.

An den meisten Tagen ist der junge Prozessanwalt **Edward Hall** im Old Bailey anzutreffen. Er ragt aus den übrigen bornierten Mitgliedern seines Standes heraus. Ihr werdet seine Unterstützung zu schätzen lernen.“

„Mr. Holmes?“

„Ja, Simpson?“

„Könnten Sie den Unterschied zwischen einem Prozessanwalt und einem Rechtsanwalt erklären?“

„Aber natürlich. Ein Rechtsanwalt betreut rechtliche Routineangelegenheiten unserer Gesellschaft. Sofern eine Sache nicht vor Gericht geht, braucht man keinen Prozessanwalt. Geht man hingegen vor Gericht, dann zieht der Rechtsanwalt die Dienste eines Prozessanwaltes hinzu. Ein Prozessanwalt ist ein Mitglied der höchsten Juristenklasse, die das exklusive Recht hat, vor höheren Gerichten zu plädieren. Insbesondere ist der Prozessanwalt mit der Rechtsvertretung in öffentlichen Gerichtssitzungen befasst. Außer in Strafsachen darf er ohne Intervention eines Rechtsanwaltes, der die Verhandlung vorbereitet, keinen Fall vortragen.

Nach diesem Exkurs in die höchsten Ränge des Justizwesens senken wir unseren Blick nun auf die tiefer liegenden weiteren Ressourcen, die uns zur Verfügung stehen. Zunächst wäre da **Porky Shinwell**.“

„Mit Verlaub, Holmes, um Porky Shinwell zu betrachten, muss man schon in sehr niedere Gefilde blicken.“ Watson legte sein Buch im Schoß ab und schaute zum ersten Mal zu Holmes auf.

„Das ist stets eine Frage des Blickwinkels, mein lieber Watson. Porky mag nicht unbedingt eine Stütze der Gesellschaft sein. Aber er ist ein Mann, der aus seinen Fehlern gelernt hat und einen Neuanfang auf der richtigen Seite des Gesetzes ver-

sucht. Er war uns in der Vergangenheit behilflich und ich gehe davon aus, das wird er auch künftig sein. Shinwell Johnson, genannt Porky, hat nach zwei verbüßten Haftstrafen seine kriminelle Profession gegen die eines Gastwirts eingetauscht. Jetzt ist er der Inhaber des **Raven & Rat Inn, 52 EC.**“

„Das hauptsächlich von ehemaligen Insassen von Parkhurst, Millbank und anderen Zuchthäusern frequentiert wird“, warf Watson ein und wandte sich erneut seinem Buch zu.

„Richtig, Watson. Doch wer wäre besser geeignet, sich in der Londoner Unterwelt umzuhören? Bei Porky Shinwell ist jederzeit ein Fall oder Hilfe bei einem Fall zu bekommen.“

Und das Thema Unterwelt führt uns sogleich zu Fred Porlock. **„Fred Porlock“** ist der Deckname eines Mitglieds von Moriartys krimineller Organisation, das uns bereits häufig unterstützt hat. Ich weiß nicht, wer er ist oder warum er Informationen über seinen Meister herausgibt, aber er tut es. Er tritt per Post mit mir in Kontakt oder hinterlegt meist verschlüsselte Nachrichten im **Spielwarengeschäft Parsons & Son, 18 NW.**“

„In einem Spielwarengeschäft?“

„Oh ja, Porlock beweist mitunter einen gewissen Sinn für Humor.“

Doch kommen wir nun zu einer der wertvollsten Informationsquellen, die es gibt: die Zeitungen. In London und Umgebung werden etwa 570 Zeitungen publiziert. Wie ihr wisst, lagere ich in einer der Abstellkammern im Obergeschoss alte Zeitungsausgaben, die ich regelmäßig konsultiere. Die Presse ist eine höchst dienliche Institution, wenn man sie zu nutzen weiß. Ich lese ausschließlich Berichte über Missetaten und die Spalten für Persönliches und Leserbriefe. Letztere sind im Übrigen höchst ergiebig. Solange sie existieren, wird ein beratender Detektiv niemals Arbeitsmangel beklagen können.“

„Aber sind die meisten in diesen Kolumnen geschilderten Dinge nicht völlig belanglos, Mr. Holmes?“

„Belanglos? Möglicherweise, Mr. Simpson, möglicherweise. Mir liegt jedoch stets daran, Fälle auszuwählen, die ungeachtet ihres Belangs einzigartige und interessante Aspekte aufweisen. Die seltsamsten und außergewöhnlichsten Dinge finden sich

meist nicht in den großen Coups, sondern in den kleinen Gaunereien und gelegentlich sogar dann, wenn Zweifel bestehen, ob überhaupt ein Verbrechen begangen wurde. Ein Grund, warum ich euch in der Kunst des Ermitteln unterweise, ist, damit ihr mich bei einem Teil meiner Fälle entlastet.“

Denkt daran: Je mehr Informationen ihr den Zeitungen entnehmt, desto mehr Zeit spart ihr bei der Lösung des Falls.

Zudem sind mir hin und wieder auch zwei Berichterstatter zu Diensten. Henry Ellis von der **Times** und Quintin Hogg von der **Police Gazette**.

Mr. Ellis ist Auslandskorrespondent und ein Fundus an Informationen, wenn es um Ereignisse auf dem Kontinent geht. Zudem interessiert er sich für das Kriminalistische und ist gern bereit zu helfen, wenn er kann. Doch Vorsicht mit dem, was ihr ihm anvertraut, sonst lest ihr es womöglich am nächsten Tag in der *Times*. Seine Büroadresse lautet 30 EC.

Quintin Hogg ist Kriminalreporter für die *Police Gazette*. Während seiner Zeit als Polizeiinspektor empfand er Scotland Yard als wenig stimulierend. Er ist ein guter Berichterstatter mit kombinatorischem Verstand. Eine exzellente Quelle, die ihr euch merken solltet. Seine Adresse lautet **35 EC**.

Irgendwelche Fragen?“

„Möchten Sie nicht auch Ihren Bruder **Mycroft** erwähnen?“, fragte Watson. „Immerhin war er Ihnen in der Vergangenheit eine große Hilfe, Holmes.“

„Ich würde eher meinen, dass ich ihm eine große Hilfe war, mein werter Watson. Aber Sie haben Recht, ich sollte euch von meinem Bruder erzählen. Er ist eine vortreffliche Anlaufstelle für Informationen über die Regierung.“

„Er *ist* die Regierung“, imitierte Watson Holmes' Sprachgebaren. Die Jugendlichen, die vor Holmes saßen, konnten ihre Belustigung nur schwer verbergen.

„Ja, Watson, ich habe mich bezüglich meines Bruders in der Tat so geäußert“, erwiderte Holmes nüchtern.

„Er hat ein außergewöhnliches Talent für Zahlen und prüft die Bücher einiger Ministerien. Mycroft residiert in Pall

Mall und läuft jeden Morgen zu Fuß um die Ecke nach Whitehall und jeden Abend wieder zurück. Jahrein, jahraus frönt er keiner anderen Leibesübung und ist nirgends sonst anzutreffen, abgesehen vom Diogenes-Club, der sich direkt gegenüber seiner fünf Wohnräume befindet. Solltet ihr also jemals seine Hilfe benötigen, findet ihr ihn im **Diogenes Club bei 8 SW**.

Eine weitere Person, die ich erwähnen möchte, ist **Langdale Pike**, ein Herr, der stets gern das letzte Wort behält. Er ist ein wandelndes Kompendium über Skandale und Gesellschaftsklatsch, insbesondere der Londoner High Society, und versorgt die Boulevardpresse und ihre sensationslüsterne Leserschaft mit Tratsch. Seine Arbeitszeit verbringt er im **Societies Club bei 2 SW**.

„Was ist mit der **Droschkenzentrale**, Mr. Holmes?“, fragte Wiggins. „Auf der Suche nach Informationen habe ich dort immer Glück gehabt.“

„Ein guter Einwurf, Wiggins. Die Droschkenzentrale befindet sich an der Adresse **5 WC**. Dort werden alle Londoner Mietdroschken koordiniert und untergebracht. Die Kutscher vermögen oft wertvolle Informationen über die von Verdächtigen zurückgelegten Wegstrecken zu liefern. Guter Einfall, Wiggins, wirklich gut.“

Holmes machte es sich wieder in seinem Korbsessel bequem.

„Doch ich schätze, für heute ist es genug. Oder habe ich möglicherweise etwas vergessen, Watson?“

„Wie steht es mit **Lomax** von der **Londoner Stadtbibliothek**?“

„Richtig, auch er kann von Nutzen sein. Lomax verfügt über ein umfassendes Wissen und kann in den Regalen dieser prächtigen Bibliothek alles auftreiben, was ihr braucht.“

Nun, ich denke, das reicht aber für heute. Dennoch muss ich noch einmal aufs Eindringlichste betonen, wie eminent wichtig es für die detektivische Kunst ist, aus einer Menge an Fakten die Spreu vom Weizen zu trennen. Andernfalls werdet ihr eure Energie und Aufmerksamkeit verschleudern, statt sie zu bündeln.

Doch nun, Gentlemen, darf ich zu Tisch bitten. Ich rufe Mrs. Hudson herbei und lasse Tee und Gebäck heraufbringen.“

„Sehr freundlich, Mr. Holmes.“

„Keine Ursache“, erwiderte Holmes. „Ich bin sicher, eure Talente werden bald nutzbringend zum Einsatz kommen.“



Sherlock Holmes

BERATENDER DETEKTIV

Ein Spiel von Gary Grady, Suzanne Goldberg und Raymond Edwards
Illustrationen: Pascal Quidault (Schachtel), Arnaud Demaegd
(Cover der Fallakten),
Meriac (schwarz-weiße Illustrationen), Bernard Bittler (Stadtplan)
Umsetzung: JudgelWhyke und Cyril Demaegd
Überarbeitung: Space Cowboys

Deutsche Ausgabe:

Texte: Effective Media

Redaktionelle Bearbeitung: Simon Blome & Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Marco Reinartz



Sherlock Holmes wird veröffentlicht von:
JD Editions – Space Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC – Frankreich
© 2018 Space Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Neuigkeiten zu Sherlock Holmes und Space Cowboys
findet ihr auf www.spacecowboys.fr sowie auf  und .

Dieses Spiel wurde mit größter Sorgfalt hergestellt.
Sollten dennoch irgendwelche Probleme auftreten, wendet
euch bitte an unseren Kundenservice auf www.asmodee.de.

Informanten

Informanten sind wiederkehrende Charaktere mit bestimmten Kenntnissen. Ihr werdet von Zeit zu Zeit ihre Hilfe brauchen, um eure Ermittlungen voranzubringen. Natürlich werden die Informanten manchmal auch abwesend sein oder euch im vorliegenden Fall nicht weiterhelfen können. Es liegt bei euch, wann ihr sie konsultieren möchtet ...

SIR JASPER MEEKS (38 EC)

Leitender Gerichtsmediziner am St. Bartholomew's Hospital. Führt die Autopsien an allen Leichen durch, die während der Ermittlungen aufgefunden wurden.

H.R. MURRAY (22 SW)

Kriminologe. Analysiert sämtliche im Fall gefundenen Gegenstände und Substanzen.

SCOTLAND YARD (13 SW)

Die Polizei (repräsentiert durch Inspector Lestrade und Inspector Gregson) verfügt über Berichte und Details zum vorliegenden Fall.

DISRAELI O'BRIAN (14 WC)

Archivar im Staatsarchiv. Hat Zugriff auf Gerichtsakten und Strafregister.

SOMERSET HOUSE (17 WC)

Geburten-, Sterbe-, Heirats- und Nachlassregister. Frei zugänglich.

EDWARD HALL (36 EC)

Prozessanwalt am Strafgerichtshof Old Bailey. Spezialist für Verfahrens- und Rechtsangelegenheiten.

PORKY SHINWELL (52 EC)

Besitzer des *Raven & Rat* Inn. Informationsquelle für Dubioses und Akteure der Unterwelt.

FRED PORLOCK (18 NW)

Mitglied des kriminellen Untergrunds. Hinterlässt verschlüsselte Nachrichten über die Aktivitäten Moriartys (Anführer des kriminellen Untergrunds und Holmes' Erzfeind) im Spielwarengeschäft Parsons & Son.

HENRY ELLIS (30 EC)

Auslandskorrespondent der *Times*. Informationsquelle für aktuelle Ereignisse im Ausland.

QUINTIN HOGG (35 EC)

Kriminalreporter der *Police Gazette*. Informationsquelle für Kriminalfälle.

MYCROFT HOLMES (8 SW)

Graue Eminenz. Informationsquelle bei allen Fragen zu Politik- und Regierungsbelangen.

LANGDALE PIKE (2 SW)

Gesellschaftskolumnist. Kennt jegliche Gerüchte der Londoner High Society.

DROSCHKENZENTRALE (5 WC)

Treffpunkt der Londoner Droschkenkutscher. Informationsquelle für Wegstrecken, die von Verdächtigen zurückgelegt wurden.

LOMAX (5 SW)

Bibliothekar der Londoner Stadtbibliothek. Sollte für enzyklopädische Recherchen konsultiert werden.

SHERLOCK HOLMES (42 NW)

Solltet ihr in euren Ermittlungen feststecken, kann euch Sherlock Holmes womöglich mit einem Ratschlag auf die Sprünge helfen. Doch Vorsicht, das könnte den Spaß an der Ermittlung beeinträchtigen!