

UN JEU D'ENQUÊTE DANS L'UNIVERS DU MYTHE DE CTHULHU, BASÉ SUR LE SYSTÈME

Sherlock Holmes
DÉTECTIVE CONSEIL

BUREAU OF INVESTIGATION

L'ÉTUDIANT DISPARU

ENQUÊTE
DÉMO

« Bienvenue au Bureau of Investigation, agents ! Voici cinq affaires très étranges qui mettront à l'épreuve vos dons d'enquêteurs... et votre courage... »

Bureau of Investigation, Enquêtes à Arkham et Autres contrées s'inspire des règles de Sherlock Holmes Détective Conseil et offre de nouvelles possibilités d'enquêter. Vous n'avez pas besoin de connaître ces jeux pour jouer à Bureau of Investigation.

En équipe, suivez les pistes, interrogez les témoins, analysez les documents et révélez les menaces qui pèsent sur l'humanité !

Bon courage, enquêteurs !

1-8 joueurs
14+/90 min



Cette enquête de démonstration est plus simple et rapide que celles du jeu **Bureau of Investigation**. Pour commencer, lisez l'introduction ci-dessous. Ensuite, vous pourrez lire un certain nombre de pistes avant de vous rendre au chapitre Intervention. Chaque piste est numérotée et peut être « visitée » de deux façons différentes : en **entretien** (vous prenez contact avec le ou les individus qui s'y trouvent) ou en **investigation** (vous tentez d'obtenir des informations de façon détournée). Vous pouvez choisir de lire une piste des deux façons (dans l'ordre de votre choix, mais cela compte alors pour 2 pistes) ou d'une seule. Prenez soin de noter le numéro des pistes consultées, car vous pouvez les relire à tout moment.

Lorsque vous avez épuisé le nombre de pistes autorisé, choisissez un lieu (et un seul) et lisez l'entrée correspondante dans le chapitre Intervention (si l'entrée n'est pas présente, vous avez perdu).

INTRODUCTION

U.S. Department of Justice
Bureau of Investigation

5 avril 1929, commissariat d'Arkham-Ouest

Vous faites partie de la police municipale d'Arkham et prenez votre service à 6 heures en ce matin pluvieux. La journée qui s'annonce n'a rien de bien original si on en juge par l'amas de paperasse sur votre bureau et les effluves de chien mouillé qui émanent des cellules de dégrisement. Cependant, Burt, votre chef de poste, ne tarde pas à vous indiquer la direction de son bureau. Espérant que cette entrevue aboutisse à une mission qui vous sorte enfin de cet ordinaire maussade, vous hâtez le pas.

« Un certain Albert Copper a disparu. Il est étudiant à l'université Miskatonic (1300), où il suivait assidûment les cours du professeur Bernard Bradshaw, mais il est absent depuis trois semaines. C'est d'ailleurs le professeur lui-même qui est venu me voir hier soir. Il est passé là où Albert loge, à la **pension de Mrs. Charline (1900)**, et il ne s'y trouvait pas. Gageons qu'il est simplement en train de roucouler avec une poulette dans un endroit interlope. Mais j'aimerais tout de même que vous vous occupiez de ce cas. Je vous laisse jusqu'à ce soir pour régler ça. »

Vous pouvez lire **10 pistes** avant de vous rendre au chapitre Intervention.

Vous réfléchissez rapidement aux autres endroits que vous pourriez avoir envie de visiter au cours de cette enquête : le **commissariat central (1400)** et la **morgue (1200)**.

1200

La mission qui vous a été confiée sera visiblement un peu plus compliquée que prévu, car le responsable de la morgue répond à votre question par la négative.

« Non, je n'ai reçu aucun corps correspondant à votre description depuis des mois. D'ailleurs je dois bien avouer qu'en ce moment, c'est très calme. J'ai simplement récupéré dans la nuit le cadavre d'un ouvrier qui s'est fait écraser par une poutrelle en acier. Regardez ses ongles noirs particulièrement épais. Je n'en ai jamais vu de tels. Cette ville ne cessera jamais de m'étonner. »

1300

Le professeur Bradshaw vous reçoit dans son bureau.

« Je ne peux même pas imaginer qu'Albert ait pu délaissé ses études. C'est un de mes élèves les plus assidus et les plus brillants. »

Vous lui demandez s'il y a eu des signes avant-coureurs de sa disparition.

« Non, vraiment rien. Certes, il était fatigué depuis des semaines, mais j'y vois surtout une conséquence du travail personnel que je demande à mes élèves. Je pense être sévère, mais juste. En tout cas, je suis vraiment contrarié par sa disparition. »

1340

Vous êtes reçus par Amy Boisdard, la responsable de la bibliothèque, une vieille fille à la tenue très stricte.

« Albert Copper, oui, tout à fait, je vois très bien de qui il s'agit. C'est un étudiant modèle issu d'une famille modeste. Ces derniers mois, il semblait assez fatigué, avec de grands cernes autour des yeux et les mains qui tremblaient légèrement. En septembre, il empruntait surtout des livres de mathématiques et de physique, ainsi que des magazines scientifiques. Il y a quelque temps, ses demandes se sont tournées vers des ouvrages plus originaux : astronomie puis rites ancestraux, et enfin ésotérisme. Il y a environ un mois, il a fait une demande très insistante pour des ouvrages qui sont gardés dans une partie sécurisée de la bibliothèque, mais le professeur Armitage, qui gère ce département, est en déplacement à Dunwich en ce moment et n'a pas pu donner suite. Je n'ai pas vu Albert depuis trois semaines. »

1400

Vous êtes reçus par Max Senrick, un sergent-chef de terrain qui a pour principal avantage de ne pas vous prendre de haut. Vous avez déjà travaillé ensemble, il y a plusieurs années, et le courant passe bien. Il se propose de vous renseigner sur la situation de la pension de Mrs. Charline.

« On a déjà eu affaire à deux gamins de là-bas. Un Raxon, Gerald je crois. Il a pissé sur une voiture de patrouille alors qu'il était bourré. Bon, sur lui il avait une demi-flasque de whiskey alors on a laissé courir, à jeun il est sympa. Il y a également Emily Sundeer, une rebelle elle aussi, mais plutôt branchée politique. Une 'suffragette', comme ils disent. Mais Albert Copper, jamais entendu parler. »

Puis il ajoute à voix basse :

« Mais vous êtes combien à enquêter sur cette affaire ? Je dois vous avouer que j'ai rencardé un privé. Il faisait partie de la maison il y a dix ans, alors on échange de temps en temps des tuyaux. C'est un grand rouquin avec une gueule pas possible. Lui aussi voulait des infos sur la pension. Et il y a aussi deux gars de Boston, avec des looks de militaires, ils m'ont dit qu'ils faisaient partie du bureau des interrogatoires, ou un truc comme ça, des fédéraux à ce qu'il semble. Eux, ils m'ont parlé directement d'Albert. Ça commence à faire beaucoup, je trouve. »

1900

La pension de Mrs. Charline est une bâtisse de trois étages dont les fenêtres, pareilles à des yeux, lui donnent un air inquisiteur. Elle est située dans un quartier calme d'Arkham, à quelques centaines de mètres de l'université. Une pension idéale pour les étudiants qui recherchent un toit, le couvert et beaucoup de calme pour une somme modique.

Vous devez frapper plusieurs fois à la porte avant qu'une petite bonne femme vous ouvre suspicieusement. Devant vos uniformes rutilants, elle baisse la garde et vous fait entrer dans son salon qui jouxte une cuisine embaumant les herbes et le ragoût. Rapidement, vous vous rendez compte que Mrs. Charline parle peu et vous fait répéter deux fois tout ce que vous lui demandez.

« Oh ! vous savez, mes petits étudiants, c'est un peu comme les enfants que j'ai pas eus. Ben oui, mon mari est mort sur le front en 1918. J'étais infirmière là-bas, en France, mais j'ai vraiment rien pu faire pour lui. Je m'en veux encore et j'ai jamais refait ma vie. Alors vous pensez que mes petits, je m'en occupe. Je leur mitonne des bons plats, je nettoie quand ils laissent

de la terre dans la cuisine, je suis quelqu'un de sérieux moi, c'est bien tenu ici. »

Vous tentez de lui demander la liste des locataires de la pension entre deux anecdotes sur son poste d'infirmière pendant la guerre.

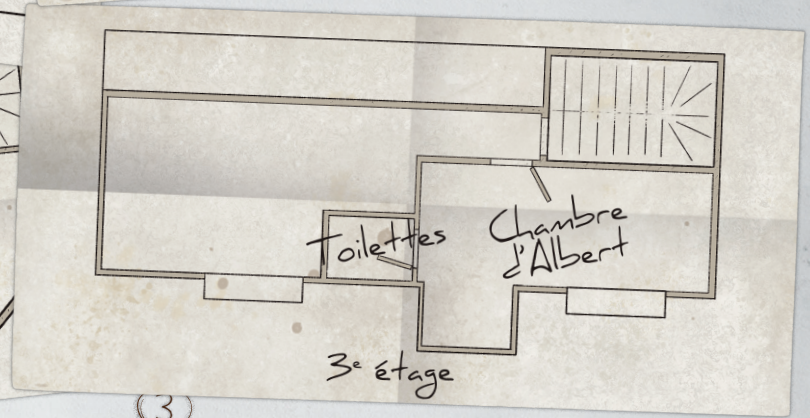
« Au premier, il y a **Gerald (1921)**. Il a son petit caractère, celui-là. Ça me rappelle mon mari dans sa jeunesse. Sur le même palier, vous trouverez la chambre de **Rose (1922)**. Elle est très gentille. Vous ne pourrez pas lui parler, elle est en vacances chez ses parents à ce que je sais. Au deuxième, Emily occupe la chambre au bout du couloir et sur votre gauche, vous trouverez celle de **Daryl (1932)**. Lui, il ne parle jamais beaucoup. Toujours dans ses bouquins. Tout le contraire d'**Emily (1931)**, une vraie diablesse, mais toujours prête à me rendre service. C'est une belle personne. Au dernier étage, la chambre d'**Albert (1941)**. Lui, c'est de l'avis de tous les autres le plus brillant. Il ne pense qu'à son travail et c'est encore plus vrai depuis quelques mois. D'ailleurs, c'est bien simple, il travaille

tellement que je ne le vois plus du tout en ce moment. Si vous voulez lui parler, vous devriez aller toquer à sa porte. »

Avant de prendre congé, Mrs. Charline vous tend un gros trousseau de clefs et ajoute :

« J'ai mis le nom de chaque étudiant sur les clefs, je préfère, j'ai des problèmes de mémoire depuis quelques années. »

Avant de poursuivre vos investigations, vous faites un tour rapide du rez-de-chaussée. Le salon est sobre, seulement orné d'un tapis dans les tons rouges et d'une photo d'un jeune couple sur la cheminée : un soldat et une infirmière. La chambre à coucher de Mrs. Charline est tout ce qu'il y a de plus normal. Le jardinet est très petit et bien entretenu. La cuisine regorge de victuailles et d'ustensiles. Un hachoir posé à côté de deux beaux poulets attire votre regard vers la table. Plus loin, vous remarquez un gros cadenas à code qui ferme une porte menant vraisemblablement à un cellier.



(3)

1921

Gerald vous ouvre, les yeux dans le vague et l'ha-leine plus que douteuse en cette période de prohibition. Il n'aime pas la police et cela se sent dans le ton de sa voix. Il répond néanmoins à vos questions. « Je ne sais pas grand-chose au sujet d'Albert. On ne se fréquente pas beaucoup. Lui, c'est vraiment boulot-boulot. Moi j'essaye de profiter de la vie au maximum. Vous savez pas ce que c'est. »

Mais il se reprend bien vite.

« Ah ! si, son seul loisir c'est quand même de passer le plus de temps possible avec Rose. Vous savez comment ça se passe dans les pensions pour étudiants quand même. Remarquez, vous n'avez peut-être pas fait d'études. La dernière fois que je les ai vus ensemble, c'était ici même sur le palier, il y a un petit mois. Ils s'embrouillaient un peu, je crois. »

1922

Vous frappez à la porte de Rose sans succès. Personne ne répond.

1926

Gerald jette un regard fatigué à la broche que vous lui présentez.

« Ah ! cette broche. Je l'ai trouvée dans la cuisine la semaine dernière, je crois. Mais je ne me souviens pas du jour exactement. »

1931

Emily vous ouvre la porte. Dans un premier temps, elle affiche un visage fermé et une attitude défensive. Comme vous lui demandez des nouvelles d'Albert, elle se montre finalement volubile.

« Albert est un peu bizarre comme garçon. Il m'est arrivé de le voir déambuler avec une pioche pleine de terre à la main. Dans le couloir. Tard la nuit. Je pense qu'il est somnambule et je vous avoue que ça fait plusieurs semaines que je ne le vois plus. Il est peut-être parti en voyage. Il me faisait un peu peur, je n'ai jamais trop discuté avec lui. »

1932

« Vous pensez bien qu'avec mes études, j'ai un peu autre chose à faire que vous écouter débiter vos conneries. Bla-bla-bla, interrogatoire, je ne sais pas ce qu'il est arrivé à Albert, mais autant dire que depuis trois semaines, j'arrive enfin à dormir un peu. Franchement, les hurlements toute la nuit, les psalmodies débiles, impossible de comprendre quoi que ce soit à ce qu'il racontait. Ah ! si, la seule fois où j'ai entendu des mots intelligibles, j'ai compris 'rat' et 'sorcière', vous imaginez le délire du gars. »

C'est ainsi que Daryl vous accueille à peine vos premiers mots prononcés. Et il poursuit, toujours aussi excité :

« Autant au début, ça allait, le gars était réglo. Mais à la fin, c'était n'importe quoi. Et Mrs. Charline qui n'entend rien évidemment, elle est sourde comme un pot. Les obus en 18. Qu'est-ce que j'en ai à faire de sa Grande Guerre et des tranchées. En parlant de tranchées, je vous raconte pas comment il cocottait l'Albert. La terre retournée et la charogne. Il a bien fait de se barrer. »

Vous écoutez rapidement la conversation avec cet étudiant mal embouché.

1936

Emily regarde avec attention la broche et vous indique qu'elle appartenait sans aucun doute à Rose.

1937

Daryl observe attentivement la broche, comme plongé dans un océan d'indécision, puis vous lance :

« Pas moyen de me souvenir si elle appartenait à Rose ou à Emily, j'en suis vraiment désolé. »

1941

Avant même que vous ayez eu le temps de toquer, la porte s'ouvre et laisse passer deux hommes, cheveux coupés court et redingote noire. Ils referment aussitôt sans que vous puissiez voir l'intérieur de la chambre.

« Monsieur Copper n'est pas là, il est en voyage d'études. Bonsoir chez vous. »

Sidérés, vous observez les deux armoires à glace qui tournent les talons et descendent les marches de la pension quatre à quatre.

2000

2010

Ipswich se trouve à peine à une heure d'Arkham, et ce petit périple vous permet de sortir de l'ambiance un peu terne de votre quartier. La petite maison des parents de Rose est entourée d'un jardin coupé au cordeau. Passé les politesses d'usage, et après que chacun a siroté un très bon café offert par la maîtresse de maison, les Miller vous annoncent qu'ils sont eux aussi à la recherche de quelqu'un : leur fille. Ils ne l'ont pas vue depuis une semaine. Elle devait passer les voir mais n'est jamais arrivée à Ipswich. Le père a même fait le trajet jusqu'à Arkham, en vain. La mère de famille vous signale qu'ils ont engagé un détective privé il y a deux jours : un grand rouquin au nez cassé, mais ils n'ont aucune nouvelle de lui pour le moment.

En apprenant la disparation de Rose, Burt vous laisse quelques heures de plus pour retrouver les deux étudiants. Vous pouvez visiter **3 pistes supplémentaires**.

2005

Les parents de Rose se crispent en découvrant le bijou que vous leur présentez. Son père serre les poings avant de se détourner pour cacher son émotion. C'est sa mère qui prend la parole : « Oui, c'est bien la broche de Rose, nous la lui avons offerte avant qu'elle ne parte étudier en ville, pour la récompenser de ses efforts et lui porter chance... Est-ce que ça signifie que vous l'avez... Qu'elle est... » Vous rattrapez la pauvre femme alors qu'elle s'effondre. Il vous faut lui répéter plusieurs fois que vous n'avez pas encore retrouvé sa fille avant qu'elle ne recouvre ses esprits.

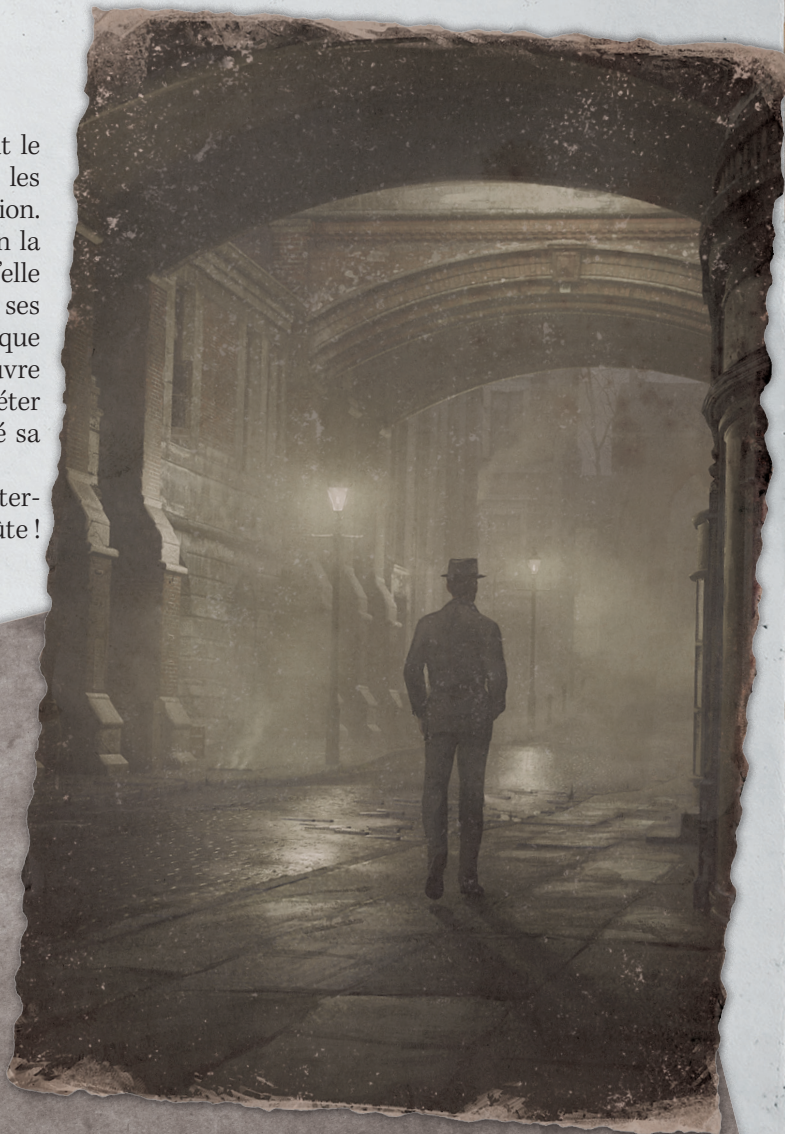
Vous repartez émus et emplis d'une nouvelle détermination : vous retrouverez Rose, quoi qu'il en coûte !

Le grand rouquin se présente en ces mots :

« Salut les gars. Pas de malaise avec moi, j'ai fait partie de la maison. Je suis James Peacock, détective privé. »

Vous lui rendez sa poignée de main et l'ambiance est immédiatement conviviale : vous parlez le même langage et avez le même but.

« J'ai été engagé par les Miller. Ils se font du mouron pour leur fille. Pour le moment, je n'ai rien trouvé de bien alarmant. J'ai compris qu'elle en pinçait pour l'intello de la colocation et à mon avis elle est juste partie en escapade crapuleuse avec lui. Alors je sais que ça ne leur correspond pas vraiment, ni à l'un ni à l'autre, mais bon, lorsque Cupidon débarque avec sa Thompson, Dieu sait ce qui peut arriver ! »



ENTRETIENS

1921
2010

INVESTIGATIONS

1300
2010

1300

Vous passez un bon moment à épier les mouvements aux abords de l'université et vous vous rendez rapidement compte que vu le nombre d'étudiants présents, il sera très difficile de reconnaître qui que ce soit. Au bout de quelques minutes cependant, la description que Burt vous a faite du professeur Bradshaw vous permet de le situer au milieu de la foule des étudiants. Vous le suivez, tout d'abord du regard, puis vous lui emboîtez le pas alors qu'il se dirige vers une petite ruelle qui borde un parc cerné de murs. Il y rencontre un rouquin à l'air patibulaire. Bradshaw donne une enveloppe marron à son interlocuteur. Les deux hommes se séparent rapidement avant de vaquer à leurs occupations.

1340

Munis d'un mandat de perquisition, vous faites main basse sur tous les ouvrages qu'Albert a empruntés et déjà rendus à la bibliothèque. Après une bonne heure de lecture, vous vous rendez compte qu'il a pris soin d'en annoter certains. Des calculs d'angles, des théories sur l'effet des constellations sur certains endroits d'Arkham : rien de plus que des délires ésotériques et en tout cas aucun indice sur l'endroit où il peut se trouver.

1900

La pension de Mrs. Charline est une bâtisse de trois étages dont les fenêtres, pareilles à des yeux, lui donnent un air inquisiteur. Elle est située dans un quartier calme d'Arkham, à quelques centaines de mètres de l'université. Une pension idéale pour les étudiants qui recherchent un toit, le couvert et beaucoup de calme pour une somme modique.

Vous décidez de venir fureter au rez-de-chaussée de la pension en l'absence de sa propriétaire. Le salon est sobre, seulement orné d'un tapis dans les tons rouges et d'une photo d'un jeune couple sur la cheminée : un soldat et une infirmière. La chambre à coucher de Mrs. Charline est tout ce qu'il y a de plus normal. Le jardin est très petit et bien entretenu. La cuisine regorge de victuailles et d'ustensiles. Un hachoir posé à côté de deux beaux poulets attire votre regard vers la table. Plus loin, vous remarquez

un gros cadenas à code qui ferme une porte menant vraisemblablement à un cellier. Tout est parfaitement tenu et nettoyé avec soin. Sauf peut-être le dessous des meubles de la cuisine qui recèle des traces de terre.

1918

Profitant que la logeuse soit partie acheter quelques victuailles au marché proche, vous entrez discrètement dans sa cuisine et manipulez le cadenas à code qui barre la porte menant au cellier. La combinaison que vous avez déduite est la bonne et vous ouvrez la voie non pas vers la réserve, mais vers une volée de marches humides. Munis d'une lampe-torche, et n'écoutez que votre courage, vous commencez à descendre.

Rapidement le sol en pierre laisse place à un chaos de rochers et de terre meuble. Le boyau humide s'enfonce de plus en plus dans les profondeurs. Au bout d'une trentaine de mètres, une masse de chiffons ensanglantés mêlés d'ossements et de lambeaux de chair vous fait entrevoir la triste vérité. Rose n'a pas seulement disparu, elle a servi de pitance à quelque animal affamé. Vous pressez le pas en suivant un immonde jeu de piste composé de traînées de sang et de morceaux de chair. Le couloir se divise en plusieurs galeries au moment même où des cris, des grognements et des bruits de pas se font entendre. Tous se dirigent vers le même point : vous. La lampe-torche vous échappe des mains lorsque la marée de crocs et de griffes vous emporte. Et là, dans le faisceau de la torche, vous apercevez un corps recroquevillé sur le sol.

Vous avez parfaitement rempli votre mission en retrouvant les corps des deux étudiants sans aucune aide extérieure. Ironiquement, il semblerait que votre sagacité et votre curiosité ne soient aujourd'hui pas récompensées. Vous êtes morts.

1921

Après avoir utilisé le trousseau de clefs confié par Mrs. Charline, et profitant de l'absence de Gerald, vous pénétrez dans sa chambre. Mis à part un plancher craquant comme le pont d'un navire, des détritres en tous genres et des vêtements sales, vous ne trouvez rien de bien intéressant. Ah ! si, une broche de belle facture qui a certainement appartenu à une femme est rangée dans le tiroir de sa table de nuit. Si vous voulez interroger quelqu'un à propos de cette broche ou l'associer à un lieu en particulier, ajoutez 5 au paragraphe visé et lisez l'entrée correspondante.

1922

La chambre de Rose est parfaitement bien tenue. Rien ne semble anormal. Cependant, en fouillant un peu, vous trouvez de nombreux courriers reçus de ses parents qui racontent la vie tranquille et quotidienne de la petite bourgade d'Ipswich (2000). Vous y apprenez d'ailleurs que Rose doit s'y trouver en ce moment même. Un papier froissé dans la poubelle n'est rien d'autre qu'une lettre de rupture entre elle et Albert, écrite par ce dernier et datée de la semaine dernière. Pour finir, le coffret à bijoux de Rose est complet à l'exception d'un écrin qui pourrait contenir, par exemple, un gros pendentif.

1927

Vous sortez la broche de votre poche et tentez de la placer dans l'écrin. Elle y rentre parfaitement.

1931

Prenez bien soin d'éloigner la locataire, vous pénétrez dans la chambre d'Emily. Elle semble de prime abord parfaitement tenue. Un peu trop même. Au vu de la poussière accumulée, vous vous rendez rapidement compte que les ouvrages empilés sur le bureau et le nécessaire d'écriture n'ont pas été utilisés depuis pas mal de temps. On ne peut pas en dire autant de la machine à écrire et des piles de documents cachés sous le lit. La plupart sont des tracts politiques dont le principal but est l'émancipation de la femme. Certains pamphlets font un parallèle entre le mouvement anglais des suffragettes et l'application de leurs méthodes aux États-Unis. Vous trouvez son journal intime, dans lequel elle fait part de ses remarques et réflexions au sujet de la pension. Elle ne comprend pas que Rose se soit entichée de ce 'looser' d'Albert, auquel elle reproche un comportement un peu louche. Elle y décrit des allées et venues nocturnes qu'elle interprète comme du somnambulisme.

1932

Rien de particulier dans cette chambre que vous visitez en l'absence de son locataire. À l'exception de curieuses boules de coton imbibées de cire sur la table de nuit et d'un verrou intérieur récemment ajouté à la porte.

1941

La chambre d'Albert vous laisse tout d'abord relativement perplexes. Les angles de la pièce sont incohérents, comme pour indiquer la présence de cloisons. Mais après avoir frappé à loisir sur les murs; rien ne sonne particulièrement creux. Vous trouvez aussi de très nombreux ouvrages empruntés à la bibliothèque d'Arkham (1340). La plupart parlent d'astronomie, de rites ancestraux et d'ésotérisme. Mais le plus bizarre reste ces traces de terre sur le sol. Et ces grattements dans les murs...

2000

Après une heure d'attente dans votre voiture, non loin du pavillon des parents de Rose, vous apercevez un individu à la mine patibulaire qui frappe à leur porte. Il discute quelques minutes avec le père de famille puis reprend sa route. Une rapide filature permet de repérer son 'quartier général': un camion bâché qu'il a aménagé en bureau ambulant (2010).

2010

Vous prenez le temps d'observer ce curieux individu alors qu'il s'affaire autour et dans son camion. Il lit des documents et prend connaissance du contenu d'une grande enveloppe marron. Mais il est rapidement interrompu par l'arrivée de deux malabars en redingote noire. La conversation tourne court et il se retrouve menacé par l'un d'entre eux tandis que l'autre fait main basse sur la plupart des papiers qu'il compulsait.



INTERVENTION

1900

Un rapide tour d'horizon de la pension vous permet de vous focaliser sur le point le plus important : la réserve. Une fois le cadenas brisé au pied-de-biche, vous avisez une volée de marches qui mènent au sous-sol.

Alors que vous vous apprêtez à descendre, deux types en redingote noire vous arrêtent en brandissant la plaque d'une officine fédérale dont vous ignorez l'existence : le BOL. À la vue de leur matériel – lampe-torche attachée à un fusil à pompe de calibre 12, poignards de tranchée, armes de poing de gros calibre et harnais enfilés par-dessus leurs costards –, vous faites un pas en arrière. Ces types sont des professionnels. Ils entreprennent de descendre dans les entrailles de la terre. Au bout d'une heure ponctuée de plusieurs détonations, les deux hommes remontent finalement, sales et blessés.

« Il n'y a plus rien à faire pour ces gamins. Vous avez fait tout ce que vous pouviez. Mais il était déjà trop tard. » Le plus grand des deux pose une main bienveillante sur votre épaule et poursuit : « Vous avez vraiment fait du bon boulot aujourd'hui. On a toujours besoin de gars débrouillards et courageux comme vous au Bureau. Si vous voulez voir du pays, rendez-nous visite demain matin. »

Puis ils disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus. Il ne reste comme seule preuve de leur passage que les traces de terre sur le sol, l'odeur de charogne qui remonte du sous-sol et cette carte de visite au nom du Bureau of Investigation. Vous avez rempli votre mission et vous pouvez dès maintenant découvrir le reste de vos aventures dans le jeu **Bureau of Investigation**.

1918

Vous jaugez d'un coup d'œil vos camarades du commissariat venus vous prêter main-forte. Leurs regards déterminés vous redonnent confiance en vous et vous lancez l'intervention.

Chacun connaît son rôle et rapidement le rez-de-chaussée est sécurisé. Vous vous précipitez vers la cuisine et manipulez le cadenas à code qui barre la porte menant au cellier. 1... 9... 1... 8... Vous aviez vu juste ! Au lieu de la réserve, c'est une volée de marches humides qui vous attend. Encouragés par la présence de vos frères d'armes, vous commencez à descendre.

Rapidement, le sol en pierre laisse place à un chaos de rochers et de terre meuble. Alors que vous progressez difficilement dans un boyau boueux, vous êtes stoppés par des infonctions qui remontent la colonne d'assaut : « Stop ! Remontez ! » Derniers à gravir les marches, vous découvrez vos collègues en arc de cercle face à deux types en redingote noire

1921

Le plus grand des deux pose une main bienveillante sur votre épaule et poursuit : « Vous avez vraiment fait du très bon boulot. On a toujours besoin de gars débrouillards et courageux comme vous au Bureau. Si vous voulez voir du pays, rendez-nous visite demain matin. » Puis ils disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus. Il ne reste comme seule preuve de leur passage que les traces de terre sur le sol, l'odeur de charogne qui remonte du sous-sol et cette carte de visite au nom du Bureau of Investigation. Vous avez rempli votre mission et vous pouvez dès maintenant découvrir le reste de vos aventures dans le jeu **Bureau of Investigation**.

1941

Mais nulle trace d'Albert ni de qui que ce soit d'autre. Vous avez perdu.

Units de vos outils – pelles, pioches et huile de coude –, vous avez la ferme intention de comprendre ce qui se cache dans cette bien curieuse chambre. Après plusieurs heures à creuser derrière chaque cloison, à défoncer chaque angle et à briser en mille morceaux les quelques meubles qui se trouvent là, vous devez vous rendre à l'évidence : Albert n'est pas là. Vous avez perdu. Mais il reste les grattements, presque imperceptibles, tout autour de vous.

Un jeu basé sur le système Sherlock Holmes Détective Conseil par Suzanne Goldberg et Gary Grady

Bureau of Investigation est un jeu de Gregory Privat édité par SPACE Cowboys

Scénario de CROC et de Gregory Privat sur une idée originale de Gregory Privat

Retrouvez toute l'actualité de Bureau of Investigation et des SPACE Cowboys sur :

www.spacecowboys.fr