



LIVRET DE RÈGLES

# INTRODUCTION

« Au cours de l'hiver 1927-1928, l'ancien port de pêche d'Innsmouth, dans le Massachusetts, fit l'objet d'une enquête étrange et confidentielle menée par des agents fédéraux. Le public ne l'apprit qu'en février, à l'occasion d'une importante série de rafles et d'arrestations, suivies de l'incendie et du dynamitage en règle d'un très grand nombre de maisons délabrées, vermoulues et supposées vacantes, le long du front de mer désert. Les moins curieux n'y virent qu'une des plus importantes offensives de l'État dans son erratique croisade contre l'alcool de contrebande.

Les lecteurs plus attentifs de la presse, toutefois, ne manquèrent pas de s'étonner devant la prodigieuse quantité d'arrestations, l'importance du dispositif policier et le secret qui semblait entourer le sort des prisonniers. Aucune poursuite judiciaire, aucun chef d'inculpation n'avait été avancé; de même, aucun des détenus n'intégra par la suite les prisons du pays. Certains vagues communiqués firent d'abord état de maladies et de mises en quarantaine, pour annoncer ensuite l'incarcération des prisonniers dans diverses prisons navales et militaires; à terme, cependant, rien ne fut confirmé. Innsmouth se retrouva presque entièrement dépeuplée et ce n'est qu'aujourd'hui qu'elle recommence à témoigner d'un lent et poussif regain de vitalité. »

Howard Phillips Lovecraft, *Le Cauchemar d'Innsmouth*


Soyez les bienvenus au sein du Bureau of Investigation (BOI), ancêtre du Federal Bureau of Investigation (FBI) et déjà dirigé par John Edgar Hoover.

En tant qu'agents du BOI, vous êtes là pour mener l'enquête. Il y a tout juste un an, sur la foi du témoignage de Robert Olmstead, une importante opération du Bureau eut lieu à Innsmouth, une petite ville portuaire du Massachusetts. Les horreurs découvertes sur place firent prendre conscience aux autorités de l'existence de menaces que l'on pensait écartées depuis les procès de Salem, survenus deux siècles plus tôt.


La section à laquelle vous appartenez est placée directement sous les ordres de Hoover. Elle ne porte pas de nom et est absente de tous les organigrammes. Vous enquêtez sur toutes les affaires qui pourraient être liées à Innsmouth. Votre mission consiste à identifier d'éventuelles menaces et à les faire cesser.



---



# ENQUÊTER DANS L'UNIVERS DE H. P. LOVECRAFT



---

Alors que Sherlock Holmes Détective Conseil se base sur la logique et la déduction pour résoudre des affaires concrètes, propres aux écrits de Conan Doyle, **Bureau Of Investigation** se déroule dans un univers inspiré de l'œuvre de Lovecraft. Or, dans la majorité de ces textes, le narrateur est dépassé par ce qu'il raconte, bien souvent ne le comprend pas, quand il ne doute tout simplement pas de la réalité de ce dont il témoigne.

Les enquêtes de cette boîte contiennent des éléments étranges et paranormaux issus des récits de Lovecraft ou s'en inspirant fortement. Toutefois, il est inutile de les avoir lus pour résoudre les affaires.

Les écrits de Lovecraft traitent d'une horreur « scientifique ». Le fantastique ne prend pas l'apparence de fantômes, mais plutôt d'extraterrestres, de voyages dans le temps et l'espace, d'autres dimensions et de créatures mystérieuses. Les hommes sont des êtres impuissants et anecdotiques, perdus dans l'infini d'un univers qui les confond.

Malgré tout, les enquêtes de **Bureau Of Investigation** peuvent être résolues par la simple logique, même si elles font intervenir des éléments qui ne le sont pas. Par contre, contrairement aux enquêtes de Sherlock Holmes Détective Conseil, dans lesquelles tout s'explique à la fin, il arrivera que certains éléments, qui dépassent l'entendement humain, restent flous. C'est un choix délibéré.

Les règles du jeu d'origine ont d'ailleurs été modifiées pour retranscrire cette ambiance particulière. Veuillez prendre la peine de les lire attentivement.



---

## BUT DU JEU



---

Vous incarnez des agents du BOI formés aux méthodes d'investigation modernes, et votre statut vous offre une grande liberté d'action. Dans ce coffret vous seront présentées cinq enquêtes épineuses qu'il vous appartiendra de résoudre.

Pour chaque enquête, vous disposerez de différents éléments qui seront décrits au début de l'affaire. Forts de ces éléments et de votre imagination, vous sillonnerez les rues d'Arkham ou de Boston – ou de lieux plus exotiques – à la recherche des indices qui vous permettront de mettre fin à des menaces indicibles.

Soldats de l'ombre dans une lutte dont vous ne maîtriserez jamais vraiment les enjeux, il vous incombera de sauver le monde libre et parfois l'humanité... au risque de sombrer dans la folie.

# MATÉRIEL

## LES PLANS

Cette boîte contient les plans de deux villes, l'une réelle et l'autre imaginée par Lovecraft :

- Le plan de la ville de Boston
- Le plan de la ville d'Arkham

Elle comporte aussi un plan et une carte qui devront être annotés au cours des enquêtes dont ils relèvent :

- Le plan de la maison du sorcier
- La carte de la jungle (*pour le scénario La Canonnière*)



Les plans de villes présentent ces dernières de manière simplifiée. Au cours du jeu, le plan permettra par exemple de localiser un emplacement ou de vérifier un alibi. Pour des raisons pratiques, les villes sont découpées en quartiers désignés selon des points cardinaux (Nord-Ouest ou NO, Centre-Ouest ou CO, Sud-Ouest ou SO, etc.) séparés par des lignes **rouges**. Chaque quartier contient des numéros qui correspondent aux adresses des personnes que vous irez interroger. Le quartier «*EX*» pour «*Extérieur*» est un cas particulier : il sert à regrouper les adresses qui se trouvent en dehors des plans.

Ce découpage est repris dans les chapitres des livrets et dans l'annuaire. Par exemple, l'adresse de l'**Université Miskatonic** est **21 CO** (forme abrégée), ou encore **21 College Street CO** (forme longue incluant le nom de rue).

Les lieux ne sont pas fixés et une adresse donnée peut donc changer d'occupant d'une enquête à l'autre. De plus, les numéros indiquent un pâté de maisons. Ainsi le **Fairmont Copley Plaza**, un grand hôtel de Boston, est situé au **5 CO**, mais il se peut qu'un personnage ait également cette adresse sans pour autant habiter dans l'hôtel.

## LES JOURNAUX

Pour certaines enquêtes, vous aurez à votre disposition le journal du jour, dans lequel vous trouverez parfois des annonces ou des articles qui vous mettront sur de nouvelles pistes. Les journaux qui ne portent pas la date de l'enquête ne sont d'aucune utilité pour cette dernière. Il est inutile de relire les journaux antérieurs à l'enquête en cours.

## L'ANNUAIRE DU MASSACHUSETTS

Ce livret donne les adresses de nombreuses personnes que vous serez amenés à rencontrer durant vos enquêtes. Notez bien qu'il ne se limite pas à une seule ville. Ainsi, quand vous souhaitez rencontrer quelqu'un, il vous suffit de consulter l'annuaire pour trouver son adresse, puis de vous y rendre en lisant la piste correspondante. Dans un souci de simplification, le système d'adresses utilisé ne correspond bien évidemment pas à la réalité, mais reprend le principe de découpage du plan. Par exemple, l'adresse du **professeur Armitage** (que l'on trouvera dans l'annuaire à «**Armitage, Henry, Dr**») est **22 CO**. Si les joueurs veulent se rendre chez le professeur au cours de l'enquête, ils doivent donc lire la piste **22 CO** de l'enquête en cours.

Certaines adresses sont liées à une ville : même si l'enquête se déroule à Boston, une visite à l'**Université Miskatonic** impliquera forcément de se rendre à Arkham, au **21 CO**.

**DANS L'ANNUAIRE, ON TROUVERA, EN PLUS DE LA LISTE ALPHABÉTIQUE STANDARD, DES ENTRÉES PAR PROFESSIONS.**

## —≡ LES LIVRETS D'ENQUÊTE ≡—

**D**ans ces livrets sont présentées les enquêtes que vous devrez résoudre. Elles sont, pour la plupart, structurées de manière identique :

**Introduction :** dans ce texte vous sont présentés le nom et la date de l'affaire ainsi que ses détails (généralement lors d'une entrevue avec J. Edgar Hoover, le directeur du BOI). L'introduction vous indique aussi le nombre de pistes dont vous disposez.

**Mise en place :** dans cette section sont listés les éléments de jeu que vous pourrez utiliser (plan, annuaire, journal, etc.) ainsi que les règles propres à cette enquête. Ces règles spécifiques prennent le pas sur celles, génériques, qui sont présentées ici.

**Pistes :** cette partie du texte représente toutes les pistes (sous forme de paragraphes) que vous pourrez suivre lors de votre enquête. Il existe deux types de pistes : les *Entretiens* et les *Investigations*.

En suivant des pistes et en en tirant les déductions qui s'imposent, vous pourrez en apprendre suffisamment pour pouvoir faire cesser la menace.

Les pistes sont divisées en deux grands chapitres :

- Les Entretiens, durant lesquels vous interrogez directement des individus.
- Les Investigations, durant lesquelles vous fouillez des lieux, mettez en place des planques ou prenez les suspects en filature.

Chaque piste correspond à un lieu géographique (voir *Les plans* et *L'annuaire du Massachusetts*, page 2). Au sein de chacun de ces grands chapitres, les pistes sont triées par quartier et, dans chaque quartier, sont présentées dans l'ordre ascendant. Les illustrations qui émaillent le texte sont purement décoratives.

**Intervention :** dès que vous penserez avoir résolu l'affaire, ou que vous serez à court de pistes, vous devrez choisir trois lieux dans lesquels intervenir afin de faire cesser la menace. Une fois ces trois lieux choisis, consultez le texte imprimé à l'envers à la fin du livret où vous pourrez lire les paragraphes correspondants et obtenir votre score final. Cette partie contient aussi la solution de l'affaire.





## PRÉPARATION DE LA PARTIE



Les joueurs choisissent une enquête d'un commun accord. Nous vous conseillons de jouer les enquêtes dans l'ordre suivant : *Le Visage*, *L'Expédition*, *La Maison du sorcier*, *L'Affaire Spartacus* et *La Canonnière*, mais vous pouvez aussi les choisir en fonction de leur niveau de difficulté (plus le nombre de tentacules sur la couverture est important, plus le scénario est complexe). Les enquêtes sont indépendantes.

- Si l'enquête utilise un plan ou une carte, l'installer au centre de la table.
- Si l'enquête l'utilise, l'annuaire est placé à proximité.

Les joueurs placent également à proximité le journal dont la date correspond à celle de l'enquête, s'il existe.

**Important :** les journaux dont la date ne correspond pas à celle de l'enquête, antérieurs comme postérieurs, sont inutiles.

Les joueurs se munissent de feuilles de papier vierges et de crayons pour prendre des notes au cours de l'enquête. Les joueurs peuvent confier la prise de notes à un membre du groupe.

Un joueur est désigné « *agent du tour* ». Il prend le livret, lit le texte d'introduction de l'enquête, et la partie commence !

---

**LES JOUEURS QUI LE SOUHAITENT PEUVENT CONFIER LA LECTURE À UN AUTRE MEMBRE DU GROUPE.**

---

## —≡ NOMBRE DE PISTES ≡—

Toutes les enquêtes débutent par un texte d'introduction. La plupart du temps, un passage en gras donne une durée, qui correspond au nombre de pistes dont les joueurs disposent. « **Vous avez 15 minutes** », « **Je veux un compte rendu d'ici 15 jours** » : peu importe qu'il s'agisse de jours, d'années ou de minutes, seul le chiffre compte et donne le nombre de pistes utilisables. Dans ces deux cas, il s'agit de **15 pistes**.

En l'absence d'un **passage en gras**, le nombre de pistes est illimité.

Dans certaines enquêtes, il est possible de bénéficier de pistes supplémentaires ou de modifier le nombre de pistes maximal en se rendant dans certains lieux. Ces passages utiliseront **la même typographie**.

## —≡ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ≡—

Les joueurs coopèrent pour résoudre l'enquête.

La partie est partagée en deux grands moments : **l'enquête** et **l'intervention**. Durant l'enquête, les joueurs cherchent à définir la menace ou à résoudre un problème, en menant des entretiens ou en procédant à des investigations. Chacune de ces actions utilise une piste. Lorsque les joueurs ont utilisé toutes leurs pistes ou estiment avoir identifié la menace, ils peuvent intervenir en choisissant trois lieux dans lesquels frapper afin de faire cesser la menace.

La partie se déroule en une succession de tours.



L'agent du tour choisit une piste de l'enquête en cours et déclare s'il souhaite mener un **entretien ou une investigation** (il peut par exemple déclarer : « *Je souhaite interroger Randolph Carter* », ou bien « *Je souhaite mener des investigations sur Randolph Carter* »).



Les autres joueurs peuvent lui donner leur avis sur l'enquête et tous peuvent débattre de la prochaine piste à suivre, mais c'est l'agent du tour en cours qui tranche.

Il vérifie alors l'existence de la piste dans la partie **Entretiens** ou **Investigations** du livret, selon la décision qu'il a prise. Si la piste n'existe pas dans le livret (c'est-à-dire s'il n'y a pas de paragraphe correspondant à l'adresse que voulait visiter le joueur dans l'enquête en cours), le joueur choisit simplement une autre piste.

Quand il a trouvé sa piste, le joueur lit le paragraphe à voix haute, puis soustrait une piste au nombre de pistes dont le groupe dispose.

Il est **conseillé de noter les paragraphes déjà lus** afin de pouvoir les relire par la suite.

Relire un paragraphe déjà lu est gratuit et ne coûte aucune piste.

À son tour, un joueur ne peut lire qu'une seule piste.

Les paragraphes « *Investigation* » ou « *Entretien* » d'une même adresse peuvent être visités dans n'importe quel ordre. On peut visiter l'un sans visiter l'autre. On peut aussi visiter les deux (mais pas lors du même tour). Chacune des deux entrées est payante et coûte 1 piste. Journal, plan, pistes déjà explorées, annuaire : au cours du tour de jeu, tous les joueurs ont un accès libre et illimité à ces éléments de l'enquête.

Son tour est à présent terminé.

---

**POUR PRÉSERVER LE PLAISIR DE LA DÉCOUVERTE DE L'ÉNIGME,  
NE REGARDEZ PAS LES AUTRES PISTES SUR LA PAGE QUE VOUS LISEZ.**

---

Il passe alors le livret au joueur placé à sa gauche, qui devient l'agent du tour et choisit une nouvelle piste. Les joueurs continuent ainsi, jusqu'à ce qu'ils pensent connaître la solution de l'énigme ou qu'ils ne possèdent plus de pistes.



Dès que les joueurs ne disposent plus de pistes, ou avant s'ils estiment avoir fait le tour de l'affaire, les agents interviennent afin de faire cesser la menace. Les joueurs vont alors désigner d'un commun accord **trois lieux** dans lesquels intervenir avant de consulter la partie imprimée à l'envers située à la fin du livret.

Pour chaque lieu, deux cas de figure peuvent se présenter :

- **Le paragraphe n'existe pas** : l'intervention des agents s'avère infructueuse. Les joueurs ne gagnent aucun point.
- **Le paragraphe existe** : il donne alors un nombre de points de victoire, pouvant aller de 0 à 7.

Une fois les trois paragraphes lus, les joueurs additionnent les points obtenus afin de connaître leur score :

- **7 points** : la mission est une réussite majeure et les agents sont vivement félicités.
- **4 à 6 points** : la mission est une réussite et la menace cesse.
- **0 à 3 points** : la mission est un échec.

Vous pouvez toujours mettre de côté une affaire pour la rejouer ultérieurement et tenter d'obtenir un meilleur score.

## REMERCIEMENTS,

À Cyril Demaegd pour m'avoir forcé à accepter ce projet ;  
Vincent Lelavechef, Marion Jourdan et Alexandre « Génisse » Amira  
pour m'avoir aidé à le mener à bien ; Croc pour m'avoir forcé  
à le terminer ; et Amandine Privat ainsi que tous les autres  
testeurs qui m'ont aidé à l'améliorer.

Un jeu basé sur le système Sherlock Holmes Consulting Detective  
par Suzanne Goldberg et Gary Grady

Scénarios : Grégory Privat  
Mise en page : SPACE Cowboys  
Relecture et corrections : SPACE Cowboys  
Couverture : Pascal Quidault et René Aigner (*le badge*)  
Illustrations intérieures (*sauf l'Affaire Spartacus*) : René Aigner  
Illustrations de l'Affaire Spartacus : Bernard Bittler  
Portrait de Lovecraft : Bernard Bittler  
Plans des villes : Bernard Bittler  
Plan de la jungle : Grégory Privat  
Plan de la maison du sorcier : SPACE Cowboys

Extraits du cauchemar d'Innsmouth : traduction  
de Maxime Le Dain avec l'aimable autorisation  
des éditions Bragelonne

Bureau of Investigation est édité par SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47 rue de l'Est,  
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT France © 2021 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Bureau of Investigation et des SPACE Cowboys sur  
f @SpaceCowboysFR , sur c space\_cowboys\_officiel et sur t SpaceCowboysl.

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait  
ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur  
Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support/>.  
Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !