

Le quotidien des investigateurs

Les chercheurs de l'horreur hantent les lieux étranges et lointains. Pour eux, il y a les catacombes de Ptolémaïs et les mausolées sculptés des terres de cauchemar. Ils gravissent les tours éclairées par la lune de châteaux en ruines du Rhin, et descendent en chancelant des marches couvertes de toiles d'araignées noires sous les pierres dispersées de cités oubliées d'Asie. La forêt hantée et la montagne désolée sont leurs sanctuaires, et ils s'attardent autour des monolithes sinistres d'îles inhabitées.

— H. P. Lovecraft, *L'Image dans la maison déserte*

Même si chaque enquête contient ses propres défis, les conseils que vous trouverez ici illustrent quelques techniques testées et éprouvées dont les investigateurs feraient bien de tenir compte.

Les procédures d'enquête

Communes à la majorité des enquêtes, les étapes suivantes peuvent être envisagées comme l'essence même d'une bonne technique d'investigation :

1. Recueillir les informations.
2. Parler avec et/ou surveiller les personnes impliquées.
3. Déterminer une motivation ou un but.
4. Échafauder un plan.
5. Réaliser ce plan.

La Fondation Westley Isynwill

On sait peu de choses sur Westley Isynwill avant son arrivée à Arkham, dans le Massachusetts, au début de 1920. Mais en peu d'années, avec l'aide de quelques fidèles compagnons, Westley Isynwill a bâti un groupe d'investigateurs de l'occulte à temps partiel et à coût modéré pouvant se targuer de posséder dans ses rangs ces investigateurs bien connus tels que Tobias Lang (décédé en 1923), Mortimer Blake Jr. (décédé en 1923), Jack Bligh (décédé en 1923), Alfonse Ellis French (décédé en 1924), August Hall (décédé en 1924), Marcus Denham (décédé en 1924) et Eddie Gump (décédé en 1924).

Tout au long de ce chapitre, des extraits tirés des notes de Peotr McLean, membre de la Fondation Westley Isynwill, sont fournis à titre d'illustration, afin de donner à des investigateurs ayant des aspirations communes les informations et tactiques susceptibles de faire la différence entre une enquête récompensée et la mort ou la folie. Les notes de Peotr McLean contiennent des observations et des conseils utiles sur le personnel, l'équipement, les armes, les procédures d'enquête et tactiques standards permettant de s'adapter à toute une variété de situations dans lesquelles peut se retrouver plongé l'investigateur de l'inconnu.



« Il faut chercher autant d'informations que possible sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode habituelle de Westley Isynwill était de diviser son équipe. J'étais généralement affecté, avec Eddie Gump ou August Hall, à m'occuper des bibliothèques, des archives municipales, des journaux, des témoins, ainsi que d'autres endroits et personnes susceptibles de procurer des renseignements de fond. »

— Peotr McLean

Attention : ne vous attendez jamais à ce qu'une enquête soit appliquée à la lettre du début à la fin ! De fausses pistes, des intrigues qui la font dévier et d'ignobles méchants, tous sont des éléments courants pouvant contre-carrer même l'investigateur le plus méticuleux.

Recueillir les informations

« Tu t'occupes des livres, je m'occupe des bars clandestins. »

— Eddie Gump

Avant de filer détruire des horreurs contre nature et blasphématoires, une équipe d'investigateurs doit préalablement essayer d'apprendre tout ce qu'elle peut sur son ennemi, quelle que soit la forme que ce dernier prenne, à partir des différentes sources d'information disponibles. Effectuer des recherches systématiques sur l'histoire secrète de toute famille, tout lieu ou tout événement liés à l'enquête est une façon élémentaire d'obtenir des renseignements qui aideront les investigateurs à déterminer un plan d'action.

Tout d'abord, votre investigateur doit déterminer ce qu'il s'apprête à affronter. Cela peut impliquer de se rendre dans une bibliothèque, de parler avec des voisins ou des parties intéressées, de se procurer les journaux intimes et les agendas des personnes impliquées, et de s'attarder sur les récits relatant le problème, en s'aidant peut-être de livres ésotériques. Bien qu'il soit folie de diviser un groupe dans une situation tactique, les tâches de l'enquête peuvent néanmoins être réparties avec une relative sûreté entre de petits groupes lorsque la rapidité d'exécution s'avère nécessaire.

De nombreux scénarios publiés incluent des citations, des extraits, des déclarations ou des lettres qui sont distribués aux joueurs pour qu'ils les étudient et les interprètent. Ces documents contiennent des indices ou des informations potentiellement utiles. Sinon, ils ne seraient pas remis aux joueurs.

De même, certains gardiens aiment préparer des documents ayant un aspect authentique pour le plaisir de leurs joueurs et ajouter une qualité tangible à leur partie. Puisqu'ils consacrent de nombreuses heures de travail passionné à la création de ces documents, les joueurs devraient les manier avec le plus grand respect.

Souvent, les quotidiens et journaux intimes recèlent des informations pertinentes. Les bibliothèques, les dossiers des journaux, les registres de l'État et régionaux des naissances et des décès, les sociétés historiques, les hôpitaux et les écoles, les médecins et les avocats personnels, les pasteurs et les prêtres, ainsi que les organisations privées comme les chambres de commerce (entre autres), peuvent fournir des informations qui s'avéreront rétrospectivement d'une importance vitale.

Les bibliothèques

Pour une équipe d'investigateurs, la bibliothèque publique est généralement la première source d'informations disponible sur un phénomène donné. Si une ville est trop petite pour posséder sa propre bibliothèque, consultez la bibliothèque du comté ou celle de la grande ville la plus proche.

Cherchez par sujet, nom et titre les principaux individus, lieux, événements, successions d'événements, décès ou disparitions. Parcourez le catalogue de la bibliothèque à la recherche de textes écrits par des personnes-clés. Cherchez les ouvrages sur les légendes ou le folklore de la région, que ce soit ceux des autochtones disparus ou des habitants actuels. Les bibliothèques conservent généralement des archives des journaux locaux et peuvent également posséder des exemplaires de vieux journaux ayant cessé leur parution, ou même des journaux d'autres villes, États ou pays.

Si une équipe d'investigateurs parvient à entrer dans la maison ou le bureau de quelqu'un, que ce soit dans le cadre d'une recherche générale ou d'une enquête préliminaire portant sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tout bureau, bibliothèque ou collection de livres qu'elle rencontre – si, bien entendu, il semble sûr et prudent de le faire.

Se séparer

« Lorsque vous divisez votre équipe afin de vous rendre dans différents endroits en même temps, il est essentiel que vous pensiez à déterminer à l'avance vos lieux et heures de rendez-vous, qui pourront par exemple se dérouler dans des hôtels, où des télégrammes et des appels téléphoniques pourront être envoyés et reçus. Réservez à l'avance vos chambres et transférez de l'argent pour couvrir vos dépenses. »

— Peotr McLean

Les journaux

La deuxième meilleure source d'information, ce sont les archives du journal local. Si une ville est trop petite pour posséder un journal, ou si le journal local a cessé de paraître, rendez-vous dans la bibliothèque de la grande ville la plus proche. Recherchez les noms de famille, les événements clés, les séries d'événements, les dates, les lieux, les mariages, les décès, les naissances, les blessures, les crimes, et ainsi de suite. N'oubliez pas de parcourir les nécrologies. Gardez le spectre de votre recherche suffisamment étroit pour obtenir les informations requises, mais en même temps suffisamment large pour ne pas rater les éléments secondaires.

Recherchez les articles couvrant les décès ou disparitions, notamment les morts étranges ou inhabituelles. Essayez de déterminer quand le phénomène a débuté. La chronologie des événements, des décès, des naissances et des mariages, peut souvent révéler des informations utiles, comme savoir si le phénomène a été introduit dans la région ou s'il y a trouvé naissance.

Les services de coupures de presse

L'utilisation d'un service de coupures de presse professionnel peut être envisagée par des investigateurs voulant se tenir au courant des nouvelles. Ce type de société gère de multiples abonnements à de nombreux journaux et magazines, et, contre paiement, fournit des articles pouvant intéresser ses clients. Les frais de base sont modestes, allant de 1,50 \$ à 4,00 \$ par semaine, mais ils augmentent proportionnellement au nombre de sujets ajoutés à la liste du client. Des points de vente dans des lieux comme New York proposent des services renvoyant vers des journaux en langue étrangère et emploient toute une batterie de traducteurs pour rechercher dans les périodiques l'information désirée par leurs clients. Des correspondants personnels vivant dans d'autres parties du pays ou du monde sont aussi une bonne source pour ces coupures de presse.

Les registres civils

Habituellement conservés dans les mairies ou les sièges du comté, ils contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les registres de propriété et les dossiers de la police. Ces documents sont publics, et devraient, dans la plupart des cas, être librement disponibles pour un examen.

Internet

L'accès à Internet permet d'accélérer les recherches contemporaines, une grande partie des informations contenues dans les bibliothèques, les journaux, et les dossiers gouvernementaux étant facilement accessibles. Les blogs et les réseaux sociaux peuvent également donner des indications sur les personnes, et permettre d'identifier leurs liens sociaux et d'affaires.

Dans la plupart des cas, ces informations sont accessibles gratuitement, bien que des enquêtes plus ciblées (par exemple, les recherches portant sur des arbres généalogiques ou des détails sur certaines situations financières) exigent parfois un paiement ponctuel. L'accès aux renseignements bancaires personnels et les comptes des entreprises privées sont restreints. S'ils les veulent vraiment, les investigateurs doivent les acquérir illégalement. Pour cela, ils devront faire preuve d'expertise et de prudence.

La richesse des informations disponibles sur Internet a un prix. L'opinion mal informée, les mensonges éhontés et les inexactitudes pèsent sur le matériau que l'on trouve en ligne. Méfiez-vous donc des fausses identités et des fausses informations, en particulier sur les réseaux sociaux. Les investigateurs feraient bien de vérifier les faits avant d'agir.

Les cimetières et les églises

Avant que les autorités locales aient commencé à constituer des archives, les églises tenaient des registres de baptêmes, de décès et de mariages. Si les registres civils

Faites attention

« Soyez extrêmement prudents lors de la recopie des inscriptions que vous trouvez ! Une fois, Spencer Watkins, une recrue prometteuse, s'est mis à recopier des dessins découverts dans une grotte en bord de mer, tandis que le reste d'entre nous continuait son exploration de toute une série de tunnels sombres. À notre retour, il ne restait plus rien de ce pauvre vieux Watkins, juste un tas de cendres et un crayon rouge. »

— Peotr McLean

ne remontent pas suffisamment loin, allez voir dans les églises locales, ainsi que dans les cimetières du coin pour trouver les pierres tombales des personnes-clés ou de leurs familles. Gardez à l'esprit que de nombreuses familles riches possèdent des parcelles privées.

L'enquête sur place

Une fois sur le site principal du phénomène, continuez à enquêter sur l'environnement physique pour trouver des indices. Si le site est une maison, effectuez une fouille systématique de chaque pièce, à la recherche de lettres, d'agendas, de livres, de revues, de journaux, de cartes, et autres objets qui pourraient être cachés dans les bureaux, les armoires, les caisses, les commodes, sous les lits, sous les tapis, dans les murs, au grenier ou au sous-sol. Jetez un coup d'œil à la cheminée et aux cendres. N'oubliez pas que des maisons anciennes peuvent avoir des pièces condamnées oubliées et des passages secrets.

La photographie

Prenez des photographies afin de garder trace des phénomènes éphémères et des preuves qui ne peuvent pas être emmenées du site. Les photographies (ou les vidéos pour une époque plus moderne)

permettent d'examiner un objet ou un site à distance et à tête reposée. Les photographies diminuent également la tâche souvent laborieuse de recopier les inscriptions et les sceaux ésotériques, et réduisent les risques d'erreurs de transcription.

Parler avec et/ou surveiller les personnes impliquées

Savoir lire un livre ne signifie pas que l'on saura lire une personne. Tout comme les chercheurs d'or d'autrefois avaient des tamis pour séparer l'or de la pierre, l'investigateur doit tamiser la perception des informations qu'il a de ses entrevues. En dehors de ce qui est réellement dit, écoutez le ton et le rythme de la voix de votre interlocuteur, regardez ses yeux et son visage. Est-il en sueur ? Sa respiration est-elle tendue ? Parle-t-il rapidement avec un sifflement aigu ? Tous ces éléments sont des indicateurs de quelqu'un qui ne vous dit peut-être pas toute la vérité. Que vous indique son langage corporel ?

Essayez de vous lier d'amitié avec les gens que vous rencontrez au cours de votre enquête. Prenez en considération ce qu'ils ont à dire. Même s'ils ne savent rien maintenant, ils peuvent être utiles dans le futur. En tant que détectives du surnaturel, les investigateurs doivent faire preuve de prudence et essayer de se faire des alliés. Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin d'un ami.

Les témoins

Les personnes étroitement associées aux événements peuvent être réticentes à parler de leur expérience. Ces témoins doivent donc être gérés avec précaution. Y aller avec de gros sabots peut faire fuir un témoin précieux, tandis que faire preuve de mollesse peut donner à la personne la possibilité de vous induire en erreur. Faites preuve de discrétion et ne prenez pas les gens ou les choses au pied de la lettre.

Les contacts

On dit souvent que la qualité d'un investigateur se mesure à l'aune de ses contacts. Un bon réseau de contacts utiles définit en effet à quelle vitesse il est possible de recueillir des informations, ainsi que leur valeur. Qu'ils soient médecins, barmen, chauffeurs de taxi, éboueurs, clochards ou voyous, ce sont des personnes qui ont l'oreille de la rue et peuvent être amenées verbalement à donner des conseils ou cuisinées pour obtenir des informations.

Un employé de la mairie ou un compagnon de beuverie qui se trouve être policier peut fournir des informations inconnues du grand public. Parfois, c'est une question de compromis et de partage. Peut-être que ce que sait votre investigateur peut aider ses interlocuteurs à clore un dossier. De même, des liens avec le monde criminel peuvent s'avérer utiles, surtout s'il faut aller fouiner dans les affaires d'autres personnes. Pour toutes ces raisons, il est important de savoir rester dans les bonnes grâces d'un contact. Par exemple, il n'est jamais raisonnable d'offenser un gang. Traitez vos contacts comme il faut et ils vous rendront la pareille, en règle générale.

Les pots-de-vin

Les investigateurs peuvent se retrouver dans toutes sortes de situations difficiles, que ce soit au regard de la loi ou avec un directeur d'hôtel tatillon ou un criminel rugueux. Parfois, un pot-de-vin pourra aider à sortir cet investigateur malheureux du pétrin dans lequel il s'est fourré. Mais attention ! Certes, les choses se passeront mieux si l'on fait preuve d'appréciation pour les services rendus. Mais recevoir une somme ressemblant de près ou de loin à un pot-de-vin rend certaines personnes nerveuses. Rappelez-vous donc que biens, services, informations et récompenses en nature sont de bonnes alternatives à l'argent liquide.

Les distractions

« Eddie Gump a organisé une partie de poker à grosses enchères avec un gangster local afin de lui soutirer des informations sur le gang Selby, un groupe rival arrivé récemment en ville. Malheureusement, Eddie fut distrait de la tâche qu'il s'était assignée lorsqu'il estima que le chef de la pègre avait triché ! Les pétards sortirent des poches et un échange de tirs s'ensuivit. Eddie eut de la chance de s'en sortir vivant ! Bien sûr, il ne put découvrir le moindre renseignement sur le gang Selby, mais il est reparti avec 6 000 \$ en poche ! »

— Peotr McLean



Lorsque vous parlez aux témoins et aux autres individus, essayez de jouer les conversations plutôt que de simplement effectuer des tests de charme, d'intimidation ou de persuasion pour définir les informations obtenues. Vous apprécierez d'autant plus votre partie. Après tout, le « rôle » est au cœur du jeu.

Les autres sources

Allez voir les buvettes ou les communautés de vagabonds pour savoir ce qu'on raconte en ville. Les habitants peuvent se montrer méfiants envers les étrangers, voire carrément hostiles pour certains d'entre eux, de sorte que cela vaut la peine de faire preuve de prudence. Inversement, l'ivrogne du village est généralement une source d'informations sûre, bien qu'imprévisible, à condition bien sûr de ne pas oublier d'amener une bonne bouteille.

Sur les lieux

Lorsque les investigations mènent à un endroit précis, comme le repaire du méchant ou l'ancre du monstre, mieux vaut se renseigner sur les lieux avant de s'y précipiter.

Une fois sur place, il est bon d'examiner l'environnement physique. Ratissez la zone à la recherche d'indices, inspectez les affaires des victimes ou des suspects. Tout cela peut vous aider à avoir une idée réaliste sur ce qui s'est réellement passé.

Soyez prudents, et restez ensemble là où le danger guette. Les créatures mauvaises ont l'habitude de revenir sur les lieux de leurs méfaits. Et si elles reviennent vraiment et qu'il n'est pas facile de les affronter, alors n'hésitez pas à courir. Vos pieds sont vos amis. Votre investigateur pourra toujours revenir plus tard, quand le danger sera passé. Un investigateur mort résout rarement une affaire.

Restez en vie

« Quand on se trouve sur un site lié à un phénomène étrange, la tâche première est de rester en vie et sain d'esprit ! Au-delà de cela, vous devez découvrir aussi rapidement et sûrement que possible la nature du phénomène. Notre expérience a montré qu'il est raisonnable de supposer que, dans une mission donnée, au moins un membre de l'équipe peut être tué ou devenir fou (ou pire). La vie d'un investigateur est souvent courte, mais elle est toujours exaltante ! Un investigateur bien préparé s'arme d'un bon équipement et d'une bonne paire de chaussures de course. »

— Peotr McLean

La surveillance

Mettre en place une surveillance autour de quelqu'un ou d'un lieu peut souvent se révéler utile. Observer qui se rend dans un endroit particulier peut permettre de lancer de nouvelles pistes de recherche, ainsi que confirmer des suspects possibles. Le comportement suspect doit être observé, et si vos investigateurs sont suffisamment chanceux pour surprendre quelqu'un en flagrant délit, il leur faut être prêts à agir, en particulier si des innocents sont en danger.

Des investigateurs contemporains peuvent chercher à utiliser la technologie de surveillance sophistiquée de leur époque, comme les caméras-espionnes, le traçage des véhicules, la capture audio, etc. Ces appareils peuvent s'avérer extrêmement utiles, en particulier dans les enquêtes à haut risque, mais un suspect digne de ce nom est probablement capable d'employer des tactiques de contre-surveillance pour éviter que ses transactions ne soient espionnées. Depuis plus d'un siècle, on a essayé de filmer les phénomènes étranges. En vain. En mettant en place des enregistrements vidéo à intervalles ou une caméra réactive cachée, les investigateurs espérant avoir une capture d'un monstre jamais aperçu auparavant ou d'une singularité bizarre peuvent s'attendre à devoir assumer une grande patience et la déception.

Les investigateurs se servant d'appareils et de techniques high-tech sont priés de rester du côté de la loi. Les preuves obtenues illégalement ne servent à rien devant une cour de justice. De même, ceux qui emploient des techniques illégales, consultent des données secrètes, organisent des écoutes téléphoniques, etc. sont susceptibles de se retrouver un jour devant les tribunaux et de devoir faire face à des sanctions sévères s'ils sont reconnus coupables. Parfois, les bonnes vieilles techniques coûtent beaucoup moins cher, ne nécessitent pas un niveau élevé de compétence technique, et ne sont pas susceptibles de vous conduire en prison !

Quand le gardien sait qu'un lieu recèle une information importante, il sera patient avec les questions des joueurs et leurs tests.

Inversement, s'il n'y a rien à trouver, il trouvera un moyen de prévenir les joueurs. Cependant, la manière dont ces questions et ces réponses seront formulées est importante. Redoublez vos tests si vous pensez qu'il y a quelque chose à trouver. Cependant, évaluez les conséquences potentielles si vous exagérez dans ce redoublement.

Déterminer une motivation ou un but

Une fois les faits recueillis, il est temps de reconstituer le puzzle des informations et des preuves accumulées pour découvrir une raison expliquant le pourquoi des événements sur lesquels vous enquêtez. S'agit-il d'un événement unique ou de quelque chose de plus important se déroulant en coulisse ? Qui tire les ficelles ? Quelqu'un rencontré lors de vos recherches de renseignements est-il susceptible de tirer profit de la situation ?

Échafauder un plan

« Pour rien au monde vous ne devez vous séparer. »

— Westley Isynwill

Lorsque vous aurez compris la situation (ou tout au moins le penserez), organisez un plan pour résoudre le problème. Ne partez pas du principe que le danger est trop important pour que vous puissiez l'affronter. Examinez les options et les ressources disponibles. Démanteler l'ensemble d'un culte sera en effet sans doute difficile pour votre petit groupe d'investigateurs. Peut-être existe-t-il des alliés auxquels vous pourriez faire appel ? Qui d'autre a intérêt à « nettoyer la ville » ? Faites quelque chose de significatif et souvenez-vous que, parfois, vos investigateurs seront les seuls à pouvoir faire la différence, et ils devront rester et se dresser, seuls, contre les forces obscures. C'est lors de moments comme ceux-ci que votre partie devient réellement mémorable ! Idéalement, votre plan devrait impliquer tous les investigateurs et utiliser leurs différentes compétences et expertises. Tout le monde devrait avoir un rôle à jouer. Si vous ne pouvez pas compter sur vos collègues et amis, qui surveillera vos arrières ?

« Des pieux en bois, de l'eau bénite, une mitraille et un sac de sel ? Non, ne me dites rien. Je ne veux pas le savoir. »

— Mortimer Blake Jr.

Réaliser ce plan

« Ne te retourne pas ! Cours ! Cours pour sauver ta peau ! »

— Westley Isynwill

Le moyen le moins coûteux et le plus sûr de se tirer d'une situation est de se servir de sa matière grise. Dans de nombreux scénarios publiés, il existe un moyen grâce auquel les investigateurs peuvent

résoudre ou faire disparaître le problème sans obligatoirement recourir au combat physique, et ce, même si la santé mentale pourra toujours se retrouver en péril.

En règle générale, ne poursuivez un combat physique que contre des créatures ayant déjà porté des attaques physiques. Sinon, comptez sur votre aptitude à répéter les mots précédemment lus sur le manuscrit, brisez le miroir que traversent les pistes que vous avez trouvées, faites fondre cette sinistre statuette, et ainsi de suite. Si vous découvrez qu'un horrible démon habite le vieux puits de mine branlant, vous n'avez pas obligatoirement besoin d'y redescendre pour courir le risque d'être dévoré ou frappé de folie permanente. Vous pourriez mettre le feu aux soutènements de la mine, dynamiter le puits ou couler du béton dans l'ouverture, enterrant ainsi la menace, peut-être pour toujours.

Restez calme. Prendre des décisions dans le feu de l'action est souvent le moment où la catastrophe frappe, suivie de la folie et de la mort ! Si les choses tournent mal, essayez de revenir en arrière et prenez un peu de temps pour mettre en place un plan de remplacement. Un plan, c'est toujours mieux que pas de plan du tout.

Si le pire se produit et que les horreurs de l'étrange sont en train d'écraser votre équipe, ceux qui le peuvent doivent fuir et laisser le scénario comme « une histoire qu'il vaut mieux ne pas raconter ! ». Si le gardien y consent, les joueurs pourraient retenter le même scénario plus tard, quand ils se sentiront plus à l'aise et que leurs investigateurs seront mieux à même de l'appréhender eux-mêmes. Mais attention, car l'horreur en question aura eu du temps supplémentaire pour se développer !

Considérations tactiques

Monter la garde

Mettez toujours en place un tour de garde lorsque vous passez la nuit sur une enquête. Une garde effectuée par deux personnes est plus sûre, mais c'est un luxe. Divisez le nombre d'heures dans la nuit par le nombre de membres de votre équipe et tirez à la courte paille. Soyez sur vos gardes vis-à-vis des sons aigus, des ombres au-dessus de vous, des lumières, et des apparitions. N'enquêtez jamais seul si vous n'y êtes pas obligé. En cas de souci, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Il en va de votre vie.

Les armes

La violence est votre dernière protection. Chaque fois que vous vous préparez à entrer dans une situation

potentiellement violente, nettoyez, réparez, et chargez vos armes. Transportez avec vous des munitions de rechange et des fusées éclairantes. Après avoir tiré, dès que vous êtes en sécurité, rechargez. Apportez dans un sac corde, eau et nourriture. Mais ne mettez jamais rien dans un sac qui ne puisse être abandonné au cas où il tomberait dans une fuite précipitée. N'enfouissez pas vos fusées éclairantes et sources de lumière au fond de votre sac. Tenez-les prêtes à servir.

Lorsque vous explorez des cavernes et des sites souterrains, détectez d'abord les puanteurs accablantes, si parfois une odeur peut fournir des informations, elle peut également avoir des effets néfastes sur votre santé. Désignez un éclaireur et envoyez-le devant.

Les sorts

Notez qu'il faut du temps pour lancer un sort. Et que celui qui le tente peut facilement attirer sur lui la mort et la folie au cours du rituel. S'il est impossible de prévoir les effets d'un sort, met-



Les sorts

« Écoutez-moi : les sorts sont notoirement peu fiables. Hester Green, ancien officier de renseignement de NWI, a rejoint l'équipe et a passé des semaines penchée sur certains tomes anciens de la collection de la Fondation. Peu de temps après, nous nous sommes retrouvés dans une situation dangereuse et, alors que je me préparais à fuir, Hester a crié : « Je m'en occupe ! » Elle s'est ensuite prise la tête entre les mains, a poussé un cri perçant et, après avoir apparemment sérieusement raté le sort qu'elle avait tenté de lancer, elle est tombée raide morte. »

— Peotr McLean

tez au moins le lanceur désigné dans un endroit sûr (généralement à l'écart des autres) pendant qu'il le prononce.

Peu de sorts peuvent être utilisés discrètement, il y a là un comportement inhabituel minimal de la part du praticien. De nombreux sorts nécessitent, pour réussir à être lancés, un certain cérémoniel, des gesticulations sauvages, de puissantes incantations dans des langues étranges, des sacrifices d'animaux, et autres actes bizarres et socialement abjects. En d'autres termes, il est impossible de réussir à lancer un sort dans des lieux publics très fréquentés comme Times Square. Prenez soin de ne pas être observés ou entendus, car une telle démonstration bouleverse souvent les passants et la police du coin.

La dynamite

La seule utilisation tactique véritable de la dynamite est de détruire les obstacles qui ne peuvent l'être avec des armes légères. L'emploi de la dynamite dans les situations de combat est limité par plusieurs facteurs. Il est ainsi difficile de l'utiliser dans des souterrains, dans un endroit peuplé ou dans un bâtiment luxueux ou structurellement défectueux, ou s'il y a nécessité de préserver certains objets ou informations. Son utilisation est ainsi fortement déconseillée.

La dynamite

« La dynamite, c'est l'ultime aveu d'échec. Beaucoup de membres de la Fondation Westley Isynwill sont morts pour l'avoir utilisée. Un truc dont tout le monde se souvient à propos de Westley, c'est qu'il fumait toujours un gros cigare. Jamais une cigarette. « Un cigare, c'est plus pratique, ça reste allumé plus longtemps », disait-il. Il tenait son cigare serré entre ses dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Westley est mort près de l'Apache Trail, dans l'Arizona. Nous faisons face à une meute de créatures inconnues et indescriptibles, et Westley a couvert notre fuite en faisant pleuvoir des bâtons de dynamite sur ces monstres. Au moment où nous étions sur le point de nous en sortir, il a mal négocié un bâton, qui a atterri à proximité. Sans dire un mot, Westley s'est jeté sur la dynamite pour nous sauver. Les créatures se sont jetées à leur tour sur Westley et toute la dynamite qu'il transportait a explosé. Inutile de dire qu'il n'y avait plus personne ni rien à ranimer. »

— Peotr McLean



Le quotidien des investigateurs

Les déguisements

Se faire passer pour une autre personne peut parfois avoir une certaine valeur lorsque l'on tente de recueillir des informations difficiles à obtenir. L'utilisation d'un déguisement pour se fondre dans ce qui serait autrement un environnement dangereux ou difficile signifie que l'investigateur peut avoir accès à des lieux et à des gens qu'il lui serait autrement impossible d'atteindre.

Certains déguisements sont plus difficiles à acquérir que d'autres, comme les uniformes de policiers, de pompiers, et de militaires. Être découvert et accusé de s'être fait passer pour le membre de l'une de ces professions peut conduire à attirer l'attention indésirable des forces de la loi. Un costume sombre bien coupé peut généralement fournir une tenue vestimentaire convenable lorsque l'on souhaite ressembler à un agent du gouvernement, et souvent une simple robe de bure noire ou brune fera merveille lorsqu'il faudra infiltrer le repaire d'un culte. Mais renseignez-vous bien. Il est contre-productif de s'inviter au rituel du culte avec les mauvaises couleurs ! Une bonne préparation s'avérera toujours plus fructueuse que l'inverse.

Dans les moments où l'inspection minutieuse d'un déguisement est probable, le maquillage et les prothèses de théâtre peuvent s'avérer nécessaires pour ajouter du poids à la véracité de cette couverture. Idéalement, embauchez un professionnel pour qu'il applique lui-même vos prothèses (ou au moins, entraînez-vous préalablement), car la dernière chose que vous voudrez évidemment pour votre faux nez sera de le voir fondre et tomber alors que vous vous trouverez à côté du feu sacrificiel de la secte.

Les acteurs sont souvent au chômage sans trop savoir quoi faire, et sont donc généralement très heureux d'exploiter leurs compétences contre un peu d'argent. Vous pouvez donc facilement les recruter pour votre équipe et les amener à jouer les rôles nécessaires dans le cadre d'une enquête. Mais ils ont tendance à être très nerveux et, s'ils ne sont pas soigneusement cadrés, peuvent faire des leurs dans les moments les plus inopportuns. Vérifiez donc que vos acteurs comprennent la gravité de la situation dans laquelle vous leur demandez d'entrer.

Les communications codées

« Arrose plus, mec ! Arrose plus ! »

— Professeur Daniel Herbert

Parfois, un investigateur sera obligé d'utiliser un téléphone ou de tenir une conversation dans un lieu où il n'aura aucune intimité, et alors que ce qu'il a à dire doit absolument rester secret. Un espion pourrait soulever bien plus que des questions gênantes s'il entendait parler de plans pour s'introduire par effraction chez un particulier, démolir un bâtiment au moyen d'explosifs, ou d'autres projets encore plus sinistres. Il est recommandé que les équipes d'investigateurs se mettent préalablement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un code, et de l'employer chaque fois que c'est nécessaire. Chaque membre d'une équipe doit mémoriser le code standard de son groupe. Il est absolument déconseillé aux membres de l'équipe d'avoir avec eux la moindre trace écrite de ce code, qui pourrait facilement tomber en de mauvaises mains.

Les téléphones portables

Il est recommandé aux investigateurs contemporains de ne pas trop compter sur leurs téléphones portables. Même si ces appareils sont utiles dans une grande ville, il y a encore des pans entiers de la campagne et des endroits reculés où la réception est soit très limitée, soit inexistante. Si vous emportez avec vous un téléphone portable, une batterie de rechange (entièrement rechargée) est également conseillée, tout comme une coque résistante aux chocs. Passer un appel à proximité d'un plan d'eau tel que des égouts, une rivière, un lac ou l'océan, fait courir aux investigateurs le risque de faire accidentellement tomber leur téléphone dans l'eau. Des protections de téléphone étanches sont donc nécessaires.

La composition de l'équipe

« Vous ne sauriez croire ce qu'Eddie Gump pouvait faire avec ses mains. »

— Westley Isynwill

L'équipe d'investigateurs doit, dans l'idéal, accueillir tout un éventail de compétences et d'expériences différentes. Voici quelques suggestions de catégories de compétences que chaque membre de l'équipe peut mettre à contribution.

Le spécialiste en communication

Un membre charismatique peut généralement obtenir davantage d'informations grâce à un sourire ou à un mot gentil que certaines brutes utilisant des tactiques musclées. Une personne pou-

vant converser avec un large éventail d'interlocuteurs est souvent utile pour apaiser les inquiétudes des autorités locales ou gagner la confiance d'informateurs réticents ou craintifs.

Les langues

« Le latin, l'arabe, le grec et les hiéroglyphes égyptiens antiques sont tous utiles à connaître. Avoir quelqu'un parlant quelques langues européennes peut également être d'une grande aide. Si possible, essayez de recruter des membres de nationalités différentes. »

— Peotr McLean

Le combattant

Le but de toute enquête est de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des intrigues malfaisantes. Malheureusement, parfois, ces informations, ces livres, etc., sont gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de conserver ses collègues investigateurs dans le cadre de son objectif et qu'ils s'en sortent vivants en ayant récupéré la marchandise ou l'information. Les anciens militaires sont de bonnes recrues pour ce poste, en raison de leurs compétences avec les tactiques et les armes. En outre, parfois, en dépit des meilleurs efforts pour éviter un combat, un conflit se déclenche. Avoir quelqu'un autour de soi capable de se prendre en mains tout en protégeant le reste de l'équipe est un atout précieux.

Force musculaire et force mentale

« Tout investigateur utilisé pour sa force physique doit être choisi parmi ceux qui affichent en même temps une force mentale adaptée. Ils en auront besoin ! La dernière personne qu'une équipe d'investigateurs veut voir devenir folle furieuse est celle qui possède les armes. »

— Peotr McLean

L'universitaire

Une équipe victorieuse a besoin d'un bon chercheur et du « savoir ». Les investigateurs spécialisés dans des domaines d'expertise comme l'histoire, l'archéologie, la médecine, l'occulte, l'astronomie, la géologie, ou la zoologie peuvent parfois valoir leur pesant d'or. De même, toute personne ayant des facilités avec les langues, à la fois anciennes et modernes, peut être pour le groupe une véritable aubaine.

Les appareils trouvés

« Évitez de toucher ou d'essayer d'utiliser les appareils que vous trouvez. Une fois, alors que nous étions en train de visiter quelques ruines dans l'intérieur du pays australien, Jimmy Partridge est tombé sur ce qu'il croyait être un vieux appareil photo. Avant que nous ayons compris ce qui se passait, Jimmy pointait l'appareil vers nous en criant : « Souriez ! » Heureusement, la majorité d'entre nous étant familiers avec ce type de situation, nous avons plongé pour nous mettre à couvert. On ne peut en dire autant du professeur Herbert, qui a disparu lorsque l'appareil photo a produit un éclair, et on ne l'a plus jamais revu. »

— Peotr McLean



Le mécanicien

Ne sous-estimez jamais la valeur d'un homme à tout faire. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou des armes, concevoir des gadgets, s'occuper de livres qui se désagrègent, manœuvrer un treuil, faire fonctionner une machinerie lourde ou inconnue, bref sauver la mise lorsque les choses vont mal.

L'archiviste

L'équipe doit désigner parmi ses rangs un archiviste, qui gardera une trace régulièrement mise à jour des activités de l'équipe, qui prendra note des différents indices et fera le suivi des informations glanées par l'équipe. Si nécessaire, ce travail peut aussi tourner entre les membres. L'archiviste peut également servir de bibliothécaire pour les livres de l'équipe et garder trace des ouvrages que les investigateurs possèdent.

Le stagiaire

Les nouvelles recrues ne sont pas envoyées enquêter, mais restent au siège du groupe et étudient des livres ou perfectionnent leurs compétences. Cette réserve de sang frais (façon de parler...) contribue à assurer la continuité d'une enquête en cours. Un groupe de stagiaires donne en effet l'assurance que, malgré le taux de mortalité et de démence élevé chez les investigateurs titulaires, une équipe complète peut toujours être alignée.

Le photographe

Une excellente méthode de préservation des indices pour un examen futur est l'utilisation de la photographie. Un membre de l'équipe dont c'est le hobby est un atout précieux, surtout si cette personne sait également comment

développer les photos et transporter régulièrement avec lui la pile massive de fournitures nécessaires pour ce faire. Le photographe de l'équipe doit transporter un appareil photo prêt à servir (plutôt qu'une arme).

L'équipement

« Peu importe les cris ! Trouvez le générateur, vite ! »

— Westley Isynwill

Lanternes et éclairage

Il est stupide de vouloir pénétrer dans des endroits étranges et sombres sans avoir le soutien d'une solide source de lumière. Une source constante de lumière vive est en effet une arme inestimable, apportant réconfort et courage aux investigateurs, et peur et désarroi à leurs ennemis.

Véhicules

Chaque équipe d'investigateurs doit posséder une automobile ayant un large coffre ou une grande capacité pour accueillir des passagers, afin de pouvoir transporter tout l'équipement du groupe. Elle devrait être équipée d'un treuil et du matériel essentiel tel qu'un cric, un pneu de rechange, une trousse d'outils complète, etc. Un treuil est un élément d'équipement précieux. Si le véhicule s'embourbe, vous pourrez justement l'utiliser pour le dégager. Si un objet de grande taille doit être déplacé, vous pourrez également utiliser le treuil avec poulie et corde comme un palan. L'utilisation d'un treuil n'est finalement limitée que par l'imagination des investigateurs.

Vêtements

Les investigateurs devraient porter des gants en cuir, en particulier s'ils explorent des lieux incongrus. Ils pro-

tègent aussi les mains contre les insectes et autres piqûres. Des bottes en cuir offrent également une protection précieuse. Si une descente dans un égout ou un souterrain encore plus infect est prévue, les investigateurs devraient envisager d'investir dans des cuissardes. Non seulement ces dernières offrent une plus grande protection, mais les porter peut les empêcher de contracter une horrible maladie.

Des vêtements propres

« Après une longue nuit passée à briser quelque rituel d'un culte sombre, les investigateurs sont généralement assez fatigués et peut-être même couverts de sang et de saleté, et donc, se changer avec des vêtements propres rend le retour chez soi plus confortable. Croyez-moi, vous n'avez vraiment pas envie de devoir expliquer à des policiers curieux pourquoi vous êtes couverts de sang. »

— Peotr McLean

Autres outils

Les pioches, les pelles, les haches, les crics, les pieds de biche, les vêtements de rechange, les trousseaux d'outils, les pneus de secours, le matériel photographique avec chambre noire, ainsi que les cordes, peuvent tous être très utiles. La majorité de ce type d'équipement peut être laissée dans le véhicule. Chaque investigateur doit réfléchir à ce qu'il doit emporter dans son sac à dos ou sa mallette.

Autre équipement

« Un fusil à canon scié. Je ne sors jamais sans. »

— Eddie Gump

Planifier l'avenir

« Laisser un héritage est peut-être ce que chacun de nous peut faire de plus important. Nos notes, nos livres et nos souvenirs tomberont dans l'oubli à moins qu'il y ait quelqu'un pour reprendre le flambeau de la lutte contre ceux venant de l'Extérieur. Il est de notre devoir de combattre les horreurs de la nuit, mais aussi de recruter la prochaine génération de héros inébranlables. Si nous ne le faisons pas, qui sait qui le fera ? »

— Westley Isynwill

Qu'ils participent à une série de scénarios uniques avec le même investigateur ou s'immergent dans une campagne de longue haleine, les joueurs auront de grandes chances de perdre leurs personnages à cause de combats meurtriers, d'accidents ou de la folie, et ils sont invités à réfléchir à la façon dont leur prochain investigateur pourrait intégrer la partie. Et c'est souvent plus gratifiant si le nouvel investigateur peut le faire parce qu'il y a un lien entre lui et le personnage « à la retraite » ou son groupe d'investigateurs.

Les protégés

Un protégé peut être un neveu ou une nièce, un ancien élève ou étudiant, un associé d'affaires, ou même un enquêteur de la police ayant autrefois aidé l'investigateur à retrouver le droit chemin. Un protégé peut être introduit comme personnage dans la partie, mais il fournit de toute façon à l'investigateur un ami fidèle et utile qui peut souvent être son premier contact s'il a besoin d'une certaine expertise, que ni lui ni aucun de son groupe ne possède, et qui peut être une compétence spécifique comme le pilotage d'un avion, des connaissances pointues comme l'astronomie ou la géologie, ou un don pour une langue étrangère.

Des protégés peuvent également être formés ou amenés à prendre les commandes d'une enquête, en suivant les pistes engagées par leur vieil ami qui ne se sent plus en capacité de continuer, en raison de problèmes de santé, de fatigue mentale ou pire. Une fois mis au courant sur les mystères déjà connus de l'investigateur, le protégé aura de la difficulté à résister au fait de devenir un investigateur à part entière.

Les protégés fournissent également aux joueurs des investigateurs de remplacement pour jouer des situations où le groupe se divise, des personnages différents s'engageant en différentes directions. Par exemple, au milieu d'une enquête se déroulant à New York, il devient évident aux yeux des investigateurs que certains indices relatifs à la Nouvelle-Orléans nécessitent d'être suivis. Alors, plutôt que de suspendre leur enquête à New York,

ils envoient à leur place leurs protégés à la Nouvelle-Orléans (ce qui peut prendre la forme d'une séance de jeu distincte où les joueurs endossent le rôle des protégés).

Les contacts

Le contact qu'un investigateur utilise fréquemment pour obtenir des informations sur toute une série d'affaires pourrait, en théorie, être développé de façon à devenir un personnage-joueur à part entière. Il peut être introduit dans l'action en raison de compétences particulières. Peut-être se trouve-t-il au mauvais endroit... au bon moment. Si son ami investigateur meurt ou disparaît soudainement, il pourrait venir chercher des réponses, ce qui pourrait le conduire à la porte des autres investigateurs.

Rédiger un testament

Avant de se retrouver trop impliqué dans la poursuite de crimes et de sombres et infâmes complots, un investigateur peut être conseillé par un ami proche ou un collègue afin de rédiger un testament. Un avocat professionnel peut être requis pour aider l'investigateur à s'assurer que ses dernières volontés soient légalement actées. Dans les années 1920, un testament simple ne devrait pas coûter plus de 10-20 \$, tandis qu'à l'époque moderne, sa rédaction peut valoir entre 100 et 200 \$.

L'investigateur peut souhaiter laisser ses biens et sa fortune à sa famille et/ou à ses amis proches, ce qui peut très bien inclure un collègue investigateur ou un protégé, ainsi que du matériel de recherches, ou des vieux tomes et objets acquis. Dans certains cas, l'investigateur peut préférer laisser ses antiquités précieuses à un musée local, qui veillera ainsi à ce que les objets en question demeurent accessibles pour les générations futures.

La retraite

Beaucoup d'investigateurs ne vivent pas suffisamment longtemps pour voir leur retraite, et ceux qui y parviennent ont tendance à charrier avec eux les cicatrices de leurs enquêtes. Certains savent quand il faut s'arrêter et transmettre leurs secrets et leurs recherches à un autre qui reprendra le flambeau et redonnera une nouvelle vigueur à la lutte.

Même à la retraite, ceux qui ont laissé derrière eux les horreurs du Mythe pour se réfugier dans une vie plus tranquille peuvent proposer de sages conseils depuis le confort d'un fauteuil, lorsqu'on les sollicite via un télégramme, un appel téléphonique ou une visite personnelle. Parfois, dans les pires circonstances, un investigateur à la retraite peut répondre à l'appel et se retrouver – à nouveau – dans le feu de l'action.

Épilogue

« Malgré les pertes, les horreurs et les lieux désagréables auxquels nous sommes confrontés, nous, quelques humains unis par la camaraderie, sommes tout ce qui refuse la fin de la civilisation telle que nous la connaissons. Il y aura des temps difficiles et certains d'entre vous tomberont, mais jamais une seule seconde vous ne devrez douter de votre résolution. Nous travaillerons ensemble et nous tomberons ensemble ! »

— Westley Isynwill

Lorsque vous combattez des cultes sombres et des monstres indicibles, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède en son sein un monstre lui aussi capable de semer de grands ravages. Ce monstre est fait de chair humide grise et complexe, possède des milliers de tentacules appelés nerfs et se cache dans une caverne appelée crâne. Appelé « cerveau », il est merveilleusement équipé, avec des yeux, des oreilles, un nez, et le bon sens. Oui, la cervelle peut sauver la vie d'un investigateur lorsqu'elle est invoquée à l'avance et utilisée à bon escient.

Chaque investigateur devrait jeter un coup d'œil avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et plutôt que de travailler dur, travailler intelligemment.

Peotr McLean

Peotr Mashir est né en 1897 à Saint-Petersbourg, en Russie, fils « brebis galeuse » d'un petit noble russe. M. McLean était officier et combattit du côté des blancs durant la guerre civile. Il émigra ensuite en Amérique, changea son nom en McLean, et croisa sur sa route Westley Isynwill. Depuis lors, il a joué un rôle majeur dans de nombreux exploits de la Fondation et a beaucoup voyagé à travers l'Europe, la Chine, l'Australie, l'Amérique du Sud, le Moyen-Orient, et quelques autres localités moins connues.

On pense qu'il était le dernier membre d'origine de la Fondation Westley Isynwill, même si ses allées et venues et les circonstances de son décès restent un mystère. Son journal, dont des extraits ont été sélectionnés pour être présentés ici, a été découvert dans une mine abandonnée en Californie. La dernière entrée indique : « Je pense que j'ai gagné, bien gagné, maintenant un peu de repos. »

— L'éditeur

