

*Hommage à Christopher Lee  
(1922-2015).*



Oserez-vous défier les puissances infernales ? Oserez-vous arpenter la Lande désolée que tous évitent dès le coucher du soleil ? Oserez-vous affronter...

## **La Malédiction des Baskerville !**

Voici l'adaptation en livre-jeu du roman d'Arthur Conan Doyle. VOUS choisirez de vivre l'aventure sous les traits de Sherlock Holmes... ou dans la peau du monstrueux Chien ! VOS choix seuls influenceront le déroulement de toute l'histoire.

# **La Malédiction des Baskerville**

**Un livre interactif écrit par Gauthier Wendling**

Direction de projet par Mikaël Louys

Relecture & correction par Philippe Jaillet,  
Laurent Garnault & Francine Pfeffer

Illustrations, couverture et encrages de Guillaume Roméro

Cartes & Feuilles d'Aventure de Gauthier Wendling

Cliparts du site [Opencliparts.com](http://Opencliparts.com)

Cette édition Collector est publiée en  
Juillet 2016 par Megara Entertainment SARL  
Deuxième impression révisée et augmentée

Texte copyright © Gauthier Wendling. Tous droits réservés.

ISBN 979-10-93943-11-4

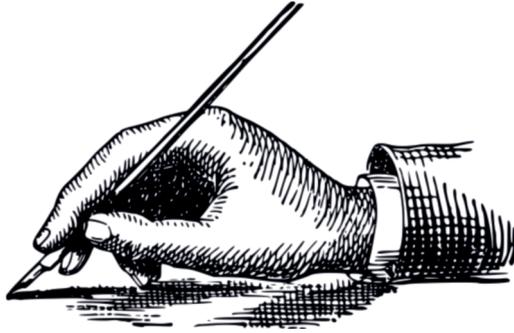
Un grand merci aux habitués des forums RDV1 & La Taverne des Aventuriers pour leur intérêt, leurs commentaires positifs comme négatifs, leurs idées : Albatur, Alf, ALIN V, Aragorn, Ashimbabbar, Bruenor, Lin.ce, Delarmgo, Ethelred, David Ibérit, Dav-ID, FeLynX, Fitz, Gwalchmei, Gynogege, Jevoutout, JFM, Kraken, Ledahu, Linflas, Lowbac, Lyzi Shadow, Maléfisse, Mikaelmck, Naos, Outremer, Requiem, Stteiph, Raven, Skarn, Sunkmanitu, Syphil, Tholdur, Titipolo, Vador59, VIC/VIK, Warlock, Xav'...

# Sommaire

Journal du Dr Watson .....	6
Règles du jeu .....	11
Seul face à la Lande.....	17
L'Aventure .....	18
Le Triomphe de Holmes .....	246
Le Triomphe du Chien .....	248



# Journal du Dr Watson



**9-10 octobre 1889**

Les affaires reprennent !

De retour au 221B Baker Street après une première à l'opéra, nous avons trouvé une tasse de thé vide, un *Times* froissé et une canne... oubliée par un visiteur introduit par Mme Hudson (décidément une logeuse très patiente). Le lendemain, il est revenu troquer sa canne contre une carte de visite : *Basil Mortimer, chirurgien*. Quant au motif de sa visite, c'est cette fois devant une tasse de moka qu'il nous l'a exposé.

Depuis plusieurs mois, les villageois de Grimpen, dans le Comté du Devon, sont tirés du lit par d'horribles aboiements. Des traces de pattes d'une taille effrayante sont retrouvées chaque matin sur la propriété du hobereau local : un jeune homme nommé Henry Baskerville.

Une bière ou deux suffisent à faire parler les vieux du village, qui évoquent la légende du monstre de la famille Baskerville. Une faute originelle, un pacte diabolique –

l'histoire classique. Le chien énorme apparaîtrait tous les cent ans, noir de poil, crachant le feu... Plus les témoins cherchent l'inspiration au fond de la chope, plus le portrait du monstre est impressionnant.

La bête ne disparaît qu'après avoir semé quelques cadavres dans son sillage. Et le vieux Charles Baskerville est justement mort cet été dans des circonstances curieuses. Le Dr Mortimer, ami du défunt, craint pour le successeur de Charles, son neveu Henry.

Manoir ancien, héritage maudit : une affaire qui rapporte ! Fine mouche, Holmes a négocié une prime de risque (pour lui) et un capital en cas de décès. Son regard a traîné dans ma direction.

.....

## ***11 octobre***

En voiture ! Un train poussif nous a déposés à Grimpen en début de soirée. Un village pelotonné autour d'une église au toit de plomb qui a connu des jours meilleurs. Autour de la petite gare, des jardins étiques, des maisonnettes basses en pierres sèches... Une voiture attelée nous attendait.

Du haut de la calèche, le manoir est apparu cerné par une lande pelée, semée de roches aux formes torturées. Une grille de fer donne sur le manoir, flanqué de deux tours menaçant ruines. Dès l'entrée, quatre ou cinq tableaux cauchemardesques, noircis par le suif des bougies : la galerie des ancêtres ! Décor parfait pour un (mauvais) récit d'épouvante.

Mécontent de l'initiative du Dr Mortimer, le jeune Henry Baskerville nous a accueillis fraîchement, mais n'a pas osé nous renvoyer. Le majordome nous a attribué deux chambres sans chauffage.

Vers deux heures du matin, un hurlement m'aurait réveillé si je n'étais trop occupé à grelotter pour dormir. Je suis resté dans le noir à serrer mon revolver. Oserais-je l'écrire...? À l'aube, le panneau de chêne de la porte principale était sillonné de profondes *traces de griffes*.

.....

## **12 octobre**

L'enquête commence ! Après un déjeuner composé de thé froid et de scones brûlés (l'hospitalité locale...), visite au *pub* de Grimpen puis au cabinet du Dr Mortimer.

J'ai placé mes questions aussi adroitement que possible. Quelques noms ressortent :



**Henry Baskerville**, héritier du titre. Haute taille, cheveux sombres tirés en arrière, la trentaine. Les villageois le croient Canadien, pieux mensonge de Mortimer pour éviter les cancans... Henry est Texan et n'est jamais venu en Angleterre avant le décès de son oncle Charles. Accent américain, air énergique, Colt au côté. Farouche partisan de la peine de mort – pourvu que l'accusé soit mexicain.

**Barrymore**, majordome. Revêche, barbe en broussaille. Probablement communiste. Sa femme Drew, la cuisinière, doit son surnom de « Veuve Flageolet » à sa manière unique de rater le gigot d'agneau aux haricots (sans parler de ses scones). Le couple loge dans les dépendances, en-dehors du Manoir.

**Perkins**, le cocher qui nous a cherchés à la gare. Petit, brun de peau, ricaneur. Henry nous a assuré que Perkins n'était pas Mexicain (« tous des voleurs de pommes et de chevaux »). Loge dans les dépendances.

**Le Docteur Basil Mortimer** vit au village de Grimpen. Ami fidèle de feu Charles Baskerville. Distrait, joyeux luron. Archéologue amateur, aime jouer des tours aux dames en laissant traîner des crânes pittoresques sous leurs fenêtres.

**Frankland et Stapleton**, des voisins d'Henry. J.H. Frankland est un vieux fou à barbe de prophète, toqué d'astrologie. Il habite Lafter Hall. A la réputation d'être mieux informé des allées et venues qu'une concierge d'immeuble.

Stapleton – dont le nom et une épouse fort laide inspirent bien des calembours – est un petit rentier, naturaliste amateur. Vit à Merripit House, une ancienne ferme. Spécialisé dans les plantes des marais. Sa femme Beryl l'aurait quitté il y a quelques jours.

Pendant ce temps, Holmes furète sur la Lande.



# Règles du jeu

Ce livre est un *jeu* : vous ne suivez pas l'histoire, vous y participez. Pour cela, vous avez besoin de dés et d'un crayon. Et d'une calculatrice, si votre maître d'école vous a jugé inapte au calcul mental.

Le personnage que vous allez incarner, Holmes ou le Chien, débute l'aventure avec 100 POINTS DE VIE. Si ce score est réduit à zéro, votre personnage est mort, cané, *ad patres*.

## Caractéristiques de votre héros

Votre personnage possède les cinq aptitudes suivantes :

- × **RAPIDITÉ** : vos réflexes.
- × **FLAIR** : vos dons pour traquer, observer...
- × **FORCE** : vos muscles !
- × **HABILETÉ** : votre adresse en général, ainsi qu'au tir.  
(À remplacer par la **CRUAUTÉ** si vous jouez le Chien).
- × **PSI** : vos facultés psychiques.

Vous disposez de **16 points à répartir entre ces cinq caractéristiques** (au minimum 2, et au maximum 6). La moyenne est de 3. Plus un score est élevé, meilleur vous êtes dans ce domaine ! Vous ne pouvez être bon en tout : en répartissant, vous construisez un héros bon enquêteur, ou orienté vers l'action, ou encore doué en psychisme.

# ∞ FEUILLE D'AVENTURE : HOLMES ∞

**POINTS DE VIE : 100 /**



**PHARMACIE**



**INDICES**

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_

**QUAND VOUS AUREZ 3 INDICES, R.D.V. AU NUMERO FORMÉ PAR LES 1ER MOTS** ◀

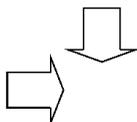
**RAPIDITÉ FLAIR FORCE HABILITÉ PSI**

— — — — —

**ARMES**

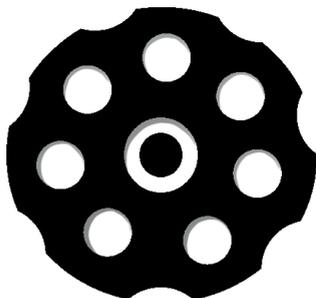


-  
-  
-



**— = FORCE + ARME  
(BONUS COMBAT)**

**MUNITIONS**



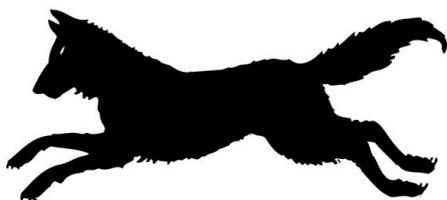
**ÉQUIPEMENT**

-  
-  
-  
-  
-

**SHILLINGS :**

# ∞ FEUILLE D'AVENTURE : CHIEN ∞

**POINTS DE VIE : 100 /**



**PROVISIONS**



**NOTA BENE :**

**SI CRUAUTÉ = 0**

**ALLEZ AU 101**

**RAPIDITÉ FLAIR FORCE CRUAUTÉ PSI**

— — — — —

**FORCE + CRUAUTÉ = — (BONUS COMBAT)**

**ÉQUIPEMENT**

-  
-  
-

**POUVOIRS**

	<b>EFFROI</b>
	<b>CHIEN ENRAGÉ</b>
	<b>INSTINCT ANIMAL</b>
	<b>NYCTALOPIE</b>
	<b>MÂCHOIRES D'ACIER</b>
	<b>À LA NICHE</b>
	...

**COMPTEUR DE NINJAS**



## Vos Pouvoirs

À chaque fois que votre personnage fera appel à un de ses Pouvoirs psychiques (voir plus loin), il devra dépenser 1 point de PSI (ou à défaut, 20 POINTS DE VIE).

## Vos Combats

Votre personnage ne pourra parfois pas éviter de se battre. Le but est d'utiliser vos armes et votre FORCE pour amener à zéro les POINTS DE VIE de votre adversaire.

\* **Qui frappe le premier coup ?** Celui qui a la RAPIDITÉ la plus élevée (égalité ? Vous commencez !).

\* **Porter un coup.** Choisissez une arme en votre possession (poignard, canne...) puis lancez deux dés. Il faut obtenir au moins 6 pour toucher l'adversaire.

\* **Que perd l'adversaire ?** Chaque point au-dessus de 6 est à retirer des POINTS DE VIE de l'adversaire. Ajoutez votre FORCE + les dégâts causés par votre arme.

\* **Au tour de l'autre.** Reprenez en inversant les rôles.

*Exemple : vous avez FORCE 4, un Bâton +2, et tirez 9 aux dés : 3 points au-dessus de six, plus 4 pour la FORCE et 2 pour l'arme = 9 POINTS DE VIE perdus par l'adversaire.*

Une armure peut protéger en partie des coups.

*Exemple : un coup de 9 POINTS DE VIE porté à un Démon Rocheux, dont la peau est une armure naturelle -2. Il ne perd que  $9-2 = 7$  POINTS DE VIE.*

## Vos Armes

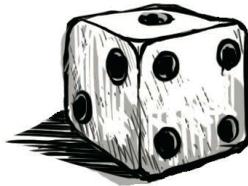
\* ***Pas d'arme ?*** Vous n'infligerez que les dégâts indiqués par les dés + votre FORCE.

\* ***Changer d'arme*** : à chaque coup, vous pouvez employer n'importe quelle arme à votre disposition.

\* ***Armes à feu*** : elles ne servent qu'avec des munitions, tenez-en un compte exact ! *Calcul des dommages à l'adversaire* : l'HABILETÉ remplace alors la FORCE.

\* ***Armes en Argent*** : certaines créatures y sont très sensibles (Vampire, Garou...). Les dégâts de l'arme seront alors doublés : une arme en argent +5 devient une arme +10. Le texte le signalera.

\* ***Si on joue le Chien*** : dans ce cas, aucune arme. Vos dégâts seront ceux indiqués par les dés + votre FORCE + votre CRUAUTÉ (qui évoluera avec le temps).

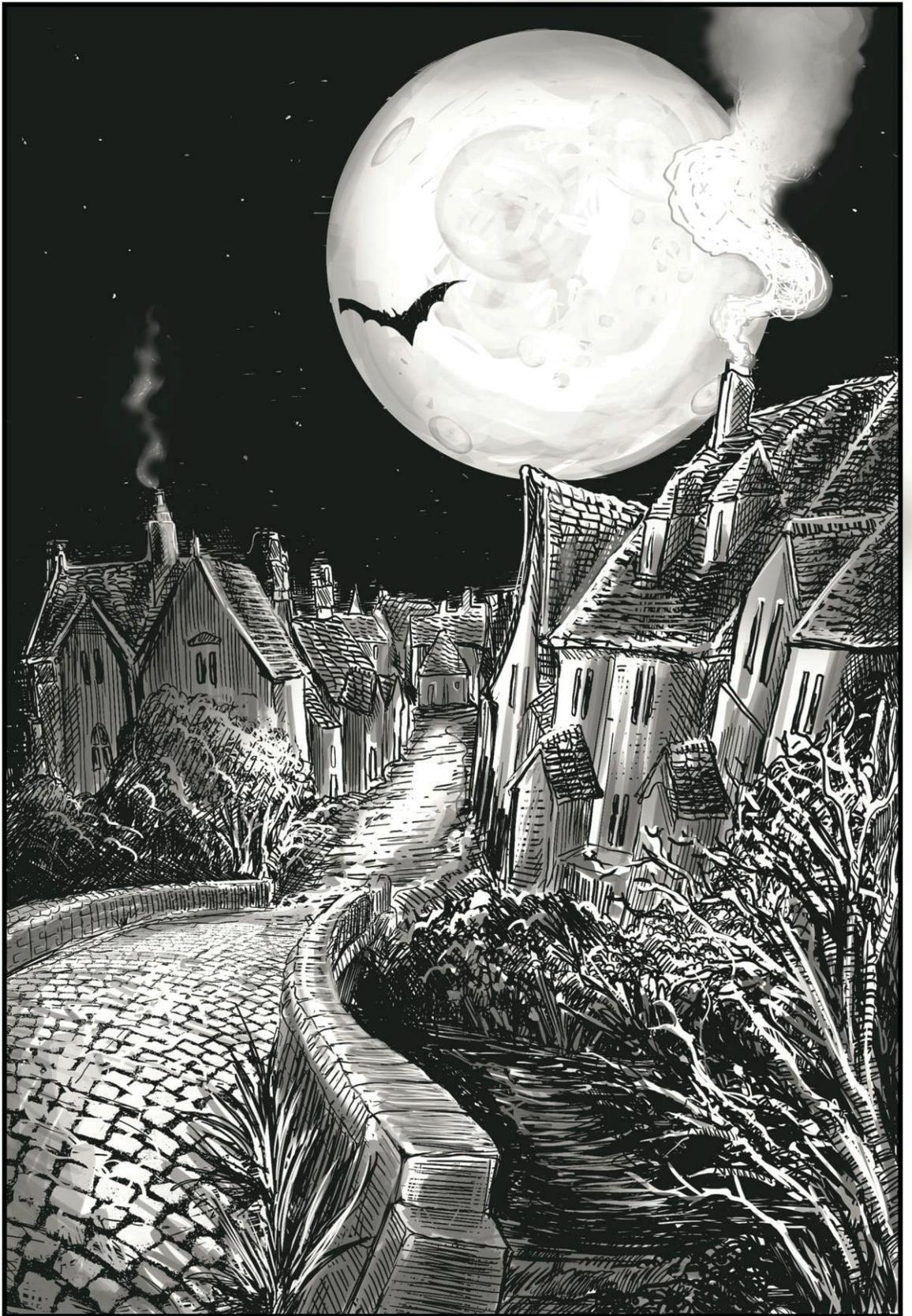


## Vous soigner

Vous pourrez reconstituer vos POINTS DE VIE en mangeant, ou en recevant des soins.

Vous pouvez également regagner du PSI dans certaines circonstances du jeu.

POINTS DE VIE et de PSI ne dépasseront jamais leur *Total de départ*, sauf si le texte vous y autorise.



# Seul face à la Lande

Il fait vraiment noir, ici.

Devant vous, une étendue venteuse. Dans votre dos, de hauts murs de pierres lézardés, et tout autour, une plaine parsemée de massifs. Des titans de pierre grotesques remontant à des âges antéhistoriques. Les rares touffes d'herbes sont desséchées et comme mortes.

Aucune étoile ne se détache sur la voûte au-dessus de votre crâne. Vous écartez les tiges d'asphodèles pour parvenir à un sentier semé de pierres coupantes. Le vent siffle dans les gorges rocheuses au loin – à moins qu'il ne s'agisse de la plainte d'âmes en peine.

Mais quel est ce paysage de cauchemar ? Quel fou accepterait de se jeter ainsi dans l'inconnu ? Qui ?

*Oui, QUI êtes-vous ? Dans cette histoire à faire se dresser les cheveux sur la tête, choisissez votre rôle. Vous pouvez incarner le locataire du 221B, le célèbre Sherlock Holmes venu traquer le monstre de la Lande. Mais vous préférerez peut-être endosser le rôle du monstre, le Démon appelé Chien des Baskerville, qui hantera cette famille jusqu'au jour où ses crocs auront déchiré l'âme du dernier du nom.*

*Si vous êtes Sherlock Holmes, rendez-vous au 2.*

*Si vous êtes le Chien des Baskerville, rendez-vous au 1.*

# L'Aventure

1

---

## Enfers

Les gémissements des damnés sur la plaine souterraine passent sur l'herbe jaune comme une brise. Quelle douce musique à vos oreilles en pointes ! Vos frères Démons s'en donnent à cœur joie autour des chevalets et des chaudrons... Quelques âmes s'écartent craintivement devant vos pattes quand vous traversez le Champ d'Asphodèles – l'Enfer des médiocres – en direction du Tartare.

Trois hideuses petites vieilles sont accroupies autour d'un rouet usé, au pied d'un mur couleur d'os. Les sœurs tiennent entre leurs mains le fil de la destinée des hommes. Vos oreilles frémissent au claquement sec du ciseau. La première Fileuse lève sur vous ses yeux aveugles.

– C'est pour cette nuit, enfin ?

Vos babines se retroussent en une parodie de sourire.

– Combien d'années que tu es le Démon familial de ces damnés Angliches ? interroge la seconde. Deux siècles, trois ? Temps que ça finisse !

Un jappement enthousiaste vous échappe.

– Mais avant ça, faudra voir à rentrer dans ta caboche d'animal quelques petits détails pour ta mission... menace la troisième, le doigt levé.

Vous gémissiez, queue basse. Jeune chiot, l'Ecole Démonique n'était déjà pas votre fort. Écoutez de vos deux oreilles (dressées) la leçon de la Fileuse...

## **POUVOIRS PSI**

Votre nature démoniaque vous permet de maîtriser *trois* Pouvoirs PSI *au choix* parmi les suivants :

- × ***Effroi***
- × ***Chien Enragé***
- × ***Instinct Animal***
- × ***Nyctalopie***
- × ***Mâchoires d'Acier***
- × ***À la Niche***

Un Pouvoir peut être invoqué au prix d'1 point de PSI, y compris au combat, avant de porter un coup.

– ***Effroi*** : un don qui vous ferme les portes de la plupart des concours de beauté. Votre poil se hérissé, des flammèches crépitent le long de votre épine dorsale, votre face se contracte et... vous lancez un dé :

1 : vous apercevez votre reflet dans une flaque, une vitre... et vous mourez de peur. Rendez-vous au **13**.

2 à 5 : votre adversaire perd ses moyens ! Il rate ses deux prochains coups et perd 1 point de PSI s'il en disposait.

6 : c'est la crise cardiaque ! L'adversaire visé tombe mort.

NB : plusieurs adversaires ? Choisissez qui est visé.

– ***Chien Enragé*** : votre rage explose et colore tout en rouge ! Votre CRUAUTÉ gagne 2 points pour ce paragraphe.

– ***Instinct Animal*** : un chien averti en vaut trois, comme dirait Cerbère. Votre FLAIR augmente de 2 points pour ce paragraphe OU vous annulez les conséquences d'un piège caché (pas de perte de POINTS DE VIE par exemple).

– **Nyctalopie** : vous distinguez formes et mouvements dans la pénombre. Le texte vous invitera à utiliser ce don.

– **Mâchoires d’Acier** : un talent travaillé pour votre numéro de chien savant au Cirque Barnum. En puisant des forces dans l’occulte, vous êtes capable de broyer un tison d’un seul coup de crocs. Le texte indiquera quand vous ferez usage de ce Pouvoir.

– **À la Niche** : vous disparaissiez dans un nuage de fumée verte pour réapparaître aux Enfers, au **13**. Vos POINTS DE VIE sont à nouveau de 100. Si vous échappez ainsi à un combat, attention : votre adversaire aura récupéré tous ses POINTS DE VIE et ses points de PSI à votre prochaine rencontre !



## CRUAUTÉ

Durant votre quête, des actes odieux vous rapporteront des points de CRUAUTÉ : profaner un lieu saint, voler sa sucette à un bébé, etc. Inversement, des actes charitables peuvent diminuer ce score. Notez que :

- La CRUAUTÉ peut dépasser son *total initial*.
- La CRUAUTÉ rend vos attaques vicieuses et s'ajoute donc en *dégâts supplémentaires* lors d'un combat !
- Avec une CRUAUTÉ élevée, il vous arrivera d'agir ou d'attaquer sans réfléchir. Prenez-y garde !
- Si à un moment quelconque, votre CRUAUTÉ descend à 0, rendez-vous aussitôt au **101**.

## VIE ET MORT

La Fileuse glisse dans votre collier 3 Croquettes (une recette spéciale à base d'orteils de damnés). Chaque Croquette peut être consommée à n'importe quel moment et vous rendra 25 POINTS DE VIE et 1 point de PSI.

Vous êtes IMMORTEL comme tous les Démons, même si les coups peuvent momentanément détruire votre enveloppe terrestre. Si vous perdez tous vos POINTS DE VIE, vous renaîtrez au **13** avec 100 POINTS DE VIE, les mêmes biens, les mêmes scores de PSI, CRUAUTÉ, etc., qu'à votre mort.

Attention, si vous recroisez l'adversaire qui vous a envoyé au Tartare, il aura récupéré toute sa VIE et son PSI...

*Et maintenant, rendez-vous au **13** pour commencer !*



---

## Manoir Baskerville

Le vent nocturne souffle et soulève les pans de votre pardessus. Votre *deerstalker* (votre casquette !) vissé sur les oreilles, les narines frémissantes, vous ruminez un de ces plans de bataille qui ont fait votre renommée et qui laissent Watson comme deux ronds de flan. Les hurlements qui ont terrifié tout Grimpen, vers deux heures, vous vous en êtes réjoui. Une cause d'effroi pour le commun des mortels, mais un début de piste pour vous. Joli paradoxe, Holmes : le Chien maudit, traqué par le fin *limier* que vous êtes. Sa tête ornera bientôt votre cheminée à Baker Street !

Venons-en à ce plan de bataille... Les aboiements provenaient de la Lande, soit. Les empreintes et les traces de griffes se trouvaient à *l'extérieur* de la bâtisse. Deux raisons de chercher la tanière du monstre en-dehors du Manoir. Mais votre instinct vous souffle de ne pas vous fier aux apparences, souvent trompeuses. Watson a bien l'air d'un médecin compétent – et pourtant...



### VOS INDICES

Au cours du jeu, vous découvrirez des INDICES. Copiez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Quand la grille sera complète, lisez **le premier mot** de chaque INDICE : vous saurez **à quel paragraphe vous rendre pour clore l'enquête**.

## **POUVOIRS PSI**

Enquêteur de l'étrange, les confidences de chamans et la lecture de grimoires oubliés vous ont permis d'acquérir les Pouvoirs PSI suivants :

× ***Tireur d'Elite***

× ***Brumes de Baker Street***

× ***Œil d'Aigle***

Un Pouvoir peut être invoqué au cours d'un combat, quand c'est votre tour de frapper, au prix d'1 point de PSI.

– Vous êtes devenu ***Tireur d'Elite*** en appliquant les leçons de Watson, militaire d'expérience en dépit de ses piètres talents médicaux. À votre prochain tir, ajoutez 2 aux dés. Cela augmente vos chances de toucher *et* le dégât causé.

– ***Brumes de Baker Street*** : le petit nom que vous avez donné à un vieux sortilège chinois adapté à votre usage. Des écharpes de brume s'élèvent du sol... Lancez un dé.

1 : la brume s'enroule autour de votre gorge et vous étrangle lentement... C'en est fini de votre enquête.

2 à 5 : votre adversaire est assailli par des lambeaux de brume. Pour le reste du combat, il doit obtenir 7 au lieu de 6 pour vous toucher !

6 : votre adversaire s'égare dans la brume et finit par tomber inconscient.

– ***L'Œil d'Aigle*** accroît votre capacité d'observation. Vous gagnez 2 points de FLAIR pour le paragraphe en cours. Ce Pouvoir n'a pas d'utilité au combat.

## ÉQUIPEMENT

Vous pouvez choisir *trois objets* dans l'équipement mis à disposition par votre fidèle Watson :

- une Loupe
- un Nécessaire à Couture
- un Yellow Scotch imprimé : CRIME SCENE – DO NOT CROSS (20 mètres)
- la Clé du 221B, Baker Street
- un Carnet de PV à souches, "emprunté" à Lestrade
- une Bourse contenant 2 Shillings
- une Canne à pommeau lesté (+2 points de dégâts)



En outre, un peu hypocondriaque comme tous les drogués, vous promenez toute une pharmacopée dans vos poches. Choisissez *un des remèdes* suivants :

- *Tabac à priser* mêlé de quinquina (3 prises. Chacune restaurera deux dés de POINTS DE VIE malgré l'odeur atroce du mélange).
- *Solution à 7%*, découverte fortuite en recherchant un substitut à la cocaïne (3 doses. Chacune vous rendra 1 point de PSI, mais vous fera *perdre* 7 POINTS DE VIE !).

Vous ne possédez pour le moment aucune arme (sauf la Canne si vous l'avez choisie). Watson va encore vous traiter d'étourdi.

*Et maintenant, rendez-vous au 4 pour lancer l'enquête...!*

### 3

---

#### **Salle d'armes**

Du bout du museau, vous mettez la boîte à plat. Une boîte à secret comme vous en avez vu des douzaines au Moyen Âge, quand vous commerciez avec les sorcières (et leurs sales chats). Les motifs blancs et noirs forment un damier dont certaines cases sont mobiles. Les presser simultanément pour ouvrir l'écrin serait un jeu d'enfant...

*... si vous étiez un enfant et non un chien. Lancez un dé de votre patte touffue et comparez le résultat avec votre CRUAUTÉ. Si le résultat est supérieur, vous restez suffisamment calme pour venir à bout de ce casse-tête : rendez-vous au 69. Sinon, vous secouez rageusement la boîte dans votre gueule avant de l'abandonner. Quittez alors la salle d'armes par la porte ouest, au 75.*

### 4

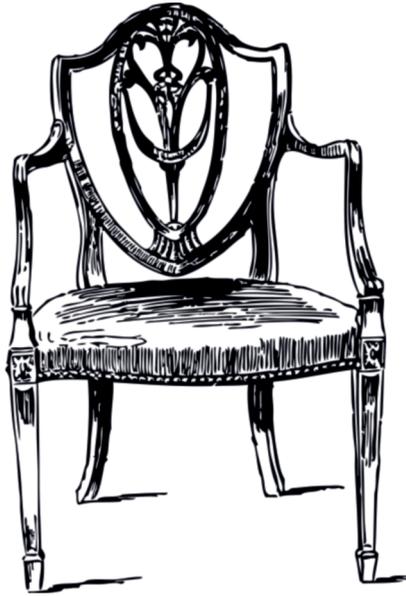
---

#### **Manoir Baskerville**

En avant pour une enquête de l'étrange !

Au lieu de piétiner les asphodèles de la Lande de Moor, haut lieu touristique les dimanches et jours fériés (du moins avant l'épisode du Chien), choisissez votre première destination.

*Vous pouvez explorer le Manoir Baskerville proprement dit (rendez-vous au 44) ou choisir un autre lieu où vous rendre sur la Lande ou au village de Grimpen (rendez-vous alors au 66).*



5

---

### **Salon**

La porte semble coincée ! Et pour cause : on a entassé assez de meubles de l'autre côté pour ouvrir un magasin d'antiquités. Même les *Mâchoires d'Acier* n'en viendront pas à bout. Il va falloir vous mettre en mode Berserker pour franchir cette porte.

*Vous devez obtenir avec deux dés un résultat inférieur à la somme de votre FORCE et de votre CRUAUTÉ pour vous frayer un chemin. Si c'est un succès, rendez-vous au 291. Sinon, vous échouez et l'effort vous coûte 5 POINTS DE VIE. Regagnez alors le 199 et faites un autre choix.*