

La Malédiction des Baskerville

Epouvante ! /3

Illustrations de Linflas
Cliparts Word ou issus du site Thegraphicsfairy.com
Cartes de Dagonides

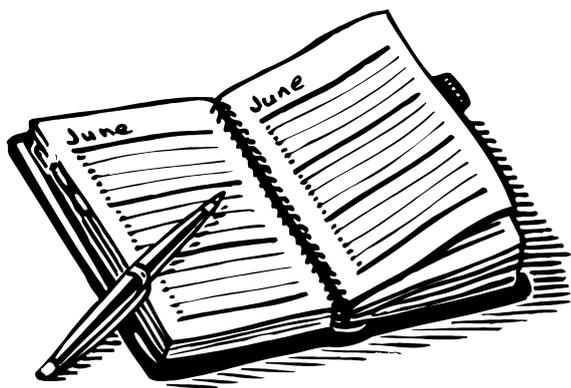
Oserez-vous défier les puissances infernales ? Oserez-vous vous aventurer sur la Lande désolée que tous évitent dès le coucher du soleil ? Oserez-vous affronter...

Le Chien des Baskerville !

Il y a bien des années, le roman de Conan Doyle a révélé l'existence du monstre qui terrorise cette noble famille. Aujourd'hui, il VOUS suffit d'une paire de dés pour pénétrer dans le Manoir Baskerville et arpenter la Lande pleine de dangers. Mais pour vous en sortir vivant, il faudra du discernement et une bonne dose de chance !

Le Mystère des Baskerville est un « Livre dont VOUS êtes le Héros » particulier, utilisant une méthode ingénieuse déjà utilisée par J.H. Brennan et quelques autres auteurs : vous pouvez choisir d'entrer dans la peau du détective de l'occulte, Sherlock Holmes, *ou d'adopter le rôle du Chien de l'enfer !* Ces deux aventures se déroulent dans les mêmes lieux et mettent en scène les mêmes personnages que le roman de Conan Doyle et le film de Fisher.

Extraits du Journal du Dr Watson



14-15 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 tardif introduit par Mme Hudson (décidément une logeuse très patiente). Le lendemain matin, seconde visite du client pour 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 de Devon, sont tirés du lit par des hurlements à la lune. Des traces de pattes inaccoutumées sont retrouvées chaque matin sur la propriété du hobereau local : Henry Baskerville, entré de fraîche date dans son héritage.

Une bière ou deux suffisent à faire bavarder les vieux du village, qui évoquent la légende du chien monstrueux qui hante la famille Baskerville. Une faute commise par un ancêtre noceur, des messes noires – l'histoire classique. Le chien apparaît une fois tous les cent ans, noir de poil, d'une taille variable selon le nombre de chopes ingérées par l'interlocuteur, et ne disparaît qu'après avoir semé quelques cadavres derrière lui.

Le vieux Charles Baskerville est justement mort cet été dans des circonstances curieuses : mort exangue sans blessure apparente. Le Dr Mortimer, ami du défunt, craint pour la vie du successeur de Charles.

Rumeurs, malédiction, cris dans la nuit : à tous les coups une affaire lucrative ! Holmes a négocié une prime d'obsèques. Curieux : il a laissé traîner son regard dans ma direction à ce moment-là.

16 octobre

Un train poussif nous a déposés à Grimpen en début de soirée. Un village recroquevillé autour d'une église au toit de plomb qui a connu des jours meilleurs. 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 affaissée entre des piliers

lézardés 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 fraîchement accueillis. On nous a attribué deux chambres sans chauffage. Vers deux heures du matin, un hurlement déchirant m'aurait réveillé si je n'étais trop occupé à grelotter pour dormir. Au matin, le solide panneau de chêne de la porte principale était sillonné de profondes *traces de griffes*.



17 octobre

L'enquête commence ! Après le déjeuner (thé tiède et scones brûlés : l'hospitalité locale...), visite au *pub* du village puis au cabinet du Dr Mortimer pour poser quelques questions. Voici la liste des personnes éventuellement impliquées dans cette affaire de revenant.

Henry Baskerville, héritier du titre. Haute taille, cheveux sombres tirés en arrière, la trentaine. Texan, n'est (dit-il) jamais venu en Angleterre avant d'hériter de son oncle Charles. Accent américain, farouche partisan de la peine de mort si l'accusé est mexicain. Sa paire de Colts est sa principale compagnie.

Barrymore, majordome. Revêche, barbe sombre 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 près des écuries.

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

Frankland et Stapleton, des voisins. J.H. Frankland est un vieux fou inoffensif à barbe de prophète, toqué d'astrologie. Stapleton – dont le nom et une épouse d'une laideur légendaire inspirent bien des calembours au village – est un petit rentier, naturaliste amateur. Spécialisé dans les poisons rares d'origine végétale. Sa femme Béryl l'a quitté il y a huit jours, du moins c'est ce qu'il dit. On ne l'a pas revue depuis.

Pendant ce temps, Holmes furète sur la Lande...

Les règles du jeu

Ce livre est un *jeu* : vous ne vous contentez pas de suivre le déroulement de l'aventure, vous y participez. Vous aurez besoin pour cela d'une paire de dés, d'un crayon et d'une feuille de papier pour y recopier votre *Feuille d'Aventure*. Une calculatrice peut être utile, selon que votre maître d'école vous aura jugé apte ou non au délicat exercice du calcul mental.

Vous aurez également besoin de POINTS DE VIE, qui mesurent votre capacité de survie. Vous commencez avec 100 POINTS DE VIE. Si ce score est réduit à zéro, cela signifie que vous êtes mort, cané, *ad patres*, feu aventurier.

Caractéristiques du personnage

Le héros que vous allez incarner doit faire preuve des aptitudes suivantes :

RAPIDITE, FLAIR, FORCE, HABILETE, PSI

Le FLAIR représente votre capacité à analyser votre environnement – une compétence importante durant une enquête ou une chasse. La lettre grecque Psi symbolise les *facultés psychiques* de votre personnage, sa facilité à manipuler l'étrange. Le surnaturel sera en effet présent tout au long du jeu. Les autres caractéristiques seront sollicitées lors de combats ou de diverses péripéties.

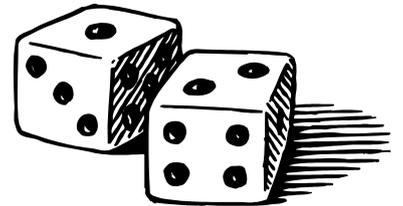
Vous disposez d'un capital de 18 points à répartir entre ces cinq caractéristiques. Vous ne pouvez attribuer moins de 2 ou plus de 6 à une Caractéristique. La moyenne est de 3. Plus le total d'un domaine est élevé, meilleur vous êtes.

Usage du PSI

A chaque fois que votre personnage fera appel à un de ses Pouvoirs (voir plus loin), il devra dépenser 1 point de PSI ou (si vous êtes à court) 20 POINTS DE VIE. Il sera possible de regagner des points de PSI au cours de l'aventure, mais bien sûr sans dépasser votre total de départ.

Combats

1. Premier coup. Celui qui a la RAPIDITE la plus élevée commence (si égalité, vous commencez).
2. Porter un coup. Celui qui frappe lance deux dés (c'est vous qui, en gentleman, lancerez les dés pour votre adversaire). Il faut obtenir 6 pour que le coup porte. En-dessous de 6, l'attaquant a frappé à côté comme un maladroit.
3. Gravité de la blessure. Chaque point obtenu au-dessus de 6 est un POINT DE VIE perdu par l'adversaire. A cela s'ajoutent les dégâts causés par une arme si vous en utilisez une.
Par exemple, si vous combattez avec une Canne +4, et que vous tirez 9 aux dés : votre coup a porté et infligé une blessure de (3 points au-dessus de six + 4 pour l'arme) = 7 POINTS DE VIE.
4. Au tour de l'autre. Reprenez à l'étape 2 en inversant les rôles.



Quand un des combattants a zéro POINT DE VIE, il est mort ou hors d'état, et le combat cesse.

Voir plus loin : la *Fuite*, la *Mort Subite*, et la consommation d'une *Potion lors d'un combat*.

Armes

Le dégât causé par chaque arme vous sera indiqué quand vous en trouverez une. Par exemple +4 pour une Canne, +20 pour une arme à feu... Vous pouvez changer d'arme en cours de combat sans perdre de temps ni ressentir de gêne, conséquence d'un entraînement poussé.

Cas des armes à feu : elles ne servent qu'avec des munitions. Tenez-en un compte exact : quand vous tirez, que vous atteigniez votre cible ou non, rayez une Balle de votre *Feuille d'Aventure*. Une arme

en argent est bien utile pour lutter contre certaines créatures surnaturelles : elle inflige des dégâts *doubles* contre un Vampire ou un Loup Garou ! Une arme +5 devient alors une arme +10.

Bonus et Mort Subite

- 6 en RAPIDITE vous garantit (évidemment) de toujours frapper le premier.
- 6 en FORCE vous permet de tuer votre adversaire sur le coup si vous tirez un double 6 en frappant... à condition de combattre à mains nues ou avec une arme blanche (cane, couteau...). - 6 en HABILETE vous permet de tuer l'ennemi sur le coup si vous tirez un double 6, à condition d'utiliser une arme à feu à ce moment-là (un tir particulièrement bien ajusté).

Fuite

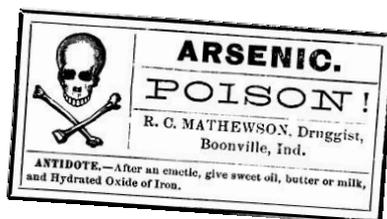
Prudence est parfois mère de sûreté ! Pour fuir, il vous faut lancer deux dés.

- *moins de 6* : l'adversaire bloque votre Fuite, et vous êtes contraint de combattre jusqu'au bout.
- *6 ou plus* : vous êtes parvenu à fuir. Vous quittez les lieux en suivant les instructions données. Votre adversaire lance les dés pour vous frapper une dernière fois dans le dos (calculez les dégâts de la manière habituelle).

La Fuite peut être effectuée avant le début du combat, ou quand c'est votre tour de frapper.

Récupérer des POINTS DE VIE

Suite à un combat, un empoisonnement, une blessure... vous pouvez avoir besoin de reconstituer vos POINTS DE VIE. Pour cela, vous devrez vous nourrir ou utiliser des substances médicinales. Vous aurez quelques provisions ou médicaments à votre disposition au début de l'aventure (voir plus loin) et vous en trouverez d'autres par la suite.



Une dose de médicament ou autre thérapeutique peut être avalée en cours de combat *au lieu de porter un coup*. Ce qui n'empêche pas votre adversaire, lui, de lancer les dés pour frapper !

Cheminement

A la fin du premier paragraphe lu, on vous donnera un choix pour la suite de l'histoire. Rendez-vous au **Paragraphe** correspondant à votre choix.

Les **Lieux** où se déroule l'intrigue sont décrits dans les dernières pages du livre. Au début de chaque paragraphe, le Lieu abordé est indiqué pour vous permettre de vous reporter à sa description. Les lecteurs pressés pourront sauter les descriptions touristiques. Ce système peut paraître compliqué mais, après quelques paragraphes, il sera devenu familier !

Résumé des règles 100

POINTS DE VIE (0 = mort).

18 points à répartir entre : RAPIDITE, FLAIR, FORCE, HABILETE, PSI (entre 2 et 6 chaque).

Ces caractéristiques seront testées avec un dé.

Dépense de 1 point de PSI (ou 20 POINTS DE VIE équivalents) pour utiliser les Pouvoirs du personnage (listés au début du jeu).

Combats

1- La RAPIDITE la plus élevée commence (si égalité, vous commencez).

2- Obtenir 6 avec deux dés pour toucher. Dégâts : les points au-dessus de 6 + dégâts de l'arme.

3- Idem pour l'adversaire. Et on recommence.

Cas des armes à feu : compter les munitions. Une Balle tirée est perdue, cible atteinte ou non. à rayer même si le coup n'a pas porté (= si vous avez eu moins de 6 aux dés).

Cas des armes en argent : dommages supplémentaires doublés contre certaines créatures surnaturelles (une arme en argent +5 devient alors une arme +10).

Un assaut peut aussi servir à fuir ou boire une potion. On peut changer d'arme sans pénalité.

Fuite (une fois par combat, avant ou pendant)

Il faut obtenir 6 ou plus aux dés. Si réussite, on reçoit tout de même un coup dans le dos.

Mort Subite

- si 6 en FORCE : avec double 6, vous tuez l'ennemi sur le coup (si poings nus ou armes blanche). -
- si 6 en HABILETE : idem (si arme à feu ou de jet).

Seul face à la Lande

Il fait sombre, désespérément sombre. Devant vous s'étend une étendue venteuse. Dans votre dos, de hauts murs de pierres lézardés, et tout autour, une plaine parsemée de massifs sinistres. Des titans de pierre tombés, des sculptures grotesques remontant à des âges antéhistoriques, ravagés, lissés par les ruissellements. Les rares touffes d'herbes sont desséchées et comme mortes, se brisant au moindre contact.

Aucune étoile ne se détache sur la voûte au-dessus de votre tête : le scintillement de la Voie Lactée ne guidera pas vos pas. Vous écarterez 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 dans cet inconnu peuplé de danger ? 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 Baker Street, le célèbre Sherlock Holmes, venu délivrer la Lande d'un monstre échappé de l'enfer. Mais vous préférerez peut-être incarner ce même monstre, le démon appelé Chien des Baskerville, qui hantera cette noble 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**.*

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE : 100 /



RAPIDITE :

FLAIR :

FORCE :

HABILETE :

PSY :

ARMES



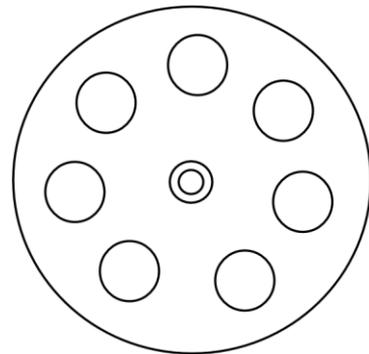
EQUIPEMENT

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

INDICES

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____

MUNITIONS



PHARMACIE



Manoir Baskerville – Lieu 1

Le vent nocturne souffle et soulève les pans de votre pardessus à carreaux. Votre *deerstalker* (votre casquette !) vissé sur les oreilles, les narines frémissantes, vous commencez à élaborer un de ces plans de bataille qui ont fait votre renommée et qui laissent en général ce balourd de Watson comme deux ronds de flan. Ces hurlements qui ont terrifié tout Grimpen, vers deux heures du matin, vous vous en êtes réjoui ; ce qui est une cause d'effroi pour le commun des mortels constitue pour vous une piste. Joli paradoxe, Holmes : le Chien maudit, traqué par le... fin *limier* plein de flair que vous êtes. Son vilain museau ornera bientôt votre cheminée à Baker Street ! Mais venons-en à ce fameux plan de bataille... Les hurlements provenaient de la Lande, soit. Les empreintes et les traces de griffure se trouvaient à *l'extérieur* de la bâtisse principale. Deux raisons de chercher la tanière de ce fameux chien en-dehors du Manoir. Mais votre instinct vous souffle de ne pas vous fier aux apparences – trop souvent trompeuses. Watson n'a-t-il pas l'apparence d'un médecin compétent et apprécié ? Et pourtant...

Avant de trancher, en bon général, faites un point sur vos ressources avant la bataille :



POUVOIRS PSI

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

- Coup de Maître*
- 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.

– Le *Coup de Maître* permet l'analyse instantanée de vos mouvements et de ceux de vos adversaires. Votre esquive devient si performante que votre adversaire ne peut plus tenir compte des dégâts supplémentaires causés par une arme, des griffes ou crocs.

– Vous êtes devenu *Tireur d'Elite* en appliquant les leçons de Watson, médecin militaire d'expérience, en dépit de ses piètres talents médicaux. A votre prochain tir, vous pourrez doubler les dégâts infligés par une arme à feu (une Balle +20 devient +40). ! Il faudra dépenser un nouveau point de PSI pour un nouveau tir durant le même combat.

– Les *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 et vous masquent à la vue. Vos adversaires, gênés, ne peuvent s'opposer à votre *Fuite* (ni jet de dés ni coup dans le dos). Seul bémol, les créatures aveugles comme les végétaux n'y sont pas sensibles.

– L'*Œil d'Aigle* accroit votre capacité d'observation. Vous pouvez soustraire 1 point à un jet de dé quand il s'agit de tester votre FLAIR. Ce Pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

TROIS INDICES

Votre expérience de terrain vous permet d'ajouter 1 point au total de FLAIR que vous avez choisi en créant votre personnage (qui peut alors atteindre 7).



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

EQUIPEMENT

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, à Baker Street
- un Carnet de PV à souches, chipé à Lestrade
- une Bourse contenant 6 Shillings
- une Canne à pommeau lesté (+4 points de dégâts)

En outre, un peu hypocondriaque comme tous les anciens drogués, vous avez toujours une petite pharmacopée au fond de vos poches :

- du Tabac à priser mêlé d'armoise pilée et de quinquina (4 prises. Chacune restaurera 20 POINTS DE VIE malgré l'odeur atroce du mélange).
- une Solution à 7%, étrange découverte faite au fond de vos cornues

en tentant d'isoler un substitut à la cocaïne (7 doses. Chacune vous rendra 1 point de PSI, mais vous fera perdre 7 POINTS DE VIE ! A utiliser avec discernement).

Vous ne possédez pour le moment aucune arme (sauf la Canne +4, si vous l'avez choisie). Watson va encore vous traiter d'étourdi.

Et maintenant, [rendez-vous au 4](#) pour commencer votre enquête.

4

Manoir Baskerville – Lieu 1

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 destination pour mener votre enquête.

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](#)).

6

Manoir Baskerville – Lieu 1

Vous vous surprenez parfois vous-mêmes, Holmes : là où le commun des mortels n'aurait vu que du feu, ou plutôt que des feuilles, vous apercevez une tabatière en cuivre jetée sous un buisson. Vous videz sur le sol le tabac humide pour découvrir entre les brins quelques pièces de monnaie (2 Shillings) et... une Balle .45 encore utilisable (+20) ainsi qu'une seconde munition, chemisée en argent (+20 également). Précieuse trouvaille, Holmes.

Notez la Tabatière et son contenu sur votre Feuille d'Aventure puis [reprenez le plan au 44](#) ou [celui de la Lande au 66](#).

8

Allée des Ifs – Lieu 9 Si vous avez déjà visité l'Allée des Ifs, vous ne découvrirez rien de nouveau : mais si c'est votre première visite, poursuivez votre lecture.

Attention, Holmes... trop tard ! Vous avez trébuché sur un des outils abandonnés près des arbres. Vous vous retrouvez le nez sur des traces de pas dans les graviers. Pas les vôtres, bien sûr. Récentes. Taille 38, ou peut-être un peu moins, semelles étroites. Plus enfoncées à

l'extrémité qu'au talon. Vos puissants neurones entrent en action... Lancez un dé.

Vous pouvez dépenser 1 point de PSI pour utiliser votre Pouvoir Œil d'Aigle. Si le résultat tiré au dé est inférieur ou égal à votre FLAIR, [rendez-vous au 20](#). Si le résultat est supérieur, [rendez-vous au 164](#).

10

Souterrain – Lieu situé sous terre

Et dire que votre papa (un peintre français) vous croit détective, alors que vous jouez à l'entrepreneur de travaux public en sous-sol.

Dégager les débris tombés du plafond est pénible, mais pas infaisable. Ce qui est plus délicat, c'est ce fer de pioche dangereusement aiguisé, resté dans la masse de débris... Lancez un dé (vous pouvez dépenser 1 point de PSI pour utiliser votre pouvoir Œil d'Aigle). Si le résultat est inférieur ou égal à votre FLAIR, vous remarquez l'éclat du métal juste à temps ! Si toutefois le résultat tiré est supérieur, vous vous blessez à la main et perdez 1 point d'HABILETE pour la durée du prochain combat. Dans tous les cas, [rendez-vous ensuite au 200](#).

12

Massif rocheux – Lieu 18 Si c'est votre

premier passage ici, lisez le paragraphe ci-dessous. Si c'est la seconde fois que vous passez ici, [rendez-vous au 108](#). Si c'est la troisième, [rendez-vous au 270](#). Le chemin passe à travers une gorge entre deux parois rocheuses. Vous avez fort à faire pour ne pas vous tordre la cheville sur les pierres éboulées. Des frissons courent sur votre nuque comme si on vous observait comme si un danger vous guettait. Comme écrirait Watson, jamais à court de clichés, le Mal est à l'œuvre, il rôde partout autour de vous.

Vous pouvez prendre le temps de [fouiller les lieux au 138](#). Si les élucubrations littéraires de votre compagnon vous ont rendu prudent, [reprenez votre carte au 66](#) et choisissez votre prochaine destination.

14

Paradis – Lieu inconnu

On ne vous avait pas menti : les houris aux grands yeux, les sentiers pavés d'or, des tonneaux de la meilleure Guinness éternellement pleins... Mais allez-vous pour autant vous avouer vaincu ? Enfin, vaincu, c'est déjà fait, autrement vous ne seriez pas au redouté 14 ! Pourtant, d'un pas conquérant, vous foulez les sentiers

de nuages jusqu'au Centre de Réincarnation. Ni délai, ni dessous-de-table (pas même une Nespresso) : on a conscience en haut lieu de l'importance de votre mission. [Regagnez le paragraphe 2](#) et remplissez une nouvelle *Feuille d'Aventure* avec 100 POINTS DE VIE tout neufs. Mauvaise nouvelle toutefois : tous les objets que vous auriez pu trouver ne sont plus en votre possession, tous les indices sont gommés de votre *Feuille d'Aventure*, et tous vos adversaires vous attendent à nouveau de pied ferme ! Courage...

16

Salon – Lieu 4

Si vous êtes déjà venu dans le salon au moins une fois, il est à présent vide : [reprenez votre plan au 44](#) pour choisir votre prochaine destination. Si c'est votre première visite, poursuivez votre lecture. – *Hi*, Holmes ! lance Henry Baskerville quand vous entrez.

Le jeune seigneur se trouve à une croisée éclairée par la lune. Vous vous demandez vaguement s'il n'attendait pas quelqu'un ; vous avez l'impression de l'avoir dérangé.

– J'peux quel'que chose pour vous ? demande-t-il.

Vous bafouillez une réponse négative – Ah ! Si Watson était là pour vous souffler une de ces réparties pleines d'esprit dont il truffe ses dialogues ! Vous masquez votre embarras en vous plongeant dans l'examen des tapisseries.

Un seigneur Baskerville y est représenté en armure de plates, juché sur un cheval caparaçonné, l'épée levée. Une jeune fille étrangement alanguie git aux pieds de la monture. Derrière elle, un quadrupède verdâtre à longue queue. Peut-être une allégorie ? Un faune sans cornes... un rat géant, peint en vert... ou bien...

– L'Chien qui chasse ma famille. Du bon v'lours, viré au verdâsse. C'est Hugo Baskerville. L'a vendu son âme au Diable contre une fille qui v'lait pas d'lui... A peine qu'il a eu la fille, le Diable sort d'son trou pour le prendre, un sacré animal *bigger than big*, qui crache du feu, 'vec un pelage noir de nuit ! D'puis que la porte est ouverte, c'démon persécute la famille.

Maintenant que vous voilà instruit de l'histoire familiale, [reprenez votre plan au 44](#).

18

Collines venteuses – Lieu x Ça souffle,

ici. Un vent aigre tord les maigres pins qui s'accrochent au flanc de collines pierreuses. Si vous venez du Pont, vous êtes trop pressé de vous rendre à Grimpen pour vous attarder : [rendez-vous au 88](#). Si vous venez de

Grimpen en direction du pont, vous pouvez prendre le temps de fouiner un peu en lançant un dé :

1– Un portemonnaie perdu : 2 Shillings !

2– Un Mulot ! La bestiole possède 20 POINTS DE VIE, 2 en RAPIDITE et des dents acérées +3. La fuite est possible au **66**. Sa peau vaut 1 Shilling et sera acceptée comme telle par les commerçants cupides et les paysans du coin.

3– Rien, si ce n'est quelques cailloux colorés. 4– Un courant d'air ! La crève diminue votre FORCE d'un point jusqu'à l'issue du prochain combat. 5– Un banc de brume. Vous errez un long moment, avant de vous retrouver tout éberlué au **194**. 6– Nid de poule ! Vous perdez 5 POINTS DE VIE.

Vous pouvez lancer le dé plusieurs fois si vous le souhaitez. Ensuite, ou si vous êtes pressé de partir, [reprenez votre carte de la lande au 66](#).

20

Allée des Ifs – Lieu 9 Des talons féminins, mais des chaussures sont ordinaires – ni petit pantoufle de vair, ni Louboutin. La femme *courait*, l'extrémité des empreintes est donc plus marquée que les talons. Il vous revient à l'esprit que, d'après le rapport de Watson, l'un des voisins a peut-être tenté de tuer sa femme. Les traces deviennent moins nettes là où le gravier se fait plus grossier, mais la serre au bout de l'allée est la seule destination logique. Que fuyait la femme ?

Poursuivez votre enquête [dans la serre au 236](#).

22

Galerie des Ancêtres – Lieu 3

Vous promenez votre lampe tout autour du portrait de Sir Charles, à la recherche d'une trace sur la tapisserie fanée ou de quelque chose d'anormal.

Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de FLAIR, [rendez-vous au 96](#) (vous pouvez dépenser 1 point de PSI pour utiliser votre pouvoir Œil d'Aigle ; soustrayez alors 2 au chiffre tiré). En cas d'échec, il ne vous reste qu'à souffler la lampe et [retourner au 44](#).

24

Dépendances – Lieu 6 Les lumières brillent à quelques fenêtres du bâtiment de briques couvert de lierre : les domestiques ne sont pas encore

endormis. L'Allée des Ifs s'ouvre, non loin, plongée dans l'obscurité.

Vous pouvez rendre visite aux [Barrymore au 144](#), au [cocher Perkins au 222](#), ou fouiller [les écuries au 90](#). [L'Allée des Ifs s'ouvre au 8](#). Le plan du [Manoir est toujours au 44](#), et celui de la [Lande au 66](#).

26

Dépendances – Lieu 6

Vous examinez le fer, vous le faites sonner en espérant reconnaître le tintement de l'or, vous en frottez la crasse dans l'espoir (déçu) de libérer un génie. Ce bête fer n'est rien d'autre qu'un bête fer.

Si vous avez encore un peu de temps à perdre, fouillez également la litière des [stalles au 272](#). Autrement, la porte des [Barrymore est au 144](#) et celle du [cocher Perkins au 222](#). Vous pouvez aussi vous engager dans [l'Allée des Ifs au 8](#), reprendre la carte du [Manoir au 44](#), ou celle de la [Lande au 66](#).

28

Pub – Lieu 21

Vous désignez la carte du milieu, qui se révèle être... le roi de carreau ! Vous auriez pourtant juré. Le bateleur vous console d'un clin d'œil et appelle d'autres joueurs à tenter leur chance.

Allez-vous protester de tricherie ([rendez-vous au 48](#)), rester observer les parties suivantes ([rendez-vous au 174](#)), bavarder – si ce n'est déjà fait – avec Herb ([rendez-vous au 252](#)), avec une vieille femme solitaire ([rendez-vous 280](#)), ou quitter la taverne ([rendez-vous au 88](#)) ?

30

Caverne noyée – Lieu non cartographié

La galerie sinueuse débouche sur une caverne de forme allongée, occupée par une nappe d'eau glaciale. A la lumière de la lampe, vous distinguez sous la surface une chaussée pavée large d'un mètre à peine, sur laquelle étaient posés les rails. Un léger courant agite des algues collées à la pierre lisse, qui forme un tapis terriblement glissant.

Et zut : ça ne pourrait pas être facile, pour une fois ?

Le pont sous l'eau mesure six mètres d'un bout à l'autre. Votre éventuel compagnon se débrouillera bien seul, mais vous... Pour chaque mètre, lancez un dé. Chaque fois que vous tirez un résultat supérieur à votre

HABILETE, vous glissez sur les pavés mouillés ! La chute vous coûte 5 POINTS DE VIE. Si la dernière chute vous est fatale, les profondeurs du [14](#) vous engloutissent. Si vous parvenez de l'autre côté mouillé mais sauf, [rendez-vous au 134](#).

32

Dépendances – Lieu 6

Vous jetez le valet évanoui sur sa paille, et examinez sa chambrette d'un coup d'œil circulaire. La chope est brisée et ne peut plus servir d'arme. Mis à part les bouteilles de *stout* (vides), deux lettres d'amour d'une nommée Fancy et quelques notices vétérinaires, vous ne remarquez aucun indice.

Il ne vous reste qu'à faire un [autre choix au 24](#).

34

Cellule – Lieu

verrouillé à double tour – Un chignon, et de l'encre qui a marqué vos doigts. Vous avez un manuel de mathématiques dans votre poche. Et cette manie de poser des questions ! Vous étiez institutrice.

– Vrai ! Je n'aurais donc pas à vous envoyer au coin. La mendicante tire une clé de ses hardes et vous la jette à travers les barreaux.

– D'habitude je fais payer les poivrots qui veulent sortir ! Mon bon cœur me perdra.

Vous vous glissez sans bruit hors du poste de police, récupérez armes et équipement, puis quittez le village. [Rendez-vous au 66](#).

36

Quincaillerie – Lieu x

Avez-vous partagé un verre avec Herb ? Si oui, [rendez-vous au 140](#). Sinon, [rendez-vous au 148](#).

38

Merripit House – Lieu 17

Si c'est votre première visite, lisez ce qui suit. Mais si vous avez déjà rendu visite à Stapleton, vous trouvez à présent porte close (sauf si vous lui rapporté un objet qu'il vous aurait demandé ; vous savez alors à quel paragraphe vous rendre).

La demeure de Stapleton, le naturaliste, se détache sur le disque lunaire. La lumière tremblotante d'une bougie transforme une paire de rideaux en théâtre d'ombres chinoises. La silhouette d'un homme tenant quelque chose à la main – un livre, un papier ?

Vous frappez. Un domestique voûté vous introduit auprès de Stapleton, assis dans son petit salon meublé de vitrines. Le naturaliste est entre deux âges, la moustache agitée de tics.

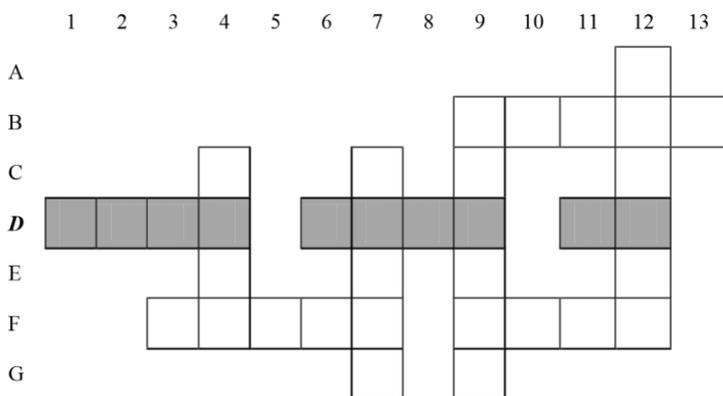
– Bonsoir, M. Holmes...

Tout le monde s'est-il donc donné le mot ?

– M. Stapleton, je viens à vous par nécessité. Je remplis une mission auprès de Sir Henry Baskerville. Mais je vous vois préoccupé. Si je peux faire quoi que ce soit pour vous... C'est la disparition de votre épouse qui vous inquiète ?

– Mais non ! glapit-il, irrité. Ce sont ces damnés mots croisés !

Et il désigne d'un geste la feuille qu'il tenait, à présent étalée sur la table.



Vertical

- 4- bannissement
- 7- Holmes et Watson la font
- 9- plat national écossais
- 12- fidèles amis de l'homme, pas des Baskerville

Horizontal

- B- se prononce comme H **D-chiffre premier à double titre – froid, bleu ou d'encre – préposition et article partitif**
- F- entre rapidité et force – terres émergées

Si vous parvenez à résoudre les mots croisés, vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Autrement, Stapleton ne vous sera d'aucune aide, et vous devrez [regagner le 66](#) pour choisir un nouveau lieu à visiter.

40

Bosquet de Saules – Lieu 32

Quel plaisir de trouver un lambeau de terre ferme où faire halte ! Vous vous asseyez contre le tronc d'un saule pleureur. Si vous aviez le temps, vous vous tresseriez un petit panier avec ses branches. La confection en osier est une de vos passions, comme en témoignent les dossiers de chaises de Mme Hudson. Au pied des saules, une pierre plate posée sur un papier froissé (et humide). Le papier porte quelques lettres tracées avec soin :

GMVUFbDFMVJrvjMJSB.

Un message d'encouragement ?

Si vous possédez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Si vous êtes parvenu jusqu'ici en vous déplaçant à l'estime, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [170](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

42

Bibliothèque – Lieu 8 Quel titre choisissez-vous sur les étagères ?

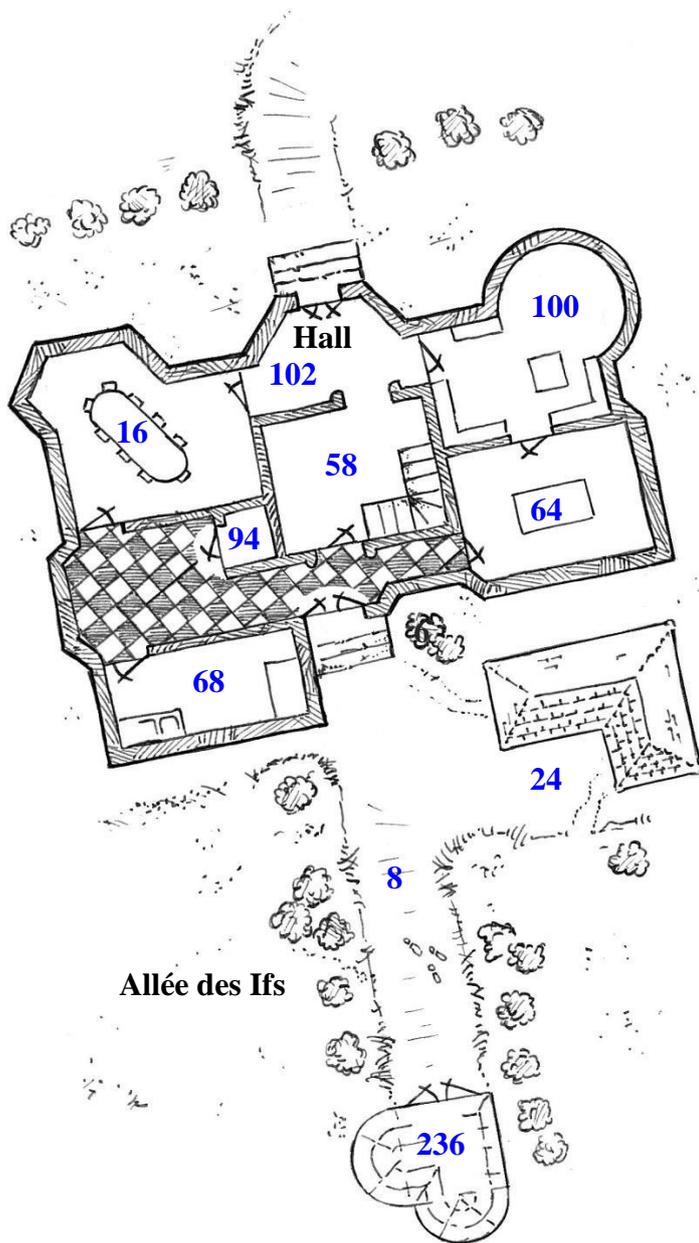


- Le Devon d'antan* [Rendez-vous au 160](#)
- Guide du Comté de Devon* [Rendez-vous au 146](#)
- Défis de l'Histoire* (4 tomes) [Rendez-vous au 254](#)

44

Manoir Baskerville – Lieu 1

Niché sur une éminence, le Manoir Baskerville est un bâtiment de pierre aux fenêtres basses, d'où se détachent deux tours qui semblent comme tronquées. Des créneaux d'imitation médiévale les couronnent. Les feuilles de lierre qui en pendent brillent sous la clarté lunaire. La Lande alentour est plongée dans les ténèbres, sauf de rares points éclairés – comme cette bâtisse basse, au toit plat aménagé en observatoire, vers l'ouest : Lafter Hall, la demeure du vieux Frankland. Une vieille ferme aménagée en villa est chichement éclairée, à l'est. C'est Merripit House, la maison du naturaliste Stapleton. Plus au sud, les cheminées du village de Grimpen et son formidable Bourbier, une flaque d'encre dans l'obscurité.



vers la Lande 66

Votre position au début de l'aventure est dans le Hall, au [102](#), en haut sur le plan. Circulez librement en vous rendant au paragraphe correspondant au lieu qui vous intéresse. Il faut bien sûr consulter le numéro des lieux traversés au passage. Quand vous aurez suffisamment exploré le Manoir, vous pourrez prendre la [route de la Lande au 66](#).

46

Poste de Police – Lieu 25

Pas étonnant que le Sergent Duncan vous ait agressé : il porte un pentacle et une tête de bouc en tatouage sur son biceps gauche. Un suppôt de messes noires, un ennemi des forces du bien que vous représentez. La fouille du poste produit un carnet à souches, deux gommes (dont une mâchouillée) et un crayon gras. Les poches de Duncan renferment 1 Shilling et une flasque d' « Huile de Coude de Derrière les Fagots ». Elle contient 3 doses, dont chacune vous restituera 20 POINTS DE VIE.

Mieux vaut pourtant quitter le village avant d'être surpris à fouiller le poste de police. [Rendez-vous au 66](#) sur la Lande.

48

Pub – Lieu 21 –

Tricheur ! Aussitôt, la table vole (et accessoirement les cartes). L'escamoteur se précipite comme un diable hors de sa boîte ! Voulait-il vous saisir au collet ou filer, vous ne le saurez jamais, car dans la bousculade générale, vous vous écroulez presque l'un sur l'autre. A peine relevé, il tire un as de sa manche tachée et le lance de ses doigts agiles ! Le bord coupant laisse une entaille bien nette sur votre pardessus.

Le Joueur a 50 POINTS DE VIE, une RAPIDITE de 5, un PSI de 1, et cause +3 point de dégâts avec ses cartes aux bords effilés. Son Pouvoir Psi, dont il fera usage dès qu'il tirera 11 ou 12, est une suggestion mentale qui vous déconcentrera au point de supprimer les dommages supplémentaires de votre arme jusqu'à la fin du combat. Quand le Joueur n'aura plus que 10 POINTS DE VIE ou moins, il feindra l'évanouissement et le combat prendra fin. [Rendez-vous alors au 298](#). Si vous avez fui, [retournez au 88](#). Si le Joueur a de meilleures cartes que vous, [rendez-vous au 14](#).



50

Hall d'entrée – Lieu 2 Les plantes en pots de deux à trois pieds de haut sont de l'espèce faux arum ou voile blanche, de la famille des aracées. Des trente-six espèces du genre, celle-ci est la variété dite « Domino ». Information qui, reconnaissez-le, ne vous avance pas vraiment. La porte d'entrée à deux battants est en chêne massif, rendu gris par des années d'intempéries. Les ferrures noircies n'ont pas protégé le bois des terrifiantes griffures qui sillonnent le panneau extérieur depuis la nuit dernière. C'est Perkins qui les avait remarquées ce matin.

Si vous possédez une Loupe, vous pouvez observer les griffures de plus près ; [rendez-vous au 98](#). Sinon, [rendez-vous au 122](#).

52

Île perdue – Lieu 30

Le Scorpion ne gardait hélas aucun trésor. Sous le casque de mineur démantibulé, vous ne trouvez qu'une clé à quatre branches de facture grossière, enfilée sur un cordon de cuir moisi. Elle ne doit probablement plus rien ouvrir depuis longtemps. Si vous la conservez, notez la Clé Cruciforme dans votre équipement.

Maigre trophée mais trophée tout de même. Allez à présent jeter un œil à ce trou humide au centre de l'île au [142](#) – si c'est déjà fait, reprenez votre carte du Bourbier en vous rendant au numéro qui y est tracé au crayon.

54

Mine abandonnée – Lieu 14

Des bijoux, des saphirs, des louis, des sequins...
Et non, Holmes. Un Lutin des Cavernes ! Et pas content d'avoir été dérangé !

Le Lutin des Cavernes a 20 POINTS DE VIE et 2 de RAPIDITE. Dans le cas improbable où vous auriez à fuir, regagnez l'embranchement et [prenez l'autre tunnel au 104](#). Si vous venez à bout de ce modèle réduit d'adversaire, [rendez-vous au 248](#). Si – sait-on jamais – il vous tue, [rendez-vous au 14](#), où vous apprendrez que le ridicule ne tue pas mais les créatures des cavernes, si.

56

Tour romaine – Lieu x L'escalier longeait autrefois les parois de la tour carrée en traversant deux étages aujourd'hui disparus. La plupart des marches sont absentes ou disloquées, d'autres ne subsistent qu'à l'état de vestiges branlants.

Si vous tenez vraiment à vous lancer dans des acrobaties, vérifiez votre équipement : possédez-vous un Yellow Scotch de la police ? En ce cas, enroulez son extrémité autour d'un caillou et lancez le tout comme un grappin de fortune. Grimper [jusqu'au 290](#) sera alors un jeu d'enfant. Sans cet accessoire... lancez un dé. Avec un résultat inférieur ou égal à votre HABILETE, [rendez-vous au 290](#). Avec un résultat supérieur, c'est la chute ! Vous perdez 15 POINTS DE VIE (mais vous gagnez une ecchymose). Libre à vous de recommencer. L'erreur est humaine, seule la persévérance est diabolique : en cas d'abandon, [regagnez le 194](#).

58

Galerie des Ancêtres – Lieu 3 Si c'est votre première visite à la Galerie des Ancêtres, lisez ce qui suit. Si c'est votre second passage, [rendez-vous au 238](#). Si vous y êtes déjà passé trois fois ou plus, reprenez le [plan au 44](#) pour choisir votre prochaine destination.

Toutes les lampes de la galerie sont éteintes. Les cadres des tableaux en bois craquelé apparaissent à peine plus clairs dans la pénombre. Quel proverbe parlait de chats la nuit, déjà ? En parlant de chats gris, voilà une silhouette plus sombre qui se découpe contre la rambarde de l'escalier !

– Watson ?

– Holmes ! All right, dude ?

Cet accent américain à couper au couteau... Pas de doute, c'est Henry Baskerville. Mais que fait-il dans le noir ? Vous en restez bée.

– Ouvrez pas vot' bouche en four à pain, Holmes !

J'regardai une des croûtes d'artiste, là.

– Heu... dans le noir ?

– Pas gênant, l' gars sur le portrait est noir aussi.

Le jeune lord craque une allumette devant l'effigie de *Sir Cavendish D. Baskerville (1717-1762)*. – L'père avait voyagé et ram'né une fille des Tropiques. Courageux, pour l'époque, hein !

– Et vous, un raci... heu, un citoyen des Etats du Sud, ça ne vous dérange pas d'avoir un ancêtre... de couleur ?

– Pourquoi ? (Henry paraît stupéfait). C'est pas un Mexicain, non ?

–

A sotté question, réponse de même... Vous pouvez en profiter pour demander à Henry ses allumettes. Notez alors la Boîte d'Allumettes sur votre inventaire. Vous préférez ne pas monter à l'étage, où ne se trouvent que quelques chambres que vous savez vides (et puis, un gentleman ne fouille pas le tiroir à chaussettes d'un galant homme). [Reprenez votre plan au 44](#) pour poursuivre vos investigations dans le Manoir.

60

Lafter Hall – Lieu 16

Si vous êtes déjà venu, l'endroit est à présent désert ; [reprenez votre carte au 66](#). Sinon, lisez ce qui suit. La demeure du vieux Frankland, le fou, se détache sur le ciel étoilé. Bien que vous n'ayez ni frappé ni sonné, la porte de bois branlante s'ouvre à la volée.

– Holmes ! Dépêchez-vous !

Le vieil homme vous guettait-il ? Quel traquenard est-ce là ? Si vous suivez Frankland à l'intérieur, [rendez-vous au 278](#). Mais si vous faites vôtre la philosophie de votre collègue, l'inspecteur Lestrade – frapper d'abord, frapper encore un peu, et enfin poser des questions – [rendez-vous au 258](#).

62

Temple englouti – Lieu 33

La lueur dans l'unique œil de cette statue est d'un sinistre... et c'est pourtant son œil droit. Ses trois bouches semblent grimacer de douleur. Une déesse de l'affliction ? Un ex-voto à Déméter, en deuil de sa fille enlevée par Hadès ?

Sur l'autel, une coupe évidée dans la pierre accueillait les offrandes de fidèles. Vous sentez au bout de vos doigts le picotement caractéristique de l'étrange ; il y a du pouvoir, ici. La déesse – ou le démon ? – attend un geste de votre part.

Vous pouvez déposer un Shilling au [230](#), plusieurs Shillings au [292](#), ou même un Denier de Feu au [210](#). Sinon, assez joué avec des autels, ce n'est pas le lieu pour un Monopoly. Reprenez votre exploration du marais. Si vous tenez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Mais si vous êtes parvenu jusqu'ici autrement, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [40](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

64

Salle d'Armes – Lieu 7 – B'soin d'une arme, Holmes ? propose obligeamment sir Henry.

– Mais vous n'étiez pas dans la... heu ?

Laissez tomber, Holmes. Henry Baskerville semble avoir réinventé le concept d'ubiquité. Penchez vous plutôt sur le petit arsenal aligné dans les vitrines et sur les râteliers. Henry vous laissera emporter deux armes de sa collection :

– *Un Colt Pacificateur* rutilant... hors d'usage mais encore pourvu d'une Balle de .45 neuve.

– *Une Dague* au chiffre de Douglas Baskerville « le Boiteux » (+10).

– *Une Masse d'Arme* imposante (+15, mais réduit à votre RAPIDITE à 1).

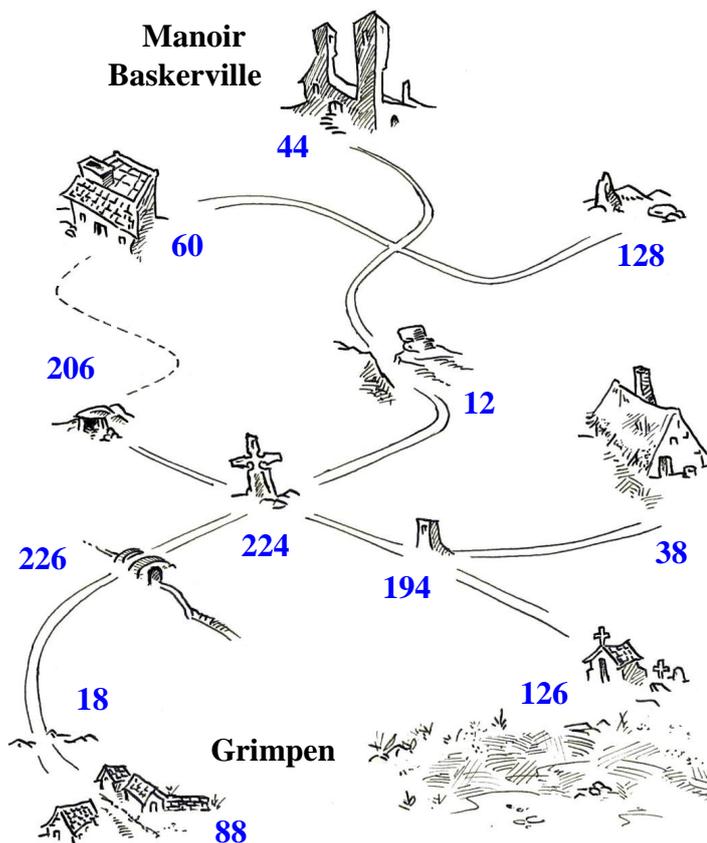
– *Un Boomerang* en fer blanc, dont vous êtes bien incapable de vous servir.

– *Une Sarbacane* cerclée de cuivre – souvenir d'Amazonie du Capitaine Winfred Baskerville – et ses 3 dards empoisonnés. S'utilise comme une arme à feu (+15). Les projectiles ne peuvent être récupérés et resteront sans effet sur les créatures surnaturelles, les végétaux ambulants et les contrôleurs du fisc.

Si vous étiez déjà venu, vous pouvez échanger une arme (avec ou sans munitions) contre une autre dans la limite des deux qu'autorise Henry. Il n'acceptera pas d'arme trouvée ailleurs, le Lord n'est pas un amateur ! [Reprenez ensuite votre plan au 44](#).

Lande – Lieu 11

Devant vous, une route mal pavée serpente entre les monticules et les étendues d'herbe jaune de la Lande de Moor. De formidables monolithes rongés par les millénaires ponctuent cette page d'Histoire. Dans leur ombre, des bruissements, l'éclat d'yeux d'animaux. Vous pressez le pas ; la Lande la nuit est un lieu horrible et, même pour vous, effrayant.



Votre position initiale est sur la route du Manoir, en haut. Choisissez le lieu qui vous intéresse et rendez-vous au paragraphe correspondant. Il faut bien sûr consulter le numéro des lieux traversés au passage.

Cuisines – Lieu 5

Horreur !

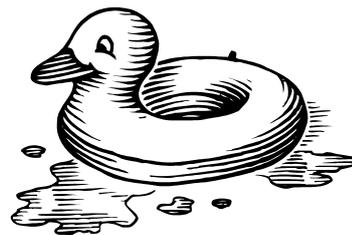
Quel spectacle démoniaque, quelle bacchanale arrache ce hoquet de terreur au preux Sherlock ? Rien moins que Henry Baskerville, coiffé d'une toque blanche et penché sur ses fourneaux.

– *All right*, Holmes ? J'essaie une r'cette de haggis !

Mon nouveau passe-temps ! Z'en voulez ?

Effectivement, un exemplaire de *L'Écosse gourmande* de Gordon Ramsey est ouvert sur l'évier de grès. Et si vous emportiez ce qui essaie de ressembler à un haggis pour empoisonner le Chien ? Hmm... trop dangereux. Pour vous.

Vous refermez la porte sur ce cauchemar en cuisine, pour [regagner le 44](#).



Trou d'eau – Lieu humide

Explorer un marécage réputé traître – en pleine nuit. Sans carte ni guide. On vous traiterait de fou, s'il ne s'agissait pas de courage, de mépris du danger, de...

– *Goddamn shit* !

Il n'y a heureusement pas de chastes oreilles pour vous entendre. Vous venez de perdre vos souliers dans la vase ! Si vous n'avez pas de paire de rechange, réduisez d'1 point votre RAPIDITE. Puis, dans un *smutch smutch* de chaussette mouillée, vous pataugez en ligne vaguement droite vers le cœur du marais. Mais parviendrez-vous à destination ? Lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [40](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [170](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

Temple englouti – Lieu 33

Vous pouvez récupérer l'œil d'obsidienne polie parmi les débris de la statue. La Larme de Déméter est un porte-bonheur qui vous permettra d'ajouter ou de retirer 1 à tous vos lancers jusqu'à la fin de votre aventure. *Nulli rei calamitas est bona*, comme dirait Sénèque : à quelque chose, malheur est bon !

Reprenez à présent votre exploration du marais. Si vous possédez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Si vous êtes parvenu jusqu'ici en naviguant à la berlue, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [40](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).

6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

74

Bibliothèque – Lieu 8 Votre œil d'aigle remarque immédiatement un détail : un des livres a bougé ! Vous bondissez et arrachez le volume de l'étagère...

... pour faire face au serpent qui se trouve derrière.

Une sensation de déjà vu ? La bonne nouvelle, c'est que vous avez retrouvé le Crotale domestique de Sir Henry. La mauvaise, c'est que le Crotale possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et est doté des caractéristiques suivantes : RAPIDITE 6, crochets empoisonnés +8 (seulement +3 si vous avez un Antipoison). La Fuite vous ramène au [44](#). Si le serpent vous crochète à mort, [rendez-vous au 14](#). Quand vous en aurez assez de vous amuser avec les jouets d'Henry, vous pourrez regarder à nouveau les étagères de livres au [42](#), les magazines sur la table basse au [92](#), ou quitter la pièce au [44](#).

76

Quincaillerie – Lieu x

[Rendez-vous au 148](#).

78

Mine abandonnée – Lieu 14

Un cul-de-sac ! Ce front de taille a été abandonné, peut-être par manque de minerai. Toutefois, vous n'avez pas fait ce chemin pour rien : entre quelques roches éboulées, un coffre cerclé de fer rouillé ! A vous la fortune... ou les ennuis ?

Pour vous assurer, vous pouvez faire sauter le couvercle d'un coup bien ajusté – au [54](#). Sinon, faites demi-tour et empruntez l'autre galerie au [104](#), ou quittez la mine et reprenez votre carte au [66](#).

80

Lafter Hall – Lieu 16

Le vieux Frankland est mort, les lambeaux de sa barbe en broussaille masquant mal une gorge déchiquetée. Dans ses grands yeux fixés au plafond, un dernier regard de reproche (quoi qu'il puisse y avoir à reprocher à un plafond). Dès demain, vous signalerez aux autorités le décès du vieil homme. Il avait forcément découvert quelque chose d'important, vu les puissances infernales déchaînées contre lui. Son carnet est rédigé dans un alphabet sténographique que vous êtes

incapable de déchiffrer, vous devrez donc vous contenter de ses dernières paroles. Notez l'INDICE 3 sur votre *Feuille d'Aventure* : « Deux heures, B. était près du Manoir ».

[Regagnez le 66](#) pour poursuivre vos recherches.

82

Pont de Pierre – Lieu 19

– Mon brave... Nous sommes deux personnes raisonnables. Vous, un fier représentant de cette classe laborieuse qui fait la fortune du Royaume Uni... Moi, le détective sans peur qui, pour sauver l'avenir des enfants de ce pays, ne compte pas mes efforts... me ferez-vous compter mon argent ? Le rustre grogne. – 2 Sh'llings.

Et voilà à quoi aboutit votre éloquence ! Si vous payez ce tarif (qui heureusement redescendra à 1 Shilling si vous passez à nouveau par ici), traversez le pont dans la direction de votre choix, [au 66](#). Autrement, reprenez votre plan et retournez d'où vous venez.

84

Pub – Lieu 21

– Alors, qui jouera ? 2 Shillings la mise, 10 Shillings l'as ! Monsieur ?

Vos deux pièces disparaissent d'un mouvement presté dans le gousset du bateleur. Il exhibe l'as de cœur puis place les cartes face cachée sur la table, les manipule d'une main experte tout en amusant le public de ses commentaires, mais vous ne vous laissez pas distraire.

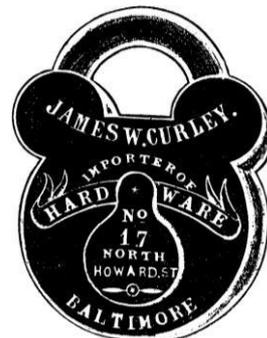
– Alors, où qu'est l'as ?

Lancez un dé (vous pouvez dépenser 1 point de PSI pour utiliser votre Pouvoir Œil d'Aigle). Si le résultat est inférieur ou égal à votre FLAIR, [rendez-vous au 28](#). Si le résultat est supérieur, [rendez-vous au 216](#).

86

Tour romaine – Lieu x

Atchoum ! Fichue poussière séculaire. L'orifice donne sur un simple puits qui servait peut-être à rafraîchir les amphores de vin d'un décurion envoyé *ad patres* depuis longtemps. En sautant dans le puits, vous découvrez dans une niche un briquet à amadou et une lampe



d'un modèle ancien, son réservoir à demi plein d'une huile épaisse. Au fond du puits, en vous accroupissant, vous remarquez une porte de chêne bardée de fer, à peine haute d'un mètre... L'accès est défendu par un cadenas fendu d'une serrure de forme étrange. Sur le panneau de la porte, un sigle représentant un casque et un piolet.

Félicitations : vous venez de retrouver l'une des issues des anciennes mines d'étain de la région ! La Société Historiographique de Grimpen ne manquera pas de vous consacrer un article dans son prochain bulletin.

La porte restera obstinément close si vous n'en possédez pas la clé. Si tel est le cas, comptez combien elle possède de branches. Ecrivez ce chiffre deux fois sur une feuille pour obtenir un grand nombre. Multipliez ce nombre par la quantité de branches de la clé, et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Sans cet objet, il ne vous reste qu'à [regagner le 66](#) – mais notez le numéro du présent paragraphe pour y revenir si vous trouvez la fameuse clé et que vous passez à nouveau près de la Tour.

88

Village de Grimpen – Lieu 20

Les rues du village vous changent agréablement des pavés disjoints de la route. La Grand'Rue bordée de façades de briques rouges est silencieuse, les jardinets clos de petites haies sont vides et nus, la plupart des volets tirés. Tout Grimpen dort, mais qui sait quelles créatures rôdent entre les ombres ? Pour éviter de vous faire remarquer, *vous ne visiterez chaque endroit qu'une seule fois*, alors choisissez bien votre prochaine destination !

Le Pub	Rendez-vous au 256
Le Post Office	Rendez-vous au 208
La Gare	Rendez-vous au 130
Le Poste de Police	Rendez-vous au 294
Le Cabinet du Dr Mortimer	Rendez-vous au 168
La Quincaillerie-Epicerie	Rendez-vous au 262

Vous pouvez quitter le village pour [la Lande, au 66](#).

90

Dépendances – Lieu 6

Tiens, une stalle a été laissée entrouverte. Sacré Perkins. Vous vous apprêtiez à la refermer, quand une ruade repousse brutalement le panneau de bois. Un cheval à la robe nuit s'élanche entre les boxes et manque de vous piétiner !

Le Cheval emballé a 45 POINTS DE VIE, 6 points de RAPIDITE 6, et des sabots +3. Si vous fuyez, [retour au 44](#). Si vous en venez à bout, [rendez-vous au 282](#). Sinon, et bien... le [14](#) !

92

Tumulus – Lieu 15

Avec un craquement, le cube s'ouvre sous vos doigts habiles. Il contient un curieux instrument pliable, dont les branches de cuivre peuvent former des angles compliqués sous vos doigts. La platine triangulaire est gravée d'un profil d'animal, trop efflanquée pour qu'il puisse s'agir du Chien. Des graduations s'accompagnent d'inscriptions dans un alphabet inconnu. Le petit appareil vous donne un peu mal aux yeux à force de le regarder, tant il paraît pouvoir s'articuler en *plus de trois dimensions*... Vous n'êtes pas sûr qu'il soit sans danger de le conserver, Holmes.

Vous pouvez inscrire le Triangle Quadrangle sur votre Feuille d'Aventure, ou l'abandonner là. Dans tous les cas, [reprenez à présent votre carte au 66](#).

94

WC – Lieu discret

Allez savoir pourquoi, en poussant la porte, vous vous attendiez vaguement à croiser (encore) Henry Baskerville. Si vous êtes déjà venu ici, vous n'apprendrez rien de plus. [Retournez alors au 44](#).



Si c'est votre première venue, vous inspectez d'un coup d'œil la chasse avec sa petite chaîne, la cuvette de porcelaine (briquée avec soin par Barrymore) et la pile de livres fatigués, sans rien remarquer d'intéressant.

Si vous avez une envie pressante à soulager, [rendez-vous au 196](#). Sinon, reprenez votre exploration au [44](#).

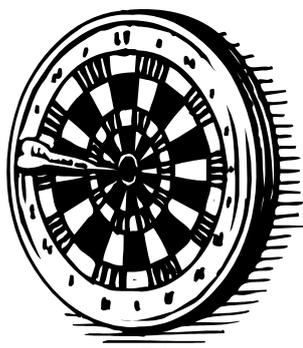
96

Galerie des Ancêtres – Lieu 3

Vous remarquez un point décoloré à la surface du mur, à droite du cadre. Bingo ! Un ressort fait pivoter le cadre vers la gauche, révélant une cache. Le mécanisme grippé avait empêché la fermeture, d'où le cadre penché.

Vous retirez de la niche un Colt .45 à sept coups (une rareté), parfaitement huilé !

Voilà ce que ce petit cachotier de Henry faisait ici. Vous pouvez vol... disons emprunter l'arme chargée d'une seule Balle (+20 points de dégâts). Précieuse trouvaille ! Tenez bien le compte de vos (futurs) munitions ; lorsque le Colt sera déchargé, il ne pourra plus vous servir. A présent, [retournez au 44](#).



98

Hall d'entrée – Lieu 2

Les griffures sont plus écartées que celles d'un dogue ou même d'un mâtin. En fait, la profondeur des sillons ne concorde pas avec les espèces connues – vous avez consacré une petite monographie au sujet (vous publiez régulièrement des opuscules sur des sujets futiles comme les cendres de tabac ou les quinze manières d'identifier le propriétaire d'un bouton. A compte d'auteur, comme aime à le rappeler ce frimeur de Watson). Il pourrait s'agir de l'œuvre d'un chien exceptionnellement grand, ou même d'un loup.

Pourtant, les loups n'approchent pas les habitations, et un chien errant de cette taille aurait forcément été remarqué par les fermiers.

[Rendez-vous au 122](#).

100

Bibliothèque – Lieu 8

Si vous êtes déjà passé une première fois par la bibliothèque, rendez-vous au **74**. Si vous êtes passé deux fois ou plus, reprenez votre plan au **44**. Si c'est votre première venue, lisez la suite.

– *Damn*, Holmes, vous m'avez flanqué une de ces pétoches ! – Vous ici ?

La vue de Sir Henry, assis bien droit un fauteuil, un volume sur les genoux, vous estomache tout bonnement.

– Mille excuses, Henry, je croyais que vous ne saviez pas li... heu, je veux dire, je m'attendais à trouver Watson.

– Pas ici, l'Doc. Voyez, j'découpai une page comm' bourre pour mes munitions ! J'fondrai que'ques balles tout à l'heure. Paraît qu'y a des voleurs de pommes dans l'coin.

Mieux vaut ne pas insister, Holmes. Vous laissez Henry à ses préparatifs cynégétiques pour examiner vos options. Vous pouvez feuilleter quelques tomes pris sur les étagères au [42](#), feuilleter les revues au [192](#), ou reprendre le plan du Manoir au [44](#).

102

Hall d'entrée – Lieu 2

Si vous êtes déjà passé par le hall, [rendez-vous au 122](#). Sinon, lisez la suite.

– Monsieur désire ?

Vous ne distinguez d'abord qu'une grande broussaille noire (qui remue au rythme des mots), mais en regardant mieux, vous apercevez Barrymore derrière sa barbe.

– Tiens, pas encore couché, Barrymore ? Et bien, quelques renseignements... une nécessité de l'enquête. Votre famille est au service des Baskerville depuis des générations, je crois. Qu'en est-il des autres domestiques ?

– Perkins s'occupe des chevaux et de la calèche depuis bientôt huit ans, Monsieur. Un garçon sérieux, malgré les apparences. Un peu noceur, on le ramasse parfois ivre dans un fossé. – Quant aux cuisines ?

– Ma femme Drew n'est arrivée au château qu'au printemps dernier, Monsieur. Nous nous sommes mariés cet été.

– Une affaire rondement menée ! Et la précédente cuisinière ?

– Mme Livingstone, Monsieur. Intoxication alimentaire. Elle goûtait ses propres plats.

Admirable conscience professionnelle. A présent, vous pouvez congédier Barrymore et fouiller le hall, [en vous rendant au 50](#), ou choisir [une autre pièce au 44](#). Vous pouvez également sortir par la grande porte et suivre la route pour [explorer la Lande, au 66](#).

104

Mine abandonnée – Lieu 14

Le conduit de mine serpente sur une longue distance, se fait parfois si étroit que vous devez progresser en crabe, puis si bas que les derniers mètres se font à quatre pattes. Il débouche enfin... au fond d'un fossé, à quelques centaines de mètres du village de Grimpen !

[Rendez-vous au 88](#).

106

Galerie des Ancêtres – Lieu 3 Vous

décrochez la photographie.

Vous essayez de décrocher la photographie.

Le ciel vous pardonne, Holmes... Vous êtes en train de vous arc-bouter, agrippant la photographie à deux mains, sans parvenir à rien malgré les jurons dont vous accompagnez généreusement l'opération. Watson ne vous a jamais dit que vous étiez têtu, parfois ?

Lancez un dé. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à votre total de FORCE, [rendez-vous au 180](#). Sinon, vous n'abandonnez la partie qu'après avoir perdu 5 POINTS DE VIE à force de vous agiter. [Retournez au 44](#) pour choisir une destination moins éreintante.

108

Massif rocheux – Lieu 18 Vos allées et venues on fini par éveiller un monstre de la Lande, le genre dont les paysans ont appris à se méfier : un Kranit ! Le monstre de roc sort d'un coin d'ombre entre deux avancées rocheuses et vous défie d'un cri rocailleux.

Le Kranit dispose de 50 POINTS DE VIE et 1 point de RAPIDITE. Ses poings en solide grès du Devon infligent +8 de dégâts. Toutefois, la masse et la lenteur du Kranit lui imposent d'obtenir 8 pour porter un coup. Si vous prenez la Fuite vers le [66](#), le monstre vous attendra de pied ferme à votre prochain passage ici, sans échappatoire possible cette fois. Si la créature vous broie les cervicales, vous écrase la poitrine sous sa masse de pierre, bref, si c'en est fait de vous – le [14](#)... Si vous l'emportez, vous êtes libre de poursuivre vers toute destination de votre choix, au [66](#). 110

Serre – Lieu 10

Tiens ? Des éclats de verre... quelqu'un a trébuché près d'un pot de belladone. Une vitre brisée est encroutée d'un sang noir d'encre auquel adhèrent encore de longs poils. Eurêka, Holmes ! Le *Bestiaire maudit* de Van Helsing est formel : les Loups-Garous sont pris de frénésie en présence de belladone, et leur sang est aussi noir que le fleuve des Enfers ! Notez l'INDICE 1 sur votre *Feuille d'Aventure* : « Sang de Loup-Garou ».

Reprenez le plan du Manoir au [44](#) ou celui de la Lande au [66](#) pour continuer votre enquête.

112

Cellule – Lieu verrouillé à double tour

Bouclé entre quatre murs, avec un rat pour seule compagnie ! Ou votre compagnon si vous en avez un, mais pour la différence que cela fait... Et avec une belle bosse (vous avez perdu 5 POINTS DE VIE). Vos armes et votre équipement sont posés dans le poste de police désert, hors de portée. Les heures passent et le Chien démoniaque court toujours, lui. Qui sait si Sir Henry n'a pas succombé sous les crocs de la bête pendant que vous croupissez dans cette cellule ?

Allez-vous appeler à l'aide par la fenêtre grillagée ? [Rendez-vous alors au 214](#).

Vous pouvez également vous servir de votre savoir occulte, en brisant la serrure d'une décharge télékinétique. Mais ce pouvoir se paie d'un prix exorbitant. Si vous prenez le risque, [rendez-vous au 198](#).

Ou bien vous pouvez vous contenter d'attendre ; on viendra forcément vous chercher pour vous mener en jugement. [Rendez-vous alors au 232](#).



114

Cellule – Lieu verrouillé à double tour – Vous étiez couturière. Vos doigts portent encore les marques de pique d'aiguille. Les doigts longs et fins sont nécessaires pour cette profession.

– Faux !

La gueuse s'en va en maugréant ! Vous allez passer de longs jours dans cette prison. A tel point que vous finirez par mourir de faim, dans l'indifférence générale. Abrégez vos souffrances en vous rendant directement au [14](#).

116

Croix de Saint Elme – Lieu 12

Chaque lot n'est disponible qu'en un exemplaire et coûte 3 Shillings. Mais une FORCE de 5 ou 6 intimidera suffisamment le Colporteur pour réduire le prix à 2 Shillings ! Impossible de racheter au camelot les objets que vous lui auriez éventuellement cédés.

Faites votre choix.

- Baromètre sans aiguille
- Poignard (+10) en argent, sûrement volé
- Balle de .45 (+20)
- le *Times* de l'avant-veille
- Carte au Trésor (fausse) à revendre à un naïf (lot de 3) – Chaussures (la paire, noire)
- Remontant Sévère (« Moins de 1% d'alcool de bois ! »), 2 doses pour récupérer 20 POINTS DE VIE ou 1 point de PSI au choix.
- Antidote Universel « aux Venins, Poisons et Petits Plats de Belle-Maman » (2 doses).
- Boutons de manchettes en jade (la paire)

Rayez les items achetés ; vous ne pourrez plus les acquérir si vous revenez voir le colporteur par la suite. Vous pouvez vendre une partie de votre équipement au colporteur ([rendez-vous au 136](#)).

Sinon, reprenez [votre carte au 66](#).

118

Bourbier – Lieu 13

Vous lisez soigneusement la carte jaunie avant de l'examiner. Des points de repère sont portés au crayon de la petite écriture soignée de Stapleton : une masse de rochers menacée d'engloutissement, une dangereuse zone de remous au sud... Des pointillés marquent les passages sûrs entre les fondrières. Quelle destination allez-vous choisir ?

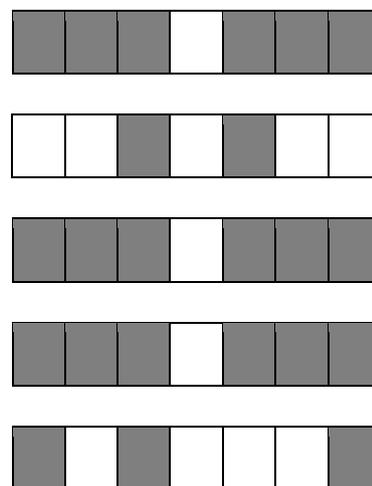
Vous pouvez gagner une éminence surmontée d'un dessin évoquant une touffe d'arbres ou un bosquet, au [40](#). Une île dans la partie orientale du Bourbier, au

[190](#). Ou une construction en pierre flanquée d'une colonnade, au [170](#). Vous pouvez aussi quitter le marécage en retournant au [66](#) et à sa carte désormais familière.

120

Tumulus – Lieu 15

Une sacoche de cuir à demi enterrée sous l'humus ! Perdu par quelque voyageur égaré, tombé sous les griffes de la Brume Vampire. Le sac contient une liasse de papiers illisibles et un épais cube de bois, qui... mais oui, qui contient *quelque chose*, à en croire ce *toc, toc* quand vous le secouez doucement. L'une des faces est creusée pour loger cinq fines bandes de nacre ouvragées. La bande du haut est fixe, les quatre autres peuvent être agencées différemment sur la face du cube, sans doute pour recréer un dessin ou un chiffre :



Sacré casse-tête même pas chinois.

Si vous parvenez à empiler les bandes dans le bon ordre, vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Autrement, il ne vous reste qu'à reprendre votre exploration de la Lande au [66](#).

122

Hall d'entrée – Lieu 2

Le hall dallé de marbre est vide. Les plantes en pots n'ont pas bougé. Barrymore n'est plus là, sans doute parti peigner sa barbe.

*Vous pouvez fouiller le hall au [50](#) si ce n'est déjà fait, consulter le plan du Manoir au [44](#), ou sortir par la grande porte et suivre la route pour gagner la Lande ou le village de Grimpen ; rendez-vous alors au [66](#). **124***

Île perdue – Lieu 30

Ce que vous avez d'abord pris pour des massifs rocheux s'avèrent être d'anciens bâtiments en ruines. Les poutres ont disparu et la moisissure a tout recouvert. Un casque de mineur rouillé et les vestiges d'une roue de monte-charge livrent l'explication : avant que les eaux ne submergent la Lande, une petite mine fonctionnait ici. Mais foin d'histoire locale, l'heure est aux sciences naturelles. Parmi les ruines, vous avez repéré une petite créature mobile, à la carapace aussi grise que les pierres éparses. Une nouvelle espèce à présenter à l'Académie ? *Scorpiones holmesis* ?

D'autres préfèrent découvrir des papillons ; vous, c'est les scorpions. De bonne taille et du genre à ne pas se laisser classifier par le premier naturaliste venu. L'animal ne vous laissera en paix que si vous prenez la fuite en quittant l'île (reprenez alors votre carte au numéro qui y est tracé au crayon). Le Scorpion Gris a 30 POINTS DE VIE et une RAPIDITE de 5. Son dard envenimé inflige des dégâts +8 (seulement +3 si vous utilisez un Antipoison). Si l'arthropode vous pique à mort, [rendez-vous au 14](#). Si vous l'emportez, [rendez-vous au 52](#).

126

Bourbier – Lieu 13

Au détour d'une colline, l'étroite route pavée cède la place à un sentier, qui finit elle-même par se perdre entre les hautes herbes à un jet de pierre du marais. Ses eaux sombres cachent des sables mouvants et des fondrières redoutables. Ce lieu de mort bruisse pourtant de vie : stridulations, cris d'oiseaux nocturnes... A la lisière du marécage, entre des bosquets de saules, on aperçoit les murs blancs de la Chapelle de Saint Elme. Un cimetière en pente est visible à côté, grignoté par la montée des eaux du bourbier.

Vous n'avez jamais été très pieux, mais rien ne vous empêche d'entrer dans la chapelle au [158](#) ou de pousser la porte du cimetière au [284](#). Inutile de visiter une seconde fois l'un ou l'autre, vous n'y trouveriez rien de nouveau. Le Bourbier lui-même est trop dangereux pour vous y risquer sans raison. Quand vous le souhaiterez, vous retournerez sécher vos semelles au [66](#).

128

Tumulus – Lieu 15

Su vous êtes déjà venu aux Tumulus, les lieux sont à présent déserts. Reprenez votre carte au [66](#). Sinon, lisez ce qui suit.

Difficiles d'accès car éloignés de la route, les tumulus verdoyants et les pierres moussues font les délices des archéologues du dimanche comme le Dr Mortimer. Mais de nuit, les lieux sont parfaitement sinistres. Ces géants d'un autre âge vous dominent de haut quand vous vous avancez prudemment dans leur ombre. Des écharpes de brume stagnent au ras du sol. Quelle est cette lueur entre deux pierres levées ? Une brume étrangement lumineuse. Et également bien déterminée à s'enrouler autour de vos jambes.

Vous êtes tombé sur un échantillon très rare de Brume Vampire, Holmes ! Une espèce que vous allez vous appliquer à éteindre. Si vous possédez une arme en argent et que vous souhaitez en faire usage, [rendez-vous au 288](#). Sinon, [rendez-vous au 150](#).

130

Gare – Lieu 23

La gare est évidemment fermée. Après avoir tourné un instant autour du bâtiment bas en briques, vous ne voyez guère autre chose à faire que de parcourir les horaires affichés sur une grande feuille jaunie. Au moment où vous lisez la ligne des express, le MangeRails surgit des herbes folles des ballasts et vous mord la cheville !

La légendaire insécurité des chemins de fer britanniques. Les Mange-Rails hantent les abords des gares et des aiguillages où, comme leur nom l'indique, ils survivent en grignotant les boulons. Vous pouvez esquiver le combat en lui lançant un en-cas (rayez une arme, ou tous vos Shillings et autres monnaies de votre Feuille d'Aventure, puis regagnez le [88](#)). La surprise donne au petit monstre le bénéfice du premier coup. Il possède 35 POINTS DE VIE. Si le Mange-Rails vous inclut – une fois n'est pas coutume – à son menu, rendez-vous au [14](#). Si vous fuyez ou si vous venez à bout du Mange-Rails, reprenez votre exploration du village au [88](#).

132

Cerveau de Holmes – Lieu non cartographié
Elémentaire, mon cher Lock ! Toutes les pièces du puzzle s'emboîtent. Vous savez à présent qui est le Loup-Garou qui terrifie les villageois, et vous savez où le trouver ; comme vous l'avez traqué en vain dans le Manoir, sur la Lande et au village, le monstre ne peut se trouver que dans le dernier lieu inexploré... au cœur du Grand Bourbier.

Si vous possédez la carte du marais, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Sinon, vous devrez trouver votre chemin par vous-même dans le marécage ; rendez-vous alors au [70](#). Vous pouvez toutefois choisir de retourner au Manoir au [44](#), dans la Lande au [66](#) ou à Grimpen au [88](#), si vous avez des préparatifs à faire avant le combat final ; notez alors le n° de ce paragraphe pour y revenir par la suite et terminer l'aventure.

134

Souterrain – Lieu situé sous terre

La nouvelle galerie est encore plus humide que les précédentes : l'eau goutte du plafond et vos chevilles s'enfoncent dans la boue. Votre instinct vous pousse à persévérer : au bout de ce tunnel se trouve, vous en êtes certain, la tanière du monstre à laquelle vous n'aviez pu accéder par le Bourbier.

Une nouvelle salle d'aiguillage ronde au sol spongieux. Dans la paroi circulaire s'ouvraient autrefois deux galeries, mais celle de droite est aujourd'hui obstruée par un glissement de terrain. De l'autre tunnel provient un courant d'air froid.

La galerie au courant d'air mène au [220](#). Si vous êtes en manque d'exercice, vous pouvez toujours perdre votre temps à dégager l'éboulis au [296](#)...

136

Croix de Saint Elme – Lieu 12

Le colporteur sera intéressé par les rogatons suivants :

– une Loupe	1 Shilling
– un Nécessaire à Couture	1 Shilling
– une Pièce à Double Face	2 Shillings
– une Boîte d'Allumettes	1 Shilling
– une Tabatière	1 Shilling
– une Carte au trésor (l'exemplaire)	1 Shilling
– un Boomerang	3 Shillings
– une arme à feu (en état)	5 Shillings
– une munition d'arme à feu	1 Shilling
– toute autre arme	2 Shillings

Après quoi, rendez-vous au [116](#) pour regarder ses marchandises, ou au [66](#) pour poursuivre votre route.

138

Massif rocheux – Lieu 18

Pour le moment, rien ne se passe, aucune créature ne vous agresse (cachez votre déception !). Vous arpentez le massif en long et en large jusqu'à remarquer sur un

pan de roche lisse une inscription qui semble récente. Hélas trop petite pour être déchiffrée à l'œil nu. Note pour vous-même : prendre rendez-vous chez l'ophtalmologiste dès votre retour de Londres.

Si vous possédez une Loupe, vous pouvez en faire usage au [242](#). Sinon, reprenez votre plan (et votre progression) au [66](#).

140

Quincaillerie – Lieu x

– Votre femme joue au bingo chez Herb, le vendredi soir. C'est le prix d'entrée des dames, et les mineurs comme vos commis ne sont pas admis.

– Bon sang, mais pourquoi que j'y ai pas pensé plus tôt ? Ah, elle va m'entendre, la mère, des fois qu'elle me reparle de mes parties de whist...

– Et pour mes petits honoraires...?

Marvin vous fourre une conserve entre les mains et referme la porte derrière vous en bougonnant. La boîte contient des pêches au sirop à peine périmées et porte l'étiquette 18.7.26.21.27.24.

Encore un ménage brisé par votre sagacité, le Dr House n'a qu'à bien se tenir. Les pêches vous restitueront 10 POINTS DE VIE quand vous les consommerez. [Retournez au 88](#) avec votre conserve pour trouver un autre endroit où exercer vos talents.

142

Île perdue – Lieu 30

Ce qui semblait être une simple dépression du sol est en fait un véritable puits aux parois habillées de moellons tout moussus. Mais les mouvements du sol gorgé d'eau ont fait s'écrouler la moitié de l'habillage de pierre. Une étroite ouverture dans les éboulis est entourée de traces de pattes significatives... le Chien est passé par là !

Vous n'avez jamais été aussi près de débusquer votre ennemi dans sa tanière. En rassemblant les Indices, vous aviez vu juste pour la localisation de l'ancre. Hélas, aucune chance de le suivre par ce boyau... Si vous aviez un (vrai) chapeau, vous le mangeriez de rage.

Si vous possédez une Pelle ET une Pioche trouvés séparément, sautez dans le puits et creusez pour élargir l'ouverture au [260](#). Sans ces outils, il ne vous reste qu'à faire demi-tour en espérant trouver un autre accès au repaire du molosse. Si près du but, c'est rageant, hein ? Rendez-vous au [124](#) pour explorer le reste de l'île – sauf si c'est déjà fait, auquel cas reprenez votre carte du Bourbier, en vous rendant au numéro qui y est tracé au crayon, ou quittez définitivement le marais en retournant au [66](#) qui vous est désormais familier.

Dépendances – Lieu 6

Vous aurez beau frapper, les Barrymore ne sont pas chez eux. Passe encore pour le majordome, qui est peut-être encore au Manoir. Mais sa femme, la cuisinière Drew Barrymore, devrait être chez elle. La lumière est d'ailleurs allumée.

Vous pouvez forcer la porte au [154](#), ou rendre visite à Perkins au [222](#). Les écuries sont accessibles au [90](#), l'Allée des Ifs au [8](#), la carte du Manoir au [44](#) et celle de la Lande au [66](#).

Bibliothèque – Lieu 8

Le *Guide touristique du Comté* – édition de 1879, revue et augmentée – n'est ni un roman, ni une fiction, ni votre futur livre de chevet à en juger par son contenu : les dix meilleurs coins à champignons ! Contes et légendes des vieux du pays ! Sans parler de plans plutôt fantaisistes, à les comparer avec votre propre carte d'état-major. Vous refermez le *Guide* avec humeur. Si l'envie vous prend de l'emporter dans l'espoir de lui trouver un usage quelconque (caler un meuble par exemple), libre à vous, Holmes.

Vous pouvez à présent feuilleter les revues au [192](#) ou les autres livres au [42](#). Sinon, quittez la pièce au [44](#).

Quincaillerie – Lieu x – Quoi ? Mais

vous êtes fou !

Vous ne saurez jamais qui vous a frappé par derrière. Un mouvement repéré du coin de l'œil, et hop, un bon coup de poêle à frire sur le crâne (le vôtre). Mais étai-ce l'épouse et mère de famille outragée, le commis conpue ou encore Marvin lui-même, agacé par votre sottise ? Avant de sombrer dans l'inconscience, la dernière chose que vous entendez est le mot « police »...

[Rendez-vous au 112.](#)

Tumulus – Lieu 15

Vos coups traversent la Brume Vampire. Vous sentez la force quitter vos membres flageolants, votre peau bleuir, votre...

Ziiiiing !

La Brume relâche son étreinte et se disperse ! Eberlué, vous apercevez le pieu fiché dans l'herbe à (faible) distance de votre pied droit. Une silhouette vêtue d'une ample robe se dresse au pied du tumulus le plus proche. La femme – car décidément c'en est une – tient une arbalète à la main.



– On dirait que je suis arrivé à temps, hein ?

– Mais qui êtes...

Vous ravalez votre question, car un rayon de lune éclaire le visage de votre sauveuse. C'est...

– Mme Hudson ! Mais que faites-vous là ? Non que vous ne m'ayez rendu un fier service... – Je suis dans tous les lieux obscurs, partout où le devoir m'appelle. Je suis Mary Hudson, la chasseuse de vampires ! Et vous, qui êtes-vous ?

Coquette, votre logeuse du 221B à Baker Street a apparemment oublié ses lunettes (elle est myope comme une taupe). Si vous avez la Clé de votre appartement, [rendez-vous au 184](#). Sinon, [rendez-vous au 156](#).

Cimetière du Bourbier – Lieu 26

La Goule des Marais est démantibulée, réduite à des lambeaux d'elle-même... pour le moment. Ses membres tranchés par le combat s'agitent et tressautent comme pour se rassembler. Mieux vaut ne pas vous trouver dans le coin quand ce sera le cas ! Au flanc d'une colonne funéraire renversée, vous notez cette phrase sibylline : HGZKOVGLM XLLMMZRG OVH

HVMGRH WVH NZIZRH. Un indice capital, peut-être.

Ou qui a intérêt à l'être, vu le fil que la Goule vous a donné à retordre ! Quittez vite le cimetière pour la chapelle si vous ne l'avez pas encore visitée (rendez-vous au [158](#)) ou pour un autre endroit sur la Lande (rendez-vous au [66](#)).

154

Dépendances – Lieu 6

Aïe ! La poignée était piégée. Une fine lame s'est enfoncée dans votre poignet. Vous perdez 10 POINTS DE VIE et 1 point d'HABILETE (vous récupérerez ce dernier si vous êtes soigné par un médecin). On sait recevoir chez les Barrymore.

Vous pouvez rendre visite à Perkins au [222](#). Les écuries sont accessibles au [90](#), l'Allée des Ifs au [8](#), la carte du Manoir au [44](#) et celle de la Lande au [66](#).

156

Tumulus – Lieu 15

– Décidément, je ne vous remets pas, monsieur. Au plaisir de vous sauver encore !

Mme Hudson tourne les talons et s'en va.

– Mary ! Attendez-moi ! Je vous aime, je vous ai toujours aimée !

Trop tard, Holmes, elle a déjà disparu dans la brume. Il ne vous reste que vos yeux pour pleurer, et un peu de temps pour passer les tumulus au peigne fin – au [244](#).

158

Chapelle de Saint Elme – Lieu x

Malgré son état de ruine avancé, le lieu respire encore quelque chose de sa grandeur d'autrefois. Le seul vitrail intact laisse passer un rayon de lune qui auréole de blanc les colonnes déjetées. Vous sentez jusque dans vos os la sainteté des lieux, qui tient à distance pour un temps encore les maléfices des marais.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous agenouiller pour prier ; rendez-vous alors au [178](#). Sinon, le cimetière est au [284](#) et la carte de la Lande au [66](#).

160

Bibliothèque – Lieu 8

Dès la première page (poussièreuse), vous baillez déjà d'ennui. Vous suivez le sommaire d'un doigt distrait,

quand soudain le nom BASKERVILLE vous saute aux yeux.

... apprenez donc qu'au temps de la Grande Révolte vivait dans l'ouest un seigneur débauché, profanateur et impie, nommé Hugo Baskerville. La croyance populaire lui attribue mille horreurs qui auraient attiré sur lui l'attention du démon, jusqu'à ce qu'un animal monstrueux emporte son âme. Une tapisserie tirée de sa légende orne le salon de son château ancestral.

Instructif, Holmes. Diablement instructif.

Vous pouvez dès à présent vous rendre dans le Grand Salon pour examiner cette fameuse tapisserie, au [16](#). Sinon, il vous reste à feuilleter les revues au [192](#) ou les autres livres au [42](#), ou à quitter la pièce pour une autre destination au [44](#).

162

Tour romaine – Lieu x

Si vous vouliez enrichir votre collection de galets, vous voilà servi. Les fougères et les feuilles mortes sont présentes en nombre, aussi.

Cessez de jouer avec des cailloux, et retournez au [194](#).

164

Allée des Ifs – Lieu 9

Un individu souffrant de nanisme, d'où la petite pointure. Les talons sont peu marqués mais la pointe profondément enfoncée, signe que cette personne marchait sur la pointe des pieds. Les traces deviennent moins nettes là où le gravier est plus grossier ; impossible de dire vers où se dirigeait l'individu.

Votre gibier est donc un Nain Furtif. Fort de cette information, vous pouvez vous rendre aux dépendances au [24](#) ou dans un autre endroit du Manoir au [44](#), ou même sur la Lande au [88](#).

166

Pont de Pierre – Lieu 19

Sbong – aaaAarrrrghhhhh !

[Rendez-vous au 14.](#)

Cabinet du Dr Mortimer – Lieu 24

On s'amuse bien, ici ! Le Dr Mortimer habite au-dessus de son lieu de travail. Et à en juger par les chants gaillards, il n'est pas près de se coucher. Vous toquez et, Ô surprise, qui reconnaissez-vous dans un des fauteuils de Mortimer quand ce dernier vient ouvrir ? Rien moins que Watson en personne ! – Je croyais que vous aviez promis à votre femme de ne plus toucher au whisky, Watson ? (Votre ton glacial congèlerait le contenu de son verre s'il n'était déjà vide).

– Holmes... heu... un grog pour mon rhume... ordre de la Faculté...

– M. Holmes, coupe Mortimer, vous ne nous en voudrez pas de nous amuser un peu, entre anciens carabins ! Ma femme est absente, vous excuserez le désordre. Vous plairait-il de visiter mon laboratoire ?

Si vous êtes blessé, Mortimer peut vous soigner jusqu'à concurrence de 20 POINTS DE VIE avec d'abondants bandages et une goutte de laudanum.

Après quoi, choisissez entre visiter son laboratoire ([rendez-vous au 212](#)), ou faire le point avec Watson sur votre enquête ([rendez-vous au 266](#)), à moins que vous ne préfériez planter là ces deux noceurs pour visiter un autre endroit du village ([rendez-vous en ce cas au 88](#)).

Temple englouti – Lieu 33 Un

temple romain, en plein Devon. Quelle découverte ! Quelle gloire quand la Société Royale publiera votre découverte ! Quelle occasion d'obtenir enfin l'Ordre de la Jarretière longtemps convoité ! Quelle...

Votre pied vient de heurter une pierre anormalement régulière. REPERE NIVELLEMENT IGN 1834. Une borne cartographique vieille d'un demi-siècle ! Quelle... déveine.

Cessez de pester et décidez si vous allez ou non pénétrer à l'intérieur du temple à demi englouti. Si vous vous y risquez, rendez-vous au [62](#). Sinon, reprenez votre exploration du marais. Si vous possédez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Sans le plan, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [40](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#). 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

Tour romaine - Lieu x

En sautant à terre depuis l'une des dernières marches, vous remarquez que le sol sonne creux sous vos semelles ! Vous balayez les débris pour mettre au jour une dalle carrée qui devait à l'origine se trouver au pied de l'escalier.

L'excitation vous titille les terminaisons neuronales, Holmes ! Si vous avez un compagnon avec vous, vous soulèverez la dalle sans peine : [rendez-vous au 86](#). Seul, il vous faut un résultat inférieur ou égal à votre FORCE avec un dé ; [rendez-vous alors au 86](#). Avec un résultat inférieur, vous ne parvenez qu'à vous froisser un muscle et à perdre 5 POINTS DE VIE, mais vous pouvez retenter votre chance. Enfin, rien ne vous interdit de laisser là cette bête dalle et de reprendre votre carte de la Lande au [66](#) ou d'explorer une autre partie de la tour au [194](#).

Pub – Lieu 21

Etonnant de voir à quelle vitesse les paysans de Grimpen perdent jusqu'à leur chemise, sous les commentaires grinçants et les clins d'œil moqueurs de l'escamoteur. Quelques personnes tirent toutefois leur épingle du jeu... Y aurait-il aiguille sous botte de foin ?

Lancez un dé (vous pouvez dépenser 1 point de PSI pour utiliser votre Pouvoir Œil d'Aigle). Si le résultat est inférieur ou égal à votre FLAIR, [rendez-vous au 188](#). Si le résultat est supérieur, vous ne remarquez rien. [Retournez au 6](#) pour faire un nouveau choix.

Souterrain – Lieu situé sous terre La Clé cruciforme se coince dans la serrure, mais une goutte d'huile prélevée dans la lampe fait merveille. Une solide poussée et la minuscule porte s'ouvre en grinçant. Vous prenez quelques instants pour battre le briquet et régler la hauteur de la mèche torsadée.

Allons, Holmes, allez-vous vraiment vous engager presque à l'aveugle dans ce tunnel d'à peine trois pieds de haut ? Si la réponse est oui, vous êtes sans doute un peu toqué. [Rendez-vous alors au 286](#). Sinon, retourner au [66](#) est un choix raisonnable.

Chapelle de Saint Elme – Lieu 28 Votre prière sera-t-elle entendue ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 ou 2, rien ne se passe. Si vous tirez de 3 ou 4, l'aura de sainteté que vous aviez ressentie se ravive un instant ; vous récupérez 2 point de PSI.

Avec 5 ou 6, c'est 3 points de PSI et 20 POINTS DE VIE que vous gagnez !

Et, cerise sur le gâteau, votre pied butte sur le cylindre métallique d'une Balle de .45 en vous dirigeant vers la sortie. Perdue par un chasseur venu faire ses dévotions après le massacre d'un lapereau, sans doute. Vous ne regrettez pas ces matinées à l'école du dimanche, tout compte fait, Holmes.

Après ce court intermède mystique, reprenez votre carte au [66](#), à moins que vous ne visitiez le cimetière attendant, au [284](#), si ce n'est déjà fait.

180

Galerie des Ancêtres – Lieu 3 Avec un craquement réconfortant, le cadre s'arrache du mur. Il dissimulait une cache. Un simple ressort caché aurait suffi à faire pivoter le portrait de côté. Le mécanisme grippé avait gêné la fermeture, d'où le cadre penché.

Vous retirez de la niche un Colt .45 à sept coups (une rareté), parfaitement huilé !

Voilà ce que ce petit cachotier de Henry faisait ici. Vous pouvez vol... disons emprunter l'arme chargée d'une seule Balle (+20 points de dégâts). Précieuse trouvaille ! Tenez bien le compte de vos (future) munitions ; lorsque le Colt sera déchargé, il ne pourra plus vous servir. A présent, [retournez au 44](#).

182

Poste de Police – Lieu 25

Vous paraphez avec application le carnet du Sergent. Qui abat sa matraque sur votre nuque. – Finalement je crois que Poirot est plus fort que vous.

Vous sombrez dans l'inconscience au [112](#).

184

Tumulus – Lieu 15

Mme Hudson reconnaît la Clé du 221B.

– C'est donc bien vous, M. Holmes ?

– Oui, Mary, c'est moi. Je dois vous dire quelque chose d'important. Je vous aim...

– Vous me devez deux loyers en retard, M. Holmes !

De l'argent, toujours de l'argent ! dirait Harpagon (vous vous piquez de connaître un peu la littérature française). Mme Hudson accepte de vous accompagner et de mettre ses talents de chasseuse à votre service... si vous la payez 1 Shilling immédiatement. Elle possède une Arbalète et une large réserve de pieux d'argent. La chasseuse mènera à vos côtés 2 combats de votre choix, puis s'en ira pour poursuivre sa propre mission. Elle arrosera votre adversaire de projectiles chaque fois que vous portez un coup avec succès (bien que myope, elle vise diablement bien, encore un mystère), augmentant tous vos dégâts de +5. [Rendez-vous à présent au 244](#) pour explorer les tumulus.

186

Merripit House – Lieu 17 Vous transportez ce guide dans vos poches depuis un moment, mais il ne vous serait pas venu à l'idée de le consulter. Stapleton vous indique la page consacrée au Bourbier de Grimpen. En quelques traits de crayon, il repère pour vous les sentiers secrets qui mènent au cœur du marécage. Le chiffre 118 a été ajouté en bas à droite : peut-être un anniversaire à souhaiter.

Quittez à présent Merripit House : la carte de la Lande est toujours au [66](#).

188

Pub – Lieu 21

En guise d'anguille sous roche, c'est une baleine sous un gravier ! Votre attention se porte sur une joueuse particulièrement chanceuse (malgré son physique peu flatteur), dont les chaussures délicates sont maculées de la même boue rouge que les semelles du bonimenteur. Ces deux-là sont venus ensemble, de mèche pour pousser les villageois à ce jeu de dupe ! Mais les accuser serait dangereux... Vous attirez l'attention de la fausse ingénue et lui soufflez quelques mots à l'oreille. La voyant pâlir, son complice bondit, ses cartes volant en tous sens (dont deux as de pique sortis de ses manches) pour s'enfuir.

– Rattrapez-le ! vocifère le tavernier, Herb. Il part sans payer !

Trop tard... mais vous retenez la femme par le bras. – Ne dites rien, je vous en supplie ! Et je vous aiderai à trouver le Chien. Vous voilà tout ouïe !

– On m'a payé pour que j'attire Sir Henry hors du Manoir la nuit prochaine... une lettre, une invitation, la bagatelle (vous tiquez, au vu du physique de la donzelle), n'importe... J'ai besoin d'argent pour m'éloigner de mon mari.

– Qui êtes-vous ?
– Je suis Béryl Stapleton.

Avant que vous puissiez demander qui était le *on*, la jeune fille bondit vers la porte et détale. Elle a laissé sur sa chaise une bourse de cuir souple contenant 30 Deniers de Feu... la monnaie des Enfers. Notez l'INDICE 2 sur votre *Feuille d'Aventure* : « Trente Deniers pour une complice ».

A présent, quittez le pub et reprenez votre exploration du village, au [88](#).

190

Île perdue – Lieu 30

La végétation de l'île, pelée, d'un vert jaunâtre, la rend à peine discernable du marais qui l'entoure. Seuls reliefs, des masses rocheuses disséminées et un puits à demi effondré. Alors que vous en approchez, un faible hullement s'en élève – ou plutôt un aboiement !

Vous pouvez vous pencher sur l'énigme du puits sans fond au [142](#), ou examiner plutôt les tas de pierres au [124](#). Si vous préférez ne pas rester sur l'île, reprenez votre carte du Bourbier, en vous rendant au numéro qui y est tracé au crayon.

192

Bibliothèque – Lieu 8

Vous jetez un œil aux journaux et revues sur la table basse : le *North Devon Journal* et le *Times* d'avant-hier, quelques illustrés d'histoires de cow-boys que Sir Henry a dû apporter dans ses bagages. Une lettre froissée à laquelle vous jetez un coup d'œil machinal. Bon sang, ça c'est fort ; elle vous était adressée mais on ne vous l'a pas remise !

INFO IMPORTANTE

VENEZ ME VOIR, HOLMES

Les caractères ont été découpés dans un journal et soigneusement collés sur une feuille blanche. Qui a pris tant de précautions pour ne pas révéler son identité ? Qui est l'auteur de cette diabolique lettre anonyme ? Vous retournez la lettre et découvrez la réponse en lettres d'imprimerie :

FRANKLAND.

Profond soupir.

En attendant de rendre visite à « l'anonyme » M. Frankland, vous pouvez consulter les livres au [42](#) si ce n'est déjà fait, ou bien quitter la bibliothèque au [44](#).

194

Tour romaine – Lieu x

Vous manquez trébucher sur une des pierres sèches tombées de l'édifice à demi ruiné et couronné de chicots rocheux. Un coup d'œil par une brèche refroidit votre enthousiasme d'archéologue amateur : ce qui servait de toit est à présent le plancher, jonché de débris jetés par les passants. L'escalier n'est plus qu'un vestige sur le pourtour des murs. La VIII^e Légion n'est plus ce qu'elle était, dans le Devon.

Rien ne vous empêche de vous lancer dans des fouilles amateur, mais vous risquez de perdre un temps précieux. Vous pouvez explorer le rez-dechaussée de la tour au [274](#), tenter de grimper sur ce qui reste de la plate-forme d'observation au [56](#), ou fouiller parmi les pierres tombées au pied de la Tour romaine au [162](#). Autrement, votre carte de la Lande se trouve toujours au [66](#).

196

Cabinets – Lieu discret Psss

psss sssss !

Voilà un épisode sur lequel Watson ne risque pas de s'étendre dans ses chroniques. En rabattant la lunette des toilettes, vous remarquez un graffiti sur le mur, dissimulé jusque là :

A–B–C

Z–Y–X

7–8–9

Un carré magique ? Vous avez peut-être trouvé là une indication précieuse – en plus d'avoir pris une précaution utile.

Prenez note du graffiti puis retournez au [44](#).

198

Cellule – Lieu verrouillé à double tour La serrure se tord et le pêne se brise en deux. Vous vous affalez aussitôt sur le banc de bois, épuisé.

Lancez un dé :

– 1 ou 2, vous perdez 1 point de PSI.

– 3 ou 4, vous perdez 2 points de PSI.

– 5 ou 6, vous perdez 3 points de PSI.

Vous perdez 20 POINTS DE VIE par point de PSI manquant. Si cet effort vous achève, vous trouverez une aspirine pour votre cervelle ratatinée au [14](#). Sinon, récupérez vos affaires dans le bureau du Sergent puis quittez le village au [66](#).

200

Antre de la Bête – Lieu 31 Vous repoussez les roches jusqu'à distinguer une nouvelle galerie flanquée de piles de chêne. Sur le sol, des traces de pattes démesurées : vous brûlez. Pourtant, un instant, vous hésitez. Mais n'êtes-vous pas Holmes, l'enquêteur de l'étrange ? Holmes, le courageux adversaire de toutes les goules, stryges, vouivres et autres Moriarty des deux mondes ? Et bientôt, Holmes, le Pourfendeur du Chien de l'Enfer.

Le torse bombé, la casquette dressée, l'air fier, la cape au vent si vous en aviez une – et s'il y avait du vent – c'est d'un pas résolu que vous vous engagez dans le tunnel abandonné...

Patatras !

... pour vous étaler les quatre fers en l'air après avoir glissé sur une plaque fongueuse. Encore un épisode que Watson devra passer sous silence ! Quelques mètres plus loin, vous parvenez dans une chambre circulaire et au plafond noyé dans l'ombre. Les pierres moussues transpirent les maléfices. Sous vos pieds, des ossements craquent : des animaux dévorés ? Une chaîne scellée dans un mur laisse présager que les lieux ont connu un autre usage...

La pièce semble vide, mais votre instinct crie « danger ! » Osant à peine respirer, vous avancez. C'est alors qu'un grognement résonne sous la voûte. Vous tournez lentement la tête. A l'entrée d'une autre galerie se tient le Chien, immobile. Une chien énorme, d'un noir de nuit sans lune, et surtout un chien comme n'en a vu jamais aucun détective. Des flammèches s'échappent de ses naseaux palpitants. Ses yeux rouge sang pétillent d'une malice mortelle. Vous clignez des yeux, et voilà que ce n'est plus un animal qui se tient devant vous, mais un humain.

– C'était bien vous ! Je le savais.



– Et comment auriez-vous su, Holmes ? susurre la créature.

– Enfantin. Le sang dans la serre ne pouvait être que celui d'un Loup-Garou. Et seul un humain, ou un être en partie humain, aurait besoin d'une complice. – Un pion bien utile, cette Stapleton... Elle m'a mené à ce repaire, elle connaissait les chemins du marais. Elle aurait fini par attirer Henry dans mes crocs...

– Ces hurlements, ces traces autour du Manoir, une mise en scène d'histrion... Vous avez eu des dizaines d'occasion de tuer Henry avant mon arrivée.

– Et pour quelle gloire ? ricane la bête. Je ne quitte les profondeurs qu'une fois tous les cent ans. Quel délice de côtoyer Henry, d'obtenir son amitié, de le séduire – avant de lui arracher la gorge ! Même vous, Holmes, n'y avez vu que du feu...

– Oh, j'ai vite compris. Vous étiez plusieurs à porter l'initiale B : Basil Mortimer, le majordome Barrymore, Béryl Stapleton... Mais il n'y avait qu'une personne sans alibi pour la nuit dernière. Et pardessus tout, dès le premier jour, vos scones immangeables trahissaient votre mauvais fond.

Yap !

En un battement de cil, la démoniaque cuisinière a repris son apparence animale. Bon sang, dégagez, Holmes ! Abattez Drew Barrymore !

Celle qu'on surnommait plaisamment la Veuve Flageolet, la gentille cuisinière maladroite, n'était autre qu'un Loup-Garou envoyé de l'Enfer pour persécuter le dernier Baskerville. Cette créature dispose de 120 POINTS DE VIE. Ses caractéristiques sont les suivantes : RAPIDITE 5, PSI 3. Ses crocs infligent +5 points de dommages. La créature invoquera ses Pouvoirs Psychiques avant chaque coup tant qu'elle aura du PSI :

– au 1er coup, le Hurlement du Loup : un « kai ! » dément vous glace les sangs (vous ratez votre prochain coup).

– au 2e coup, la Bestialité satanique : les dégâts infligés par le Chien lors de cet assaut sont triplés.

– au 3e coup, le Tout pour le tout : lancez un dé. De 1 à 3, le Chien regagne 1 points de PSI ! De 4 à 6, c'est vous qui regagnez 1 points de PSI.

– si le Chien est victime d'une Mort Subite et possède encore du PSI, il utilise la Résurrection... pour se relever avec 30 POINTS DE VIE.

Une arme en argent ou des balles du même métal voient leurs dégâts ordinaires doubler. La Fuite est impossible. Si, comme c'est hélas probable, la Cuisinière-Garou vous expédie ad patres, rendez-vous au [14](#) et, d'un geste rageur, reprenez vos dés pour recommencer l'aventure à zéro. Si vous l'emportez sur les forces du mal, rendez-vous d'un pas fier au [300](#). **202**

Merripit House – Lieu 17 – Bon sang, mais vous avez raison !

La moustache de Stapleton en danse presque de joie. Vous de même ; pour une fois que l'Enigme-quiCouronne-l'Aventure n'est pas une règle de trois ou une équation du 2ème degré !

– Vous avez votre Guide touristique du Comté sur vous, j'espère ? demande le naturaliste sans transition. Je peux compléter la carte du Grand Bourbier... des sentiers connus de moi seul...

– J'ai ici un crayon et une très bonne carte d'état major de chez Stanford, commencez-vous.

– Pas de ces cochonneries londoniennes chez moi ! glapit Stapleton, la moustache frémissante. Question de principe !

C'est juré, un provincial borné de plus et vous vous claquemurez à Londres pour vos prochaines enquêtes. Si vous avez le Guide, [rendez-vous au 186](#). Sinon,

Stapleton refuse de vous divulguer ses secrets ; [retournez au 66](#), mais notez le numéro de ce paragraphe au cas où vous feriez à nouveau un tour par la demeure du naturaliste avec le livre demandé.

204

Lafter Hall – Lieu 16 La demeure du vieil astronome est encombrée d'un bric-à-brac de caisses, vieilles marmites, bonbonnes, piles de bottins, journaux découpés... une chatte n'y retrouverait pas ses petits, ni vous une information utile. Vous pouvez toutefois goûter le ragoût que le vieil homme avait laissé mijoter : reprenez 15 POINTS DE VIE. Ça ne calmera pas votre conscience – vous venez de tuer un vieillard sans défense, vous vous rappelez ? – mais votre estomac, oui.

Après quoi, [reprenez votre plan au 66](#).

206

Mine abandonnée – Lieu 14 Cet endroit ne vous dit rien qui vaille.

Hou-hou.

Et voilà qu'un hibou se met de la partie, perché sur madrier. Son cri appesantit encore l'ambiance sinistre de la mine abandonnée.

Si c'est la première fois que venez ici, vous vous engagez dans le tunnel étayé de poutres vermoulues au [276](#). Si vous avez déjà exploré la mine, vous pouvez y jeter un œil à nouveau en vous rendant au [104](#). Autrement, reprenez votre carte au [66](#).

208

Post Office – Lieu 22

Si vous aviez une lettre urgente à déposer, cela devra attendre demain, Holmes. La Poste est évidemment fermée, les volets clos, les barres tirées. Retournez au [88](#) et faites un choix moins niais.

210

Temple englouti – Lieu 33

Brrrrrrroum... klang !

C'est le bruit que fait la Statue en se redressant avec des gestes saccadés. Enfin, ça c'était le brrrrrrroum. Le klang, c'était le bruit de la gifle encaissée sans défense !

Déméter a la rancune tenace... Une prochaine fois, n'offrez pas une monnaie infernale à une déesse dont la

filles a été enlevée par le dieu des Enfers. Vous perdez 10 POINTS DE VIE. Dégainez vos dés et votre meilleure arme, car affronter la Déesse de Granit ne va pas être de tout repos ! Elle dispose de 60 POINTS DE VIE (vingt par tête) et des Caractéristiques suivantes : RAPIDITE 1, +8 points de dégâts avec ses poings de pierre. Seule note positive, sa lenteur lui impose d'obtenir 8 pour porter un coup. Mince consolation, n'est-ce pas ? La Fuite vous ramène aux options du [170](#). Si vous venez à bout de cette idole de tombe raide, rendez-vous au [72](#). Dans le cas contraire, Déméter se fera un plaisir d'envoyer vos restes à sa fille et son gendre... au [14](#).

212

Cabinet du Dr Mortimer – Lieu 24 Fioles, cornues, alambics, becs bunsen, un vrai kit du petit chimiste, le radium en moins (il n'a pas encore été découvert). Mortimer farfouille un instant parmi ses fioles avant de vous tendre un minuscule flacon bouché à l'émeri.

– Adrénaline, caféine et... quelques composants secrets. Avalez cela et vous serez assuré de réussir votre prochain test de FLAIR sans même lancer les dés !

Allons, cet homme n'est pas si mauvais, après tout ! Buvez le Philtre de Vigilance dès maintenant ou quand vous le souhaiterez. Pendant que vous causiez, Watson a filé à l'anglaise comme un vrai sujet de Sa Majesté. Retournez au [88](#).

214

Cellule –

Lieu verrouillé à double tour – A l'aide ! à moi ! à l'injustice !

– Holà, holà, pas si fort... y a d'honnêtes gens qu'aimeraient bien dormir !

Vous avez réveillé une mendicante crasseuse, allongée contre le mur de votre prison.

– Ma brave ! S'il vous plaît, allez chercher le Dr Wat...

– Ta ta ta, y a pas marqué Royal Mail, là ! C'est vous, le Holmes dont tout le monde parle ? J'avais plus grand. Et plus malin. C'est vrai que vous pouvez deviner les habitudes et le passé des gens rien qu'en les regardant, hé ?

– Evidemment, vous rengorgez-vous. C'est la base.

– Alors c'était quoi mon métier, avant ?

La mendicante a des cheveux gris emmêlés d'où émerge encore un chignon malpropre. Ses mains sont petites et ses doigts fins, si sales qu'on distingue à peine la tache rouge sur le côté de son index droit. Sa peinture est

approximativement 38, peut-être moins. Une paire de lunettes étroite et un livre dépasse d'une de ses poches. Vous déchiffrez le début du titre : MA... mais pas plus. Etait-elle postière ?

[Rendez-vous au 228](#)

Etait-elle couturière ?

[Rendez-vous au 114](#)

Etait-elle institutrice ?

[Rendez-vous au 34](#)

216

Pub – Lieu 21

Vous désignez la carte de droite, qui se révèle être... le roi de trèfle ! Vous auriez pourtant juré. Le bateleur vous dédie un sourire plein de dents et appelle déjà les joueurs suivants.

Allez-vous protester de tricherie ([rendez-vous au 48](#)), rester observer les parties suivantes ([rendez-vous au 174](#)), bavarder – si ce n'est déjà fait – avec Herb ([rendez-vous au 252](#)), avec une vieille femme solitaire ([rendez-vous au 280](#)), ou quitter la taverne ([rendez-vous au 88](#)) ?

218

Quincaillerie – Lieu x

[Rendez-vous au 148](#).

220

Souterrain – Lieu situé sous terre

A l'entrée du tunnel maçonné, votre œil acéré repère une mousse brun-roux... Le naturaliste que vous êtes identifie le *Fuliginosa Purulenta*, lichen très nutritif, à condition d'être consommé sitôt ramassé. Vous en grattez assez pour récupérer deux dés de POINTS DE VIE. Si vous tirez de 9 à 12, vous récupérez aussi 1 point de PSI !

La galerie s'élève doucement puis s'achève sur un mur de gravas que traverse un étroit boyau. C'est l'autre bout du passage aperçu au fond du puits, sur l'Île... ce qui signifie que le Chien est là, tout proche ! Une galerie annexe s'ouvre sur la droite, mais à demi obstruée par un plafond effondré. Là encore, une fissure permet au Chien de se faufiler : il a perdu une touffe de poils noirs sur une arrête rocheuse.

Si vous tentez de dégager la voie, [rendez-vous au 10](#). Sinon, faites demi-tour jusqu'à la salle ronde pour examiner l'autre galerie obstruée, [au 296](#).

222

Dépendances – Lieu 6 – Quesssss que z'est ?

– Bonsoir Perkins ! lancez-vous. Votre témoignage m'est indispensable dans mon enquête. Aussi, je vous prierais de me signaler avec clarté et diligence toute information utile.

– Aaaaah ben elle – *hic* – est bien bonne celle-là ! Quelque chose vous dit que vous perdez votre temps, Holmes.

Si vous insistez pour [interroger Perkins](#), rendez-vous [au 264](#). Autrement, vous pouvez toquer chez les [Barrymore au 144](#), ou visiter les [écuries au 90](#). [L'Allée des Ifs, voisine, est au 8](#). La carte du [Manoir est au 44](#).



224

Croix de Saint Elme – Lieu 12 Une silhouette au cœur de la nuit, au pied de la croix. Un trépassé enterré au carrefour pour l'empêcher de revenir hanter les siens ? Un démon insane qui dévore les passants ? Un...

– Un baromètre ? Seulement 2 Shillings !

Quelle barbe : un vendeur ambulancier.

– Bien aimable à vous. Je suis hélas sur une enquête, je n'ai pas vraiment le...

– Vous ne seriez pas Sherlock Holmes ? *Le* détective ?

– C'est en effet moi, vous rengorgez-vous. – Si c'est vraiment vous, devinez mon métier, dit-il, finaud. – Vous êtes colporteur.

– Pas de doute, c'est bien vous ! s'exclame le nigaud, ébahi. Un p'tit baromètre ?

Ravalez vos remarques, Sherlock. Vous pouvez examiner sa camelote [au 116](#) ou lui vendre vos propres trouvailles [au 136](#). Notez que vous pourrez revenir faire des emplettes plus tard ; le colporteur ne bougera pas de là. Vous pouvez également laisser là ce filou et poursuivre votre chemin [au 66](#).

226

Pont de Pierre – Lieu 19

– Péage. Un Sh'ling.

L'homme vêtu à la manière fruste des paysans locaux est aussi large que haut. Son front carré recouvert de mèches grasses, sa bouche inexpressive, les deux furoncles (si ce sont bien des furoncles) de part et d'autre de son cou lui donnent un air terriblement familial.

Si vous payez 1 Shilling, vous êtes libre de traverser le pont dans la direction de votre choix, [au 66](#). Inutile de dire qu'il faudra payer à nouveau pour retraverser ! Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer, la carrure éléphantinesque du paysan ne vous permet pas d'espérer l'estourbir. Mieux vaut retourner au lieu d'où vous venez. Mais vous pouvez toujours tenter de négocier ([au 82](#)) ou, si vous êtes suicidaire, tenter le tout pour le tout et attaquer ([au 166](#)).

228

Cellule – Lieu verrouillé à double tour –

Vous étiez postière. Votre peinture est statistiquement la plus représentée dans cette profession. J'ai consacré une monogra...

– Faux !

La gueuse s'en va en maugréant ! Vous allez passer de longs jours dans cette prison. A tel point que vous finirez par mourir de faim, dans l'indifférence générale. Abrégez vos souffrances en vous rendant directement [au 14](#).

230

Temple englouti – Lieu 33

Ka-boum – splash !

C'est le bruit que fait votre Shilling en volant en éclats chauffés. Sauf le *splash*. Le *splash*, c'est le son de votre chair déchiquetée par les échardes de métal portées au rouge.

Une prochaine fois, soyez moins ladre ! Avaro omnia desunt, comme disaient les Romains : à l'avare tout manque. Vous "manquez" désormais de 20 POINTS DE VIE, emportés par l'explosion. Si vous réchappez au fatal [14](#), reprenez votre exploration du marais. Si vous possédez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Si vous êtes parvenu jusqu'ici en naviguant à la berlue, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [40](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

232

Cellule – Lieu verrouillé à double tour

Vous attendez.
Vous attendez encore.
Vous attendez toujours...

Allez attendre au [14](#).

234

Poste de Police – Lieu 25

Vous évitez de peu la matraque du Sergent Duncan. Le butor ! Vous ne trouvez pas de mot assez dur pour qualifier cette trahison, cette scélératesse de bas étage, cette...

Foin de vocabulaire, Holmes, il faut combattre, et à mort. Le Sergent Duncan est un solide gaillard pourvu de 40 POINTS DE VIE, et il frappe avec un 5 (il a suivi un stage de close combat). Sa RAPIDITE est de 3 ; sa matraque (+4) pourra être récupérée à la fin du combat, mais, en bon policier anglais, Duncan n'a ni arme à feu ni munitions. Vous pouvez choisir de vous rendre à tout moment ; l'officier vous bouclera alors au [112](#). Si Duncan vous estourbit, vous serez incarcéré au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

236

Serre – Lieu 10

Si vous avez déjà visité les lieux, ils sont à présent vides de tout indice ; reprenez votre plan au [44](#). Si vous poussez la porte vitrée de la serre pour la première fois, lisez ce qui suit.

Adenias, langues de belle-mère, jaspin, néphrolépis... tout le catalogue horticole. Vous suivez l'étroite allée de graviers en emplissant vos poumons des senteurs

capiteuses. La Plante à Vrilles vous prend totalement au dépourvu.

Mais qui a l'idée de garder une plante aussi dangereuse dans sa serre ? La Plante à Vrilles a 30 POINTS DE VIE et les caractéristiques suivantes : 4 points de RAPIDITE 5, épines +2. Si le végétal vous flagelle à mort, il vous digérera lentement puis recrachera vos restes sous forme d'humus au [14](#). Si vous êtes vainqueur, [rendez-vous au 44](#) pour regagner [le Manoir](#), [au 66](#) pour gagner [la Lande](#), ou [au 110](#) pour fouiller la serre... en espérant ne pas découvrir les boutures de la Plante.

238

Galerie des Ancêtres – Lieu 3 La galerie est toujours plongée dans l'obscurité.

Si vous avez une Boîte d'Allumettes, vous pouvez allumer quelques unes des lampes pour passer en revue les portraits. Rendez-vous alors au [268](#). Sinon, le plan est (toujours) au [44](#).

240

Caverne noyée – Lieu non cartographié

Le tunnel rectiligne débouche sur une caverne tout en longueur envahie par une eau noirâtre et croupissante. Un rapide sondage avec un reste de bois montre qu'il est inutile d'espérer traverser à pied. Heureusement, un unique rail étayé de poutres pourries forme un pont jusqu'à l'autre paroi, à cinq ou six mètres (l'autre rail repose certainement dans la vase depuis longtemps). La surface liquide se trouve à quelques pieds sous ce pont précaire.

Et flûte : jamais de passeur quand on en a besoin !

La seule manière d'avancer est de vous suspendre à deux mains au rail métallique pour avancer à la force des bras. Attention toutefois : par endroits les bords du rail rouillé sont tranchants comme le rasoir de Jack l'Eventreur ! Votre éventuel compagnon se débrouillera bien seul, mais vous... Il y a six mètres à franchir. Pour chaque mètre, lancez un dé. Chaque fois que vous tirez un résultat supérieur à votre FORCE, vos muscles vous trahissent et un faux mouvement vous prive de 5 POINTS DE VIE. Si cela vous coûte la vie, vous vous enfoncez dans les eaux saumâtres du [14](#). Si vous parvenez de l'autre côté sain et sauf ou presque, rendez-vous au [134](#).

242

Massif rocheux – Lieu 18

HR OV XSRVM ELFH XSZHHVA
NLM 1VI ZF XSZGVZF ELFH GILFEVIVA
NLM 2VNV ZF YRHGILG VM UVGV
NLM 3VNV HLFH OZ YZIYV WF KILKSVGV

M.O.K.

Maintenant que vous voilà informé (hum !), [reprenez votre carte au 66](#).

244

Tumulus – Lieu 15

Lancez un dé et comparez le résultat avec votre FLAIR (vous pouvez dépenser un point de PSI pour utiliser votre Pouvoir (Eil d'Aigle)). Si le résultat est inférieur ou égal à votre FLAIR, [rendez-vous au 120](#). Dans le cas contraire, vous ne trouvez rien de rien autour des tumulus, si ce n'est des cailloux et encore des cailloux. Reprenez votre carte [au 66](#).

246

Pub – Lieu 21

Comme c'est intéressant ! La plupart des joueurs délaissent leurs cartes pour faire cercle autour d'un bonimenteur souriant. Il aligne trois cartes sur une table et propose 10 Shillings à qui devinera où est placé l'as de cœur.

– Alors, où qu'est l'as, où qu'est l'as ? Deux Shillings la mise !

Un premier joueur pose deux pièces sur la table et observe le va-et-vient des cartes au dos rouge entre les mains du bonimenteur. Un grand sourire aux lèvres, il pose le doigt sur une carte et la retourne... c'est l'as de cœur ! L'heureux gagnant repart avec 10 Shillings.



Si vous en avez les moyens, vous pouvez miser 2 Shillings au [84](#) ou, si vous en avez un, un Souverain à Double Face, au [48](#). Mais peut-être préférerez-vous observer le déroulement de la partie, au [174](#). Sinon, vous pouvez (si ce n'est déjà fait) accepter l'offre de Herb au [252](#), vous attabler en compagnie d'une vieille

femme seule dont vous tirerez bien quelques potins au [280](#), ou tout bonnement quitter ce lieu de mauvaise vie et choisir un autre lieu à visiter au [88](#).

248

Mine abandonnée – Lieu 14 Être ou ne pas être riche, Sherlock... Dans votre cas, le choix est fait, puisque la bourse sur laquelle le Lutin des Cavernes dormait ne renferme que de la menue monnaie et de la cuivraie d'une autre époque !

Faites contre mauvaise fortune bon cœur, et regagnez l'embranchement pour suivre l'autre tunnel, [au 104](#).

250

Au cœur du Bourbier – Lieu humide

Vous progressez péniblement entre les touffes de roseaux vers ce rocher émergé, dans l'espoir de vous y reposer un instant. Apparemment un mille-feuille de couches de schiste érodées, car la surface se découpe nettement en plaques... pourtant le bloc est trop arrondi pour cela... et ce grognement ?

Et oui, Holmes : des écailles. Vous avez dérangé le Brontosauve du Bourbier ! Souffrant d'une indigestion de joncs et d'herbes des marais, le saurien souhaite goûter la chair humaine. Il dispose de 100 POINTS DE VIE et d'une RAPIDITE de 1. Ses écailles lui assurent une protection de -3 points de dégâts. Ses molaires émoussées ne sont guère à craindre, mais sa force phénoménale et sa queue inflige +15 points de dégâts ! Peut-être vaudrait-il mieux poser vos dés et vous rendre tout de suite au [14](#)... Si par extraordinaire vous veniez à bout du monstre et que vous possédez un Nécessaire à Couture, vous pouvez prélever la peau écaillée du Brontosauve pour confectionner un gilet d'un goût douteux, mais fort efficace (-3 points de dégâts pour tous vos futurs combats).

En cas de victoire, ou si vous prenez la Fuite, lancez un dé pour déterminer votre prochaine destination :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [40](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [70](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [170](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

252

Pub – Lieu 21 –

Quelles nouvelles du pays, tavernier ?

Le tavernier se lance dans un pot pourri de ragots, de spéculations sur le temps ou sur les beaux partis à présenter à Sir Henry.

– Faudrait que je l'invite un de vendredis soirs, le Milord ! C'est la soirée bingo, 3 Shillings pour les messieurs et 2 Shillings 6 Pence pour les dames, interdit aux mineurs. Rapport à la morale.

Vous toussotez poliment.

– Ce n'est pas pour ça que je suis là. Vous savez, Herb. Le Chien.

Aussitôt, le pauvre homme perd toute sa verve. « Quelque chose en cuisine... » bredouille-t-il, et il disparaît dans l'arrière-salle. Il ne vous reste qu'à finir votre bière.

Qui est fameuse : vous récupérez 10 POINTS DE VIE, mais l'alcool vous monte facilement à la tête... Vous perdez 1 point de RAPIDITE pour votre prochain combat uniquement. Chou blanc avec le cabaretier. Vous aurez peut-être plus de chance avec les joueurs de cartes (rendez-vous au 246) ou avec la vieille femme solitaire (rendez-vous au 280). Si vous quittez le pub, choisissez une nouvelle destination au 88.

254

Bibliothèque – Lieu 8

Comme c'est intéressant : une cache a été évidée entre les pages du tome 3, *La Guerre de Troie aura-t-elle lieu* ? Vous y trouvez 2 Shillings ordinaires et un Souverain en or à l'effigie de Victoria... et de sa plantureuse jumelle, puisqu'il s'agit d'une pièce à double face.

Notez la pièce truquée dans votre équipement, en attendant de tirer à pile ou face une corvée avec Watson. Inutile d'essayer de la refiler à un marchand : même dans ce pays pluvieux, les campagnards ne sont pas nés de la dernière pluie. Vous pouvez ensuite prendre quelques minutes pour feuilleter les revues et journaux au 192, consulter un autre livre au 42, ou quitter la bibliothèque pour le 44.

256

Pub – Lieu 21

Malgré l'heure tardive, la taverne-tripot-speed datingbed & breakfast *Chez Herb'* est encore ouverte. Vous vous attendiez à ce que, dans la plus pure tradition du western, les conversations cessent à votre arrivée et qu'une face enfouie derrière une chope lance « Les étrangers sont pas les bienvenus ici... »

En réalité, les villageois sont bien trop occupés à boire coup sur coup et à jouer aux dés pour vous prêter attention. Un chauve jovial, le crâne aussi luisant et

astiqué que son comptoir – Herb, sans nul doute – vous accueille : « M. Holmes ! Une pinte ? C'est la maison qui offre ! »

Au temps pour vos clichés. Vous pouvez boire une pinte et causer avec Herb ; rendez-vous alors au 252. Mais vous pouvez aussi approcher les joueurs de cartes (rendez-vous au 246) ou vous attabler en compagnie d'une vieille femme seule dont vous pourriez tirer quelques ragots (rendez-vous 280). Mais vous préférerez peut-être quitter le pub et choisir une nouvelle destination au 88.

258

Lafter Hall – Lieu 16 – Mais qu'est-ce que... Vous êtes fou !

Un fou qui vous traite de fou, Holmes. Frankland est un vieillard vigoureux, puisqu'il possède encore 40 POINTS DE VIE. Sa RAPIDITE est de 2. Il vous frappera avec son sonotone en cuivre (+1), quitte à ne plus pouvoir s'entendre se plaindre si jamais il vous bat – auquel cas vous devez vous rendre au 14. La Fuite vous ramène au 66. Si vous venez à bout du vieux toqué, rendez-vous au 204.

260

Île perdue – Lieu 30

De qui vous moquez-vous, Holmes ? Il n'y avait ni pelle ni pioche à trouver dans cette aventure !



Réduisez de 1 point votre total de FLAIR pour punir votre tricherie, puis retournez au 142.

262

Quincaillerie – Lieu x Marvin's,

Quincaillerie & Epicerie fine, d'après une enseigne défraîchie. Vous tambourinez à la porte jusqu'à ce que Marvin en personne daigne passer la tête à une fenêtre de l'étage, son bonnet de nuit de travers.

– Qu'ess' c'est encore ? Intérêt que ce soit le feu ou une foutrement grosse commande !

– Ni l'un ni l'autre, brave commerçant. Une enquête. – M. Holmes, comment que vous tombez bien ! On vient de rentrer une pleine caisse de pêches au sirop et je sais pas combien de sortes de boulons ! Non, ne cherchez aucune logique dans cet argumentaire bassement commercial... Marvin vous fait entrer par la porte des fournisseurs et vous laisse fouiner dans sa boutique.

– Alors, vous en voulez de mes pêches au sirop ? Y a pas meilleur sur le marché ! Tenez, goûtez. Et en effet, les fruits conservés fondent comme un sucre sur votre langue. Vous regagnez 10 POINTS DE VIE, mais attention aux calories, voyez ce glouton de Watson !

– Tant que vous êtes ici, M. Holmes, j'ai un petit mystère à résoudre... Chaque fin de semaine, une petite somme disparaît de mon tiroir-caisse, toujours la même. Je me suis dit que peut-être un Gremlin... – Faites voir l'objet du délit (une vénérable caisse enregistreuse aux touches de cuivre). Qui y a accès ? – Moi, mon épouse, mon fils Chet et mon commis Jake, des gamins. 2 Shillings et 6 Pence tous les vendredis soirs.

Pas question de sécher sur ce coup-là...



L'infâme Moriarty
L'épouse de Marvin
Le fils de Marvin, Chet
Le commis de Marvin, Jake

[Rendez-vous au 148](#)

[Rendez-vous au 36](#)

[Rendez-vous au 218](#)

[Rendez-vous au 76](#)

264

Dépendances – Lieu 6

– 'ttendez, 'ttendez... C'est-y-pas que vous me prendriez pour un *suspect* ?

Aïe, aïe, aïe... le cocher a le vin mauvais, et ses grosses pattes sont redoutables ! Il bondit sur vous. Perkins a 40 POINTS DE VIE, est armé d'une chope à fond épais (+2) et dispose des compétences suivantes : RAPIDITE 1 (et FORCE 4, logique pour un buveur de bière). Il abandonnera le combat et se répandra en excuses avinées si ses POINTS DE VIE tombent à 10 ou moins. La Fuite vous ramène au [44](#). Si vous parvenez à calmer le cocher, [rendez-vous au 32](#). Si Perkins vous matraque à mort, une aspirine vous attend [au 14](#).

266

Cabinet du Dr Mortimer – Lieu 24

Sans grande surprise, en-dehors des quelques informations lues dans son journal, Watson n'a quasiment rien à vous apprendre ! Il évoque bien une

association de malfaiteurs dans la taverne locale, mais vous le suspectez d'avoir des raisons bien différentes de s'y rendre... Vous lui rapportez vos propres découvertes, avant de vous interroger sur l'opportunité de le garder avec vous.

Si vous choisissez d'emmener Watson, lancez un dé. Si vous obtenez 6, l'homme de l'art s'écroule sur la moquette avant de se répandre en larmes d'ivrognes et en propos incohérents... Si vous avez tiré de 1 à 5, Watson vous suivra pour autant de combats. Après quoi votre compagnon prétextera des douleurs lombaires et regagnera sa chambre. Il ne se battra pas, mais pourra vous soigner si vous êtes assez désespéré pour cela : à l'issue de chaque affrontement, lancez deux fois deux dés et ajouter le résultat à vos POINTS DE VIE. Il dispose par ailleurs de 2 points de PSI qu'il peut vous transmettre à tout instant par imposition des mains (talent découvert avec le concours de multiples patientes un peu sur l'âge et délaissées). Pendant votre causerie, Mortimer est monté s'enfermer dans sa chambre et ronfle déjà comme un sonneur. [Retournez au 88](#) et choisissez une nouvelle destination.

268

Galerie des Ancêtres – Lieu 3

Au mur nord sont pendus trois portraits de Baskerville à l'embonpoint alarmant, au nez porcine et à la couperose prononcée, vêtus de manteaux de loup. La chevelure blond paille du premier, le teint brique du troisième : ces solides soudards vous rappelle un conte pour enfants, mais pas moyen de vous rappeler lequel. Le mur sud s'orne de portraits plus récents (enfin, moins anciens) de cavaliers sans monture, capitaines presque pirates ou Lords commerçants. Quelques photographies sous cadre complètent la collection, dont l'une de Sir Charles, l'oncle d'Henry. Mais attendez... Pourquoi le portrait de Charles est-il de travers ?

Palpitant, Holmes : le mystère du portrait qui penche ! Vous pouvez décrocher la photographie pour l'inspecter [au 106](#). Si vous préférez examiner le mur autour du cadre, [rendez-vous au 22](#). Sinon, soufflez les lampes puis reprenez votre exploration [au 44](#).

270

Massif rocheux – Lieu 18

En passant devant l'anfractuosité d'où avait surgi le Kranit à votre précédent passage, vous remarquez à demi couverte de gravats la manche d'une veste à carreaux. C'est votre jour de chance : sur les restes squelettiques de la dernière victime du monstre, vous

récupérez 4 Shillings et une Balle de .45 encore utilisable (+20).

Retournez à présent [au 66](#).



272

Dépendances – Lieu 6 Sous la paille, vous trouvez encore plus de paille, et d'autres choses sur lesquelles ce récit ne s'attardera pas. Mais en sortant des écuries, votre regard tombe sur une Cravache dont l'extrémité s'orne d'un gland en argent pur (+5) ; une arme potentiellement utile pour le combat et de futures parties fines. Inscrivez-la dans votre inventaire si vous l'emportez.

A présent, vous pouvez rendre visite aux Barrymore ([rendez-vous au 144](#)) ou à Perkins ([rendez-vous au 222](#)). L'Allée des Ifs est tout à côté, au 8. La carte du Manoir est au 44, celle de la Lande au 66.

274

Tour romaine – Lieu x

Le rez-de-chaussée de la tour carrée est encombré de quartiers de roc, de bouteilles vides et des papiers gras que vous débroyez laborieusement. Mais à part une pièce de 1 Shilling et un bon tour de rein, il n'y a strictement rien à trouver ici.

Votre Shilling en poche, [regagnez le 194](#).

276

Mine abandonnée – Lieu 14

Un embranchement ! Choix cornélien (bien que Shakespeare ait votre préférence sur les auteurs du continent) : gauche ou droite ?

Si c'est la gauche, [rendez-vous au 104](#). Si c'est la droite, [au 78](#).

278

Lafter Hall – Lieu 16

Frankland vous installe dans un siège de cuir et vous flanque d'autorité un bol de ragoût entre les mains.

Vous dégustez d'une cuillère distraite tout en l'écoutant (vous reprenez 15 POINTS DE VIE). – Je vous ai écrit au Manoir, vous avez bien reçu ma lettre ? Enfin peu importe, vous voilà. Je craignais que ce ne soit l'autre qui vienne en premier ! Vous devez savoir que je suis astronome amateur. Les conjonctions, les comètes, tout ça... Mais mon télescope me permet aussi d'observer les allées et venues, on est curieux à mon âge... Je note tout, tout dans mon carnet (il tapote sur un cahier à reliure fatiguée).

– Pardonnez-moi, M. Frankland, mais je ne vois pas... – C'est exactement ce que je me suis dit, vous coupet-il. Puisque le Chien, certains disent un Chien-Garou, a fait des dégâts au Manoir la nuit dernière, vers deux heures du matin... *qui n'était pas dans son lit à cette heure-là ?*

Vous commencez à voir où il veut en venir. Frankland suit du doigt ses gribouillis dans le carnet : vers deux heures, Mortimer rentrait de chez un malade puis n'est pas ressorti. Personne sur la route entre Grimpen et le Manoir, sauf le majordome Barrymore... qui allait sans doute au *pub* où se cache la femme Stapleton. A ce sujet, on raconte dans le pays... – Et si nous en revenions au sujet, M. Frankland ?

– En fait, la seule personne que j'ai vue près du Manoir vers deux heures, conclut-t-il, c'était B– arrrrgh ! – Bargh ?

Non, pas Bargh, cher Holmes. Argh comme dans : aaarrrrgh ! Une créature efflanquée a surgi de l'ombre dans un angle de la pièce et s'est jetée sur le pauvre Frankland. Vous n'avez rien vu venir. Le Chien de Tindalos possède 40 POINTS DE VIE, une RAPIDITE de 6 et un PSI de 4. Ses crocs sanguinolents vous feront perdre 10 points de dégâts. Il se servira alternativement des Pouvoirs suivants jusqu'à épuisement de son PSI :

– Drain psychique : si le coup porte, son regard hypnotique vous fait perdre 1 point de PSI, en plus des POINTS DE VIE. Si vous n'avez plus de PSI, vous perdez 20 POINTS DE VIE à la place !

– Intangibilité : le Chien de Tindalos s'évanouit dans les airs pendant une seconde. Votre prochain coup ne l'atteindra pas.

L'argent ne cause aucun dommage supplémentaire.



Le Triangle Quadrangle, si vous le possédez, empêche la créature d'utiliser tous ses Pouvoirs... contre 1 point de PSI. Attention, toute Fuite est impossible. Si le Chien de Tindalos vous égorge, allez méditer les dernières paroles du vieux Frankland [au 14](#). Si vous ajoutez ce succédané du Chien des Baskerville à vos trophées, [rendez-vous au 80](#).

280

Pub – Lieu 21



La vieille est sourde comme un pot fêlé, et si couverte de puces qu'il n'est pas difficile de comprendre pourquoi personne ne boit en sa compagnie ! En vrai gentleman, vous lancez quelques platitudes sur la pluie et le beau temps et vous éclipses.

[Regagnez le 6](#) et faites un nouveau choix.

282

Dépendances – Lieu 6 Ça alors !

Le corps de l'étalon s'évanouit en lourdes volutes de fumée lorsque vous lui portez le coup de grâce. Il ne subsiste de ce messenger des Enfers que quelques cendres et quatre fers.

Si vous récupérez l'un des fers, [rendez-vous au 26](#). Si vous préférez fouiller la litière des boxes, [rendez-vous au 272](#). Autrement, [la porte des Barrymore est au 144](#) et celle du [cocher Perkins au 222](#). Vous pouvez aussi vous engager dans [l'Allée des Ifs au 8](#), ou reprendre la carte du [Manoir au 44](#).

284

Cimetière du Bourbier – Lieu 26 Splutch, plotch.

Entre les stèles, vos pas sur le sol rendu humide par l'atmosphère des marais résonnent presque douloureusement. *Splutch, splutch.*

De ces pierres tombales et de ces portes de caveaux, laquelle vous livrera son mystère ? Un message recouvert de lierre se lira-t-il au fronton d'un monument funéraire oublié ?

Splutch, splutch, splotch.

Cette fois, ce ne sont pas vos pas ; vous êtes immobile ! Vous vous retournez lentement. Entre deux lambeaux de la brume des marais se tient une silhouette grotesquement étirée, dégingandée. Les rayons de la lune auréolent d'horreur la Goule des Marais !

Aïe, aïe, aïe... La Goule des Marais dispose de 30 POINTS DE VIE, ou plutôt de MORT, ce qui peut paraître peu. Mais elle régénère 5 POINTS DE MORT à chaque fois que son tour vient de frapper (!) exception faite des blessures infligées avec une arme en argent. De plus, ses griffes (+3) sont enduites d'un poison subtil (+5). Sa RAPIDITE n'est heureusement que de 2, mais elle dispose d'1 point de PSI qu'elle utilisera dès qu'elle aura tiré 11 ou 12, avec pour effet de doubler ses dégâts jusqu'à la fin du combat. La Fuite est impossible, le terrain étant trop encombré (de pierres tombales). Si vous triomphez du monstre, [rendez-vous au 152](#). Sinon... votre chair sera un festin d'exception pour la Goule des Marais, [au 14](#).

286

Souterrain – Lieu situé sous terre Le boyau s'élargit à peine mais devient suffisamment haut pour progresser debout entre les deux parois rocheuses. Une demi-heure, une heure ? Vous ne savez plus depuis combien de temps vous suivez les tours et détours du tunnel, en ignorant les galeries latérales pour éviter de vous égarer. L'espace d'un instant terrifiant, vous vous imaginez égaré à vingt pieds sous le sol de la Lande, votre lampe à court d'huile, errant comme un damné pendant des jours jusqu'à tomber de froid et de faim... C'est comme les impôts, Holmes : mieux vaut ne pas trop y penser.

Le roc taillé fait place à la terre nue, encore soutenue par un réseau de madriers et d'étais. Le sol est humide mais un reste de pavage vous permet de progresser sans vous enliser. Vous approchez sans doute du vallon que l'eau a envahi pour former le Bourbier. Seule la composition argileuse de cette partie du sous-sol préserve les galeries des eaux.

Vous parvenez enfin à une minuscule pièce ronde aux parois de pierres maçonnées, suintantes d'humidité. Au sol, les restes d'un système d'aiguillage primitif pour wagons de minerai. Face à vous, des rails s'enfoncent dans deux galeries voûtées d'égale largeur, pavées de boue et de mousse grise.

Le tunnel le plus sinistre, autrement dit celui de gauche, vous mènera [au 240](#). Le tunnel de droite donne [au 30](#).

288

Tumulus – Lieu 15

La Brume Vampire dispose de 30 impalpables POINTS DE VIE (de MORT ?). Vous portez le premier coup. La Brume n'a aucune RAPIDITE, frappe avec 9 et est incapable de vous blesser... mais à chaque coup porté avec succès, elle absorbera 1 point de votre FORCE. Au bout du troisième assaut, [rendez-vous au 150](#). La Brume vous suivra si vous tentez de fuir. Si votre total de FORCE est réduit à zéro, vous vous traînerez (lentement) [au 14](#).



290

Tour romaine – Lieu x

Superbe panorama ! Accoudé à ce qui reste du parapet, vous scrutez l'horizon de votre œil d'aigle. Au nord, à demi éclipsé par un ressaut rocheux de la Lande, les tours du Manoir Baskerville enveloppées de lierre. Au sud-ouest, le village de Grimpen : un amas de maisons basses en briques rouges flanquées de jardinets. Au sud-est, le miroitement sinistre du Bourbier, sur lequel se détache le silhouette d'une chapelle antique.

Redescendez précautionneusement [au 172](#).

292

Temple englouti – Lieu 33

Shla-bling !

Non, ne paniquez pas... ce n'est que le bruit de vos pièces qui ont disparu dans un éclair d'un bleu électrique. Mais que se passe-t-il ? Une pluie de gouttelettes bleutées jaillit de l'œil d'obsidienne. Vous êtes incapable d'esquiver le jet liquide qui s'écoule sur vos blessures. Votre corps entier se tord dans une onde de feu.

A la réflexion, il y a de quoi paniquer, Sherlock.

Les larmes de la déesse font disparaître vos blessures. Valetudo melior est quam divitiæ, comme dirait Cicéron : santé passe richesse ! Vous récupérez 10 POINTS DE VIE par Shilling sacrifié. Vous avez même le droit de dépasser votre Total de départ dans la limite de 10 points ! Ce chiffre devient alors votre nouveau Total de départ. Reprenez à présent votre exploration du marais. Si vous possédez la carte du Bourbier, rendez-vous au numéro qui y est tracé au crayon. Si vous êtes parvenu jusqu'ici en naviguant à vue, lancez un dé :

- 1 Vous relancez le dé, en soustrayant un.
- 2 Vous choisissez votre destination ci-dessous.
- 3 Vous pataugez jusqu'au [70](#).
- 4 Vous barbotez jusqu'au [40](#).
- 5 Vous nagez jusqu'au [250](#).
- 6 Vous coulez jusqu'au [14](#).

294

Poste de Police – Lieu 25 – M. Holmes !

Vous ici ?

Le Sergent qui était assis derrière son bureau pour la garde de nuit s'est précipité vers vous, main tendue. – Quelle joie de vous voir ! Je suis un de vos admirateurs. J'achète *Strand Magazine* tous les mois. La manière dont vous avez résolu l'affaire du *Vampire du Sussex*... – En fait, c'était le Vampire du South Derbyshire. Watson n'a pas résisté au calembour. – Et si j'osais vous demander un autographe ?...

Quelle plaisir de rencontrer quelqu'un qui apprécie le travail bien fait. Le vôtre, pas celui de ce plumitif de Watson, bien sûr. Une fois que vous aurez signé « pour Duncan » dans le carnet du Sergent, lancez un dé et comparez le résultat avec votre RAPIDITE. Si le chiffre amené est inférieur ou égal (ou si vous avez un compagnon pour garder vos arrières), [rendez-vous au 234](#). Si le chiffre amené est supérieur, [rendez-vous au 182](#).

296

Souterrain – Lieu situé sous terre

Et dire que votre maman (premier violon de l'opéra de Leeds) vous croit détective, alors que vous jouez les terrassiers en sous-sol...

300

Dégager la voie est pénible, mais pas infaisable. Ce qui est plus délicat, c'est ce rocher instable en surplomb... Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre RAPIDITE, vous l'esquivez de justesse ! Si le résultat tiré est supérieur, vous recevez le roc en plein sur l'épaule droite. Notez alors que vous serez incapable de vous servir d'une arme à feu pendant les quatre premiers échanges de coups du prochain combat ! Dans tous les cas, [rendez-vous ensuite au 200](#).

298

Pub – Lieu 21 La

police surgit !

– Messieurs les policiers, voici un aigrefin qui escroquait d'innocents villageois, et...

– Tais-toi quand tu parles, c'est nous qu'on pose les réponses ! glapit le premier agent. – Au trou, ça t'calmera ! ajoute le second.

Une matraque s'abat sur votre nuque avant que vous puissiez prononcer un mot. Vous sombrez dans l'inconscience.

Ou plutôt jusqu'au [112](#).

Antre de la Bête – Lieu 31

YaaaAAAAaarrghhl...!

La créature est morte ! Lardée de coups de dagues, déchiquetée par vos balles, cravachée sans merci, mordue à belles dents, peu importe. Au moment du coup fatal, le gigantesque Chien a brièvement repris sa forme humaine avant de basculer dans ses propres flammes. Son cri inarticulé n'a bientôt plus été qu'un gargouillis lorsque sa chair d'emprunt s'est ratatinée sur ses os jaunis. Seul subsiste sur les dalles du sol un tas d'ossements noirâtres et tordus. La Malédiction des Baskerville est définitivement brisée !

Pansez vos blessures, poussez un « Yes ! » de victoire puis, tout épuisé que vous soyez, [tournez la page pour découvrir Le Triomphe de Holmes](#).

Le Triomphe de Holmes

... et c'est ainsi que mon compagnon de toujours, le détective Sherlock Holmes, est venu à bout du mystère du Chien des Baskerville.

Après avoir tracé FIN d'une écriture appliquée, je reposai la plume avec un soupir satisfait. – Quel titre comptez-vous donner à votre petit récit, Watson ? m'interrogea Holmes, calé derrière un journal à larges feuilles. Le chèque signé par Henry Baskerville dépassait de la poche de son peignoir.

– *Le Yorkshire du Devon ?*

– Mnnmh...

– *Une enquête qui a du chien ?*

– Essayez encore.

L'intelligence de Holmes a parfois quelque chose d'exaspérant pour les gens ordinaires. Le silence se prolongeait. Je remarquai enfin les gros titres du *Guardian* que tenait toujours mon confrère.

– Sainte Mère, Holmes ! Vous avez lu...? « *Lestrade démystifie le cas Baskerville* » !

– A vrai dire, je lisais les *comics* en dernière page.

– Ne faites pas la bête, Holmes.

Il me lança un de ces regards qu'on dédie aux enfants qu'on va priver de dessert. Rien qu'à penser au baba au rhum de Mme Hudson, mon cœur s'est serré. J'attendis donc sagement que le *Guardian* cède la place au *Times* (Holmes ne rate jamais le courrier du cœur de l'édition du dimanche) pour parcourir l'article.



DE NOTRE CORRESPONDANT DANS LE DEVON. – L'inspecteur Lestrade de Scotland Yard, déjà connu de nos lecteurs pour la prompté résolution de l'affaire dite des « Petits Télégraphistes », a mis au jour la mystification du supposé chien fantôme des Baskerville (notre édition du 15). Chien il y avait, un magnifique dogue allemand dressé et grimé, qui terrorisait les villageois de Grimpen depuis le décès d'un riche propriétaire terrien. Revenant, malédiction familiale, crimes en série : les ingrédients d'un roman-feuilleton bien huilé. Une campagne destinée à attirer le touriste, déjà fatigué du Monstre du Loch Ness ? La complice et épouse du dresseur et ancien maître chanteur Stapleton, Mrs Béryl, est aujourd'hui sous les verrous grâce à la diligence des enquêteurs du Yard, etc.

– Et votre roman alors, Watson ? Bon à flanquer aux cabinets de Mme Hudson ?

– Non, soupirai-je. Bon à réécrire. Encore. Il va falloir tourner ça à la farce policière... Toutes ces vieilles lunes d'indices, de déductions (à ce mot, Holmes gloussa), de révélations de dernière page... de « Stupéfiant, Holmes ! » suivis d'un « Élémentaire, mon cher Watson... » – Curieuse formule.

– Et l'inévitable résolution finale. Enfin, on ne peut pas refaire l'histoire, le monde n'est pas encore prêt. Je vous parie qu'il faudra même donner un rôle à Lestrade dans le dernier chapitre.

– Laissez quelques miettes aux médiocres, Watson, laissez-leur au moins ça...

Mais la voix de Sherlock Holmes tombait. La tête dans l'édition dominicale du *Times*, son esprit approfondissait déjà sa prochaine enquête sur Mme Irène, trente deux ans et jeune d'esprit, aimant la bonne chair et Dickens, veuve de bonne famille et vierge de cœur sinon de corps, divorcés s'abstenir, écrire au journal qui fera suivre...

