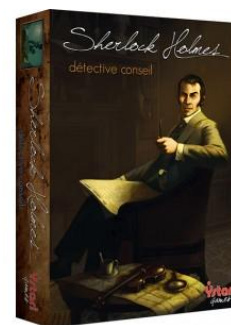


# Moriarty

Une extension pour Sherlock Holmes Détective Conseil d'Ystari

Proposée par [Gus&Co](#)



Bluff, suspicion & manipulation. Mais où se cache Moriarty ?

Attention, cette extension ne peut être jouée **qu'à partir de 4 joueurs**. Nous la déconseillons toutefois vivement pour vos premières enquêtes, vous aurez assez à faire comme ça sans devoir encore composer avec cette difficulté supplémentaire.

## Présentation

Moriarty est l'ennemi juré de Holmes, ourdant complots et plans machiavéliques, étendant ses tentacules visqueuses et lugubres dans la Londres Victorienne.

Ayant appris que le locataire du 221b Baker Street employait une escouade de francs-tireurs, le génie du crime a aussitôt dépêché ses meilleurs hommes pour infiltrer la brigade et ainsi déjouer leurs plans et contrecarrer ceux de Holmes.

Dans l'extension "Moriarty", les investigateurs comptent un traître parmi eux, un agent de Moriarty. Celui-ci, tout en dissimulant sa réelle identité, va tout faire pour ralentir l'équipe et les induire en erreur, bref, les amener à la défaite.

## Matériel

L'extension compte 10 cartes "Rôles", dont 2 "Agent de Moriarty" et 8 "Francs-Tireurs".

## Mise en place

Préparez le paquet "Rôles": prenez autant de cartes "Francs-Tireurs" que le **nombre de joueurs +2**. Exemple, on en prend 7 pour 5 joueurs.

Ensuite, à 4-6 joueurs, rajoutez une seule carte "Agent", et mélangez bien le paquet.

À 7-8 joueurs, rajoutez les deux "Agents" aux "Francs-Tireurs", et mélangez bien le paquet.

Distribuez une carte "Rôle" par joueur, qui en prend alors discrètement connaissance. Les cartes non-utilisées sont défaussées sans qu'on les voie.

Au vu de la composition du paquet de "Rôles", il est donc tout-à-fait possible que l'équipe ne compte aucun agent de Moriarty, ce qui ne fera qu'augmenter la paranoïa au sein du groupe.

## Règles du jeu

**Les Agents:** infiltrés parmi les Francs-Tireurs et participant à l'enquête, les Agents doivent tout faire pour que les Francs-Tireurs perdent. Les Agents gagnent si les Francs-Tireurs perdent la partie. Ils doivent également se montrer extrêmement discrets, car s'ils venaient à être découverts, ils donneraient un net avantage aux Francs-Tireurs.

**Les Francs-Tireurs :** ils doivent comme d'habitude tenter de résoudre l'enquête mieux et plus rapidement que Sherlock. Ils doivent toutefois à présent faire face à une menace interne, découvrir le ou les traîtres infiltrés. Ils perdent la partie normalement si Holmes s'est montré plus efficace.

A la fin de la partie, après avoir répondu aux questions finales, les Agents se révèlent (si cela n'a pas déjà été le cas précédemment)

**Décompte final:** au vu de la difficulté augmentée avec les potentiels Agents infiltrés présents et sabotant l'enquête, Holmes n'a plus 100 points comme d'habitude mais il commence à **70 points** de base, et cela quel que soit le nombre d'agents infiltrés, entre 0 et 1 (0-2 à 7-8 joueurs).

**Accusation:** à tout moment pendant la partie, tout joueur peut lancer une accusation contre un autre joueur en l'accusant d'être un agent de Moriarty. Un agent lui-même peut également lancer une telle accusation, pour se dissimuler, discréditer et affaiblir les Francs-Tireurs.

Quand une accusation a été lancée, et si les joueurs le désirent, même s'il ne s'agit que d'un seul d'entre eux, on procède à un vote à main levée. En cas de majorité, la carte "Rôle" du joueur accusé est révélée. En cas de minorité ou d'égalité, le joueur accusé conserve sa carte cachée et ne peut plus être incriminé jusqu'à la fin de la partie.

Si la carte "Rôle" révélée est un "Franc-Tireur", Holmes **gagne 10 points** de base.

Si la carte "Rôle" révélée est un "Agent", Holmes **perd 20 points** de base. Si un Agent est révélé au cours de la partie, il est emmené en prison par les Francs-Tireurs et les hommes de Lestrade. Le joueur peut suivre le reste de la partie mais n'essaie plus d'induire les joueurs en erreur. Il peut toutefois continuer la partie en prenant le rôle d'un Franc-Tireur.