

# Manuel de campagne de la Theron Marks Society

Une compilation d'André Stalin

## A propos de l'auteur

André Stalin est né en 1900 à Saint Petersbourg et est le fils dépossédé d'un membre de la petite noblesse russe. Il fut officier dans la cavalerie et combattit aux côtés des Russes blancs lors de la guerre civile. Il se rendit à Boston après la révolution et se lia d'amitié avec Theron Marks, et voyagea à de nombreuses reprises en Europe, Amérique du Sud, Moyen-Orient et, si l'on en croit ses mémoires, dans bien d'autres lieux plus mystérieux encore. Ce manuscrit a été retrouvé parmi ses affaires après sa mort en 1925. Les causes de son décès n'ont pas encore été découvertes.

Prospero Press

## Avant-propos

On sait peu de chose sur Theron Marks avant son apparition à Arkham dans le Massachusetts au début des années 1920 ; en quelques années à peine, avec l'aide de quelques compagnons de confiance, cet homme fit d'un groupe d'investigateurs de l'occulte peu impliqués et sans grandes ressources une organisation pouvant s'enorgueillir de la présence de chasseurs du Mythe tels que Joshua Leng (mort en 1923), Jonathan Harker Jr. (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Hades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924) et Frank Glup (mort en 1924).

Nous combattîmes ensemble au cours des Années 20, guidés par Theron lui-même et sous l'égide de la Theron Marks Society, pourchassant et exterminant les phénomènes cthulhoïdes quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. La plupart des membres d'origine de la société ont été tués ou ont pris leur retraite à la Maison de repos Theron Marks pour investigateurs à faible santé mentale. En dépit de ces pertes, la société continue d'œuvrer aujourd'hui, car il est indispensable de rester sur le qui-vive vis-à-vis de ceux qui voudraient nous détruire et prendre possession de notre monde.

En transmettant la sagesse de Theron Marks, mon but est d'offrir des informations aux investigateurs œuvrant dans un même esprit, et de leur apporter des stratégies pouvant les aider à faire la différence entre une enquête bénéfique et la mort ou la folie. Le Manuel de campagne de Theron Marks contient des observations pratiques et des conseils utiles concernant les armes, le personnel, l'équipement, les procédures d'investigation standards ainsi que des tactiques pouvant convenir à toutes ces situations auxquelles les investigateurs de l'inconnu peuvent être confrontés.

Joyeuse chasse,  
Andre Stalin  
Arkham, 1924

# Stratégie

« Fuyez, pauvres fous, fuyez ! »

- Theron Marks

Une enquête portant sur un phénomène cthulhoïde nécessite une approche en deux temps : tout d'abord, une investigation portant sur l'environnement du phénomène (une phase de recherche d'informations) ; ensuite, une recherche principale sur la cible. Il est indispensable de trouver le plus grand nombre d'informations possibles sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode usuelle de Theron Mark était de diviser l'équipe : avec Frank Glup ou August Rath, je me voyais généralement confier la mission de couvrir toutes les bibliothèques, archives municipales ou journalistiques, témoins et autres lieux et personnes où des informations générales pouvaient être débusquées. Ce n'était qu'une fois l'environnement soigneusement épluché qu'une visite sécurisée sur le lieu même de la menace cthulhoïde pouvait être envisagée. Une fois sur site, il restait cependant nécessaire de continuer d'examiner les alentours à la recherche d'indices. Une analyse plus détaillée des procédures permettant de mener une investigation solide sur l'environnement se trouve un peu plus loin, dans la section appelée « Procédures d'investigation ».

Une fois arrivé sur les lieux de l'activité cthulhoïde, la mission principale est de rester en vie et sain d'esprit. Dès lors que cet objectif reste assuré, les investigateurs doivent comprendre aussi rapidement et prudemment que possible la nature du phénomène. Pour y arriver, il est généralement nécessaire de triompher de menaces et d'obstacles de nature moins dangereuse. D'après mon expérience, les créatures humanoïdes provenant des profondeurs et les adorateurs humains sont souvent les gardiens d'informations secrètes ou de menaces de plus grande ampleur. Les investigateurs doivent souvent survivre à des combats contre ces menaces secondaires pour pouvoir apprendre le secret du véritable danger. La section intitulée « Procédures tactiques » traite en détail des méthodes permettant de gérer de telles menaces.

Une fois pénétré le cœur (ou un autre organe) du phénomène et une fois confrontés à ce dernier, les investigateurs doivent faire un choix entre attaquer, ou bien fuir si l'horreur est trop terrible pour pouvoir être affrontée sans y perdre la vie et la santé mentale. L'attaque est recommandée si les investigateurs ont la puissance nécessaire pour vaincre l'opposition et accomplir leur objectif (que ce dernier soit de triompher de la chose blasphématoire ou de découvrir des informations). Dans tous les cas, notre expérience montre qu'il est souvent indispensable d'envisager qu'à la fin d'une mission au moins un membre de l'équipe d'investigation ait perdu la vie ou la santé mentale (ou pire). L'existence d'un investigateur est souvent courte, mais toujours excitante.

Connaissez votre ennemi. Trouvez le plus d'informations possible sur les divinités impies et leurs séides. Une excellente source se trouve être les écrits de l'auteur contemporain Howard Phillips Lovecraft. Ses rapports concernant les activités cthulhoïdes, habilement déguisés sous forme de fictions, contiennent quantité de données importantes sur Cthulhu et bien d'autres horreurs.

Un investigateur bien préparé s'arme de bons amis, d'un équipement adéquat et d'une solide paire de chaussures de course.

# Personnel

« Frank Glup était un des meilleurs tueurs de sa génération. La liste de ses meurtres se lit comme un index du Necronomicon. »  
- Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'engagea pour la première fois pour enquêter sur les activités cthulhoïdes, ses équipes étaient essentiellement formées d'individus plutôt polyvalents. Notre expérience augmentant nous découvrîmes que les équipes connaissant le plus de succès étaient celles comprenant des spécialistes aidés de « remplaçants » (des investigateurs non-actifs étudiant afin de pouvoir plus tard participer de façon plus directe). Aujourd'hui, la société possède toute une « réserve » (façon de parler) d'investigateurs dans laquelle puiser.

Le groupe de terrain idéal est composé d'un spécialiste des langues/d'un magicien, d'un expert en démolition/d'un tireur, d'un mécanicien/d'un deuxième amateur d'armes et d'un docteur/d'un académicien/d'un spécialiste de la communication. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions, basées sur notre expérience et réparties selon les catégories d'expertise que toute équipe d'investigateur devrait intégrer sous une combinaison ou une autre :

Combattants : le but de toute investigation devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des machinations pouvant ensuite être utilisés pour arrêter les noires divinités et les humains qui les aident. Hélas, la plupart de ces informations, livres et autres sont bien gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de permettre à ses compagnons d'atteindre leur objectif et de s'en sortir avec ce qu'ils étaient venus chercher. En général, les ex-militaires constituent les meilleures recrues potentielles pour ce genre de travail en raison de leur expérience des armes, des outils de destruction et de la stratégie. Avec une bonne couverture et des relations bien placées, un tacticien pourrait même réussir à fournir aux autorités une raison plausible au fait que son groupe se promène armé jusqu'aux dents d'engins automatiques et d'explosifs. Prenez des combattants dotés d'une santé mentale exceptionnelle - ils en auront besoin. L'homme possédant toutes les armes est la dernière personne dans un groupe d'investigateurs que vous voulez voir devenir enragé.

Spécialistes des langues : toute équipe a besoin d'une personne comprenant le latin, l'arabe et les hiéroglyphes égyptiens. Il sera également nécessaire que quelqu'un parle des langues européennes modernes telles que l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol. Les autres langues sont utilisées suffisamment rarement pour qu'une visite à l'université suffise à obtenir une traduction correcte - à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où cette langue est parlée. Si possible, une équipe devrait comporter des membres de nationalités différentes, augmentant ainsi les capacités langagières de l'ensemble du groupe. En fonction des périodes, la Theron Marks Society a intégré des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

Spécialistes de la communication : il est important d'avoir un équipier charismatique sachant comment mener une conversation. Il est en effet souvent nécessaire d'apaiser les inquiétudes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs craintifs ou réticents. Un académicien doté de ces compétences constitue une bonne combinaison, son statut social et sa position

*Chaque équipier devrait savoir ce qu'il est censé faire dans chaque situation. Parlez-en entre vous.*

*— & grec !*

dans la société lui apportant une certaine légitimité dans sa fonction de rassembleur d'informations.

Académiciens : une équipe de valeur a besoin de quelqu'un versé dans des champs de connaissances différents des arts du langage. Celui-ci devrait également être un chercheur de talent. Par ordre de préférence, recherchez des investigateurs spécialisés en archéologie, sciences médicales, occultisme, astronomie, géologie et zoologie. Les académiciens ont d'avantage besoin d'être intelligents que sains d'esprit.

Magiciens : toute équipe d'investigation devrait avoir désigné un magicien ainsi qu'un remplaçant. La plupart des sortilèges étant écrits dans une langue étrangère ou ancienne, c'est généralement au spécialiste des langues ou à un investigateur bilingue de faire usage des sources magiques trouvées par l'équipe. Les groupes d'investigation devraient toujours avoir un remplaçant dans ce domaine ; les magiciens obtiennent souvent leur connaissance au prix de leur santé mentale, et tendent à devenir fou au moment le plus inapproprié. Le taux de remplacement est élevé dans cette catégorie.

Experts en démolition : pour utiliser de la dynamite, une équipe se doit d'avoir un expert en démolition. Gunter Dammerung, un de nos anciens camarades, s'est vu réduire en petits morceaux de façon fort inappropriée dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas correctement rangé la dynamite qu'il transportait en charrette jusqu'au château Liubia. Un véritable expert en démolition est également plus susceptible d'obtenir un permis permettant de détenir et d'utiliser des explosifs en toute légalité. Essayez de recruter d'anciens soldats du génie ou des personnes ayant travaillé dans des mines ou sur des chantiers. *Il devrait aussi s'entraîner au lancer !*

Les mécaniciens : ne sous-estimez jamais la valeur d'un bon bricoleur. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou bien des armes, improviser des gadgets, retaper des livres en sale état, manipuler un treuil, utiliser des engins lourds ou inhabituels et faire bien d'autres choses encore pouvant vous sauver la mise un jour de déveine. Si votre mécanicien a un dos solide et peut porter à lui seul tout l'équipement du groupe, c'est encore mieux.

Bienfaiteurs : un élément ayant grandement contribué au succès de la Theron Mark Society est son indépendance financière. Tous les biens récupérés par les équipes deviennent la propriété de la société (après avoir bien sûr été soigneusement mis en règles par les comptables du groupe) et ses membres la mentionnent fréquemment dans leur testament. Cela soulage les investigateurs de la Theron Marks Society de la nécessité de trouver un emploi parallèle, du moins tant qu'il reste de l'argent dans les caisses. Un groupe d'investigation ne comprenant pas de membre influent devrait se mettre en quête de riches dilettantes.

Remplaçants : toute équipe devrait entraîner des remplaçants. Ces derniers sont en fait de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées sur le terrain et restent au quartier général de l'équipe pour y étudier les livres et affûter leurs compétences. La période de formation d'un remplaçant peut durer quelques mois si le taux de remplacement des investigateurs actifs est suffisamment bas. Cette réserve de sang frais (pour ainsi dire) aide à maintenir une certaine continuité dans les enquêtes en cours. Une telle prudence permet de s'assurer qu'en dépit d'un nombre élevé de morts et de fous chez les investigateurs à temps plein, une équipe complète puisse toujours être mise sur pieds.

*Et quelqu'un  
d'assez  
physique &  
ayant peut-être  
une spécialité  
comme le  
pilotage ou la  
navigation*

*Mais n'oubliez pas  
Maïpe et M. Edwin !*

Archivistes : un membre de l'équipe devrait être nommé à ce poste. L'archiviste tient un journal de bord complet décrivant les activités de l'équipe, décrivant les divers indices et informations glanés à partir des découvertes faites sur le terrain. Cette tâche peut être attribuée par rotation. L'archiviste sert également de bibliothécaire vis-à-vis des livres de l'équipe, gardant une trace des ouvrages possédés par chaque investigateur, des personnes les ayant lus, et de ceux devenus fous au passage.

*Et une organisation professionnelle - que les investigateurs pourraient aussi contacter*

Membres d'une fratrie alliée : l'appartenance à une sorte de fratrie influente (et pouvant être qualifiée de bienveillante) a plus d'une fois sauvé la mise à un membre de la Theron Marks Society. Lors d'une investigation, mon groupe tomba sur une jarre contenant les restes morts de Benjamin Franklin, juste à côté d'un sortilège de réanimation. Nous fîmes ainsi revenir le célèbre défunt, lequel se révéla naturellement pour le moins perturbé, quelque peu effrayé par notre allure, et tout sauf enclin à nous faire confiance. Du moins jusqu'à ce que Theron, qui était Maçon du sixième degré, fasse passer la poignée de main secrète au malheureux. Avec ce simple geste, notre leader gagna la confiance de Franklin « à jamais ».

*Peu utile lors de la phase d'investigation sur site*

Photographes : un excellent moyen de conserver des indices pour de futurs examens est la photographie. Un équipier en ayant fait son hobby est un atout à ne pas négliger, surtout si cette personne sait également comment développer ses prises et emporte avec elle un nombre impressionnant de produits lui permettant de le faire. Le photographe de l'équipe devrait garder son appareil prêt plutôt qu'une arme. Il existe un certain risque pour le corps et l'esprit lorsque l'on photographie des manifestations cthulhoïdes, un vrai reporter cherchant à bien exposer la pellicule et finissant souvent par bien exposer sa propre personne. Quoi qu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe offre une véritable opportunité pour rassembler des informations rapidement ou discrètement dans le but d'effectuer une étude approfondie une fois en sécurité.

## L'équipement

« La santé mentale est un fusil à canon scié »  
- Frank Glup

*Les mitraillettes sont tout de même meilleures.*

Sans l'ombre d'un doute, l'une des plus importantes pièces d'équipement d'un investigateur de l'étrange reste son arme. Toutes mes enquêtes aux côtés de Theron Marks, sans exception, se sont terminées sur une confrontation avec une espèce d'horreur improbable. Si un investigateur parvient à garder sa santé mentale, son arme est la meilleure façon de s'assurer que le carnage qui ne manque généralement pas d'advenir soit infligé principalement au monstre plutôt qu'à l'équipe. Naturellement, toutes les entités ne sont pas sensibles à un assaut physique, mais d'après notre expérience, les investigateurs ne rencontrent généralement ces dernières qu'après avoir vaincu un certain nombre d'autres choses qui elles ne sont pas aussi résistantes.

Fusils de chasse et pompes : le fusil de chasse est l'arme la plus polyvalente. Une fois son canon scié, il devient léger et relativement facile à dissimuler, pratique, et plutôt mortel à courte portée. Une équipe d'investigateurs armés de fusils peut se débarrasser d'à peu près n'importe quelle menace physique.

Le meilleur utilisateur de notre groupe de doubles-canon en dégainé-rapide était Frank Glup. Frank portait ses deux fusils à canons sciés dans des étuis d'épaule dissimulés sous un trench-

coat large à l'excès, et pouvait vider ses quatre tubes avant que vous n'avez eu le temps de dire « Shub-Niggurath ». Le fusil à double canon a cependant pour désavantage de ne porter que deux cartouches. D'un autre côté, il était rarement nécessaire à Frank Gulp de recharger après qu'il ait déchargé les tubes de ses deux fusils dans une cible.

Le fusil à pompe est l'arme de prédilection de la Theron Marks Society. Il contient quatre cartouches, tire avec une fréquence acceptable, et est excellent dans les situations tactiques à courte portée - excepté quand il s'enraye. Certains membres possèdent des cartouches spéciales renforcées à l'argent ou enchantées, ce qui est efficace contre les mort-vivants mais aussi contre ceux qui ne sont que trop en vie.

Autres fusils et armes de poing : Theron Marks s'encombraient rarement avec ce genre d'engins, bien qu'il fût tout à fait doué dans leur maniement. Un vrai fusil est plus précis à longue portée qu'un fusil de chasse, mais risque de ne pas faire suffisamment de dégâts pour tuer une chose avant que celle-ci ne vous tue. Si une menace est trop éloignée pour pouvoir être touchée avec précision avec une gerbe de fusil de chasse, les investigateurs devraient envisager d'attendre qu'elle se rapproche, lui tendre une embuscade ou s'enfuir. Les armes de poing sont aussi imprécises que les fusils de chasse mais ces derniers sont quatre fois plus mortels à courte portée. Son canon scié, un fusil de chasse est de plus facile à dissimuler, pas autant néanmoins qu'un pistolet.

*Les canons sciés sont illégaux partout !*

*Pas toujours !!*

Dynamite : l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour l'investigateur, et souvent contre-productive vis-à-vis du succès de l'enquête. Voir l'entrée concernant l'expert en démolition et celle concernant les tactiques utilisant la dynamite.

Liquides inflammables : emportez des liquides inflammables dans toutes sortes de containers fragiles ou résistants. L'essence blanche (ou benzène) est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est encore meilleur, mais de nombreuses variétés sont difficiles à obtenir et illégales à cause de l'amendement sur la prohibition. Il est utile d'emporter avec soi des fusées éclairantes, des pistolets de détresse ou une arme chargée avec des munitions incendiaires afin de pouvoir mettre le feu à ces liquides depuis une certaine distance.

Bien qu'ils soient bien plus faciles à obtenir que la dynamite, les liquides inflammables comportent tous les désavantages et contre-indication inhérents aux explosifs. Cependant, lorsque les liquides peuvent être utilisés, les tactiques les employant se révèlent souvent rapides et mortelles contre des menaces de grandes tailles ou plutôt lentes, ou contre des groupes d'animaux tels que les loups, les chiens ou les rats. Voir l'entrée traitant des stratégies employant des liquides inflammables.

Lanternes et éclairages : afin de réussir à vaincre les entités blasphématoires du Mythe, il est souvent nécessaire de les poursuivre jusque dans ces ténèbres stygiennes qu'elles adorent. Il serait cependant absurde d'entrer dans de tels endroits sans le bénéfice d'une source de lumière aussi forte que fiable. Un tel objet fait office d'arme inestimable, apporte confort et courage aux investigateurs et peur et consternation à leurs ennemis. Restez conscients, néanmoins, qu'il est parfois préférable de ne pas voir les horreurs surnaturelles que l'on affronte.

Quand la Theron Marks Society commença ses investigations contre les sombres divinités, nous trouvâmes difficile d'emporter de la lumière dans les endroits sombres sans que cela nous gêne

terriblement. Un objet tenu dans une main n'en laisse qu'une autre de disponible (si vous êtes humain bien sûr) pour pouvoir porter une arme à feu et s'en servir. La précision en souffrirait, et les investigateurs également. Les casques de mineur pouvaient se révéler utiles mais n'étaient guère suffisants, l'orientation de leur faisceau devant être pensée séparément de celle des armes, ce qui réduisait l'efficacité des tirs. En général, il y avait un membre du groupe qui ne tirait pas lors des situations conflictuelles afin qu'il y ait au moins une lampe torche pour fournir de la lumière dans la bonne direction. La Société possède désormais des supports de torches pour armes à feu, ce qui démontre une nouvelle fois l'utilité d'un membre suffisamment riche pour pouvoir vous le permettre. Emportez des lampes torches de rechange, des batteries et des ampoules, et prenez toujours avec vous quelqu'un pouvant les réparer.

Automobiles : toute équipe d'investigation devrait avoir une automobile voire de préférence une camionnette. Le véhicule devrait disposer d'un coffre assez grand ou de la capacité intérieure suffisante pour pouvoir porter tout l'équipement décrit ci-dessus. Il devrait également comporter un treuil et tout le matériel essentiel (un cric, un pneu de rechange, une boîte à outils complète, etc.) Un treuil est une pièce d'équipement inestimable : si le véhicule s'embourbe, utilisez l'engin pour le sortir. Si un objet encombrant doit être déplacé, bloquez le véhicule et utilisez le treuil pour tirer l'obstacle. Les possibilités d'utilisation ne sont limitées que par votre imagination.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il devient nécessaire d'engager un investigateur capable de la conduire ; vous risquez en effet de devoir poursuivre des adorateurs, fuir quelque sort funeste ou tenter d'échapper à la police ou à une foule en colère. Il serait profitable que l'investigateur responsable soit également le mécanicien de l'équipe. Pour des conseils concernant les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne parvient pas à échapper à la vigilance de la loi, voir la section intitulée « Les spécialistes de la communication ».

Il est conseillé pour certains lieux d'emporter un autre genre de véhicule, voire de n'en prendre aucun. Par exemple, une voiture ou un camion sont inutiles dans les marécages ou dans la forêt vierge amazonienne, et sur les terres enneigées de l'Antarctique les chiens de traîneaux constituent le moyen de transport optimal.

Vêtements : les investigateurs devraient porter des gants de cuir car ils protègent les mains contre les morsures d'insectes et d'autres choses. Les bottes en cuir fournissent également une protection appréciable. Si une descente dans les égouts ou des lieux souterrains plus répugnants encore est envisagée, les investigateurs devraient adopter des bottes montantes ou même des combinaisons intégrales. Ces pièces fournissent non seulement une protection plus importante mais les porter pourrait bien vous empêcher de contracter une horrible maladie. Gardez des vêtements de rechange dans le coffre de la voiture. Après une nuit entière passée à briser des rituels impies, les investigateurs sont épuisés et recouverts de tripes et d'autres saletés cthulhoïdes ; se changer permettra à chacun de se mettre plus à son aise. De plus, certains membres d'équipe pourraient être devenus fous (de façon temporaire ou permanente) et la dernière chose dont les investigateurs préservés des ravages de la folie ont besoin c'est bien de devoir expliquer l'étrange allure de leur groupe à des policiers un peu trop curieux.

Autres équipements : vous devriez mettre dans le coffre de votre véhicule des piques, des pelles, des haches, des crics,

Toujours  
se munir  
d'imper-  
méables



des barres à mine, des vêtements de rechange, des armes, des munitions, une boîte à outils complète, des pneus de rechange, de l'équipement pour le tirage et le développement photographique et bien sûr des cordes (peut-être vaudrait-il mieux prendre un camion finalement). La plupart de ces objets peuvent être laissés dans le véhicule, mais chaque investigateur devrait emporter avec lui un sac contenant les fournitures essentielles, autant de corde que possible, et quelques crochets d'escalade. L'équipe devrait emporter des conteneurs de métal ou de verre remplis d'essence blanche ou d'alcool (si l'alcool est d'une variété illégale, faites attention aux agents du trésor), des fusées éclairantes et des pistolets de détresse. Chaque membre devrait également apprendre par cœur le code standard de l'équipe (voir la section intitulée « Communications codées ») - il serait imprudent que certains membres portent une trace écrite de ces codes puisqu'ils pourraient facilement tomber entre les mains des ennemis. *N'oubliez pas les brouettes pour transporter tout le matériel*

Quartiers généraux : le quartier général de la Theron Marks Society se trouvait autrefois à Arkham, dans le Massachusetts, plus précisément dans la demeure du Docteur Jonathan Dare jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler la détruise. L'endroit offrait le gîte et le couvert à nos investigateurs et contenait même une bibliothèque. Il y avait un coffre dans le sous-sol, ainsi qu'un laboratoire, un stand de tir et les quartiers de M. Franklin. Chaque équipe avait sa propre base, au moins de façon temporaire. Les quartiers généraux servent de lieu de rendez-vous dans les moments d'urgence, de relais entre les groupes d'investigateurs en permettant de faire passer des messages, offrent le logement et le couvert aux membres et à leurs invités et contiennent les livres et autres biens précieux. Ils apportent à l'équipe un certain esprit de corps et un refuge contre la mort et la folie. Hélas, lorsqu'un groupe accumule les succès ou attire d'une autre façon l'attention sur lui-même, il devient nécessaire de changer régulièrement de lieu pour éviter les attaques.

*Domage que nous n'en ayons toujours pas de nouveau.*

## Procédures d'investigation

« Tu te charges des bibliothèques. Je me charge des bars clandestins. »

- Frank Glup

Avant de foncer détruire quelque horreur surnaturelle et blasphématoire, une équipe d'investigation doit apprendre tout ce qu'il est possible de trouver sur ses ennemis, quoi qu'ils puissent être, à partir des sources d'informations disponibles. Trouvez l'histoire qui se cache derrière chaque famille, chaque lieu ou chaque série d'événements liés à la cible de vos investigations et n'arrêtez les recherches qu'une fois à peu près sûr que toutes les sources potentielles d'informations ont été épuisées. Bien que ce soit folie de diviser une équipe lors d'une situation tactique, les missions d'investigation peuvent être réparties par petits groupes sans que les risques ne deviennent trop élevés, permettant ainsi de gagner des heures lorsque le temps vous est compté. Essayez de garder dans chaque groupe au moins une personne dotée de compétences de recherche supérieures. Envoyez votre académicien à la bibliothèque ou aux archives journalistiques car les informations pouvant être trouvées dans ces endroits doivent à tout prix être découvertes. Souvenez-vous, une enquête minutieuse sur un phénomène cthulhoïde n'est pas la simple condition nécessaire

à la résolution d'un mystère, elle est bien souvent la condition nécessaire à une vie longue et saine.

Bibliothèques : la bibliothèque municipale devrait être pour une équipe la source principale d'informations sur l'environnement d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour en avoir une, tournez-vous vers celle du comté ou de la grande ville la plus proche.

Faites des recherches par sujet, par nom et par titre sur les personnes, lieux, événements ou successions d'événements, morts ou disparitions les plus pertinents. Fouillez dans l'index des auteurs pour trouver tout ce qui pourrait avoir été écrit par les personnes importantes. Cherchez des livres traitant des légendes locales ou des histoires de fantômes que se racontaient les indigènes ou les anciens habitants de la zone. Les bibliothèques contiennent souvent des archives du journal local et peuvent même avoir des exemplaires qui ne se trouvent plus en circulation, ou bien encore des journaux provenant d'autres villes, États ou pays. Les bibliothèques municipales possèdent souvent des livres rares ou anciens, des documents personnels et des lettres provenant de personnalités décédées depuis longtemps, retirés de la circulation et conservés sous clé. Demandez à l'accueil s'ils possèdent ce genre de documents. L'académicien de votre équipe devrait être capable d'en obtenir l'accès grâce à ses références.

Si une équipe d'investigation se retrouve dans la demeure ou le bureau d'une personne, que cela soit dans le cadre de recherches sur l'environnement ou sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux, bibliothèques ou collections de livres sur lesquels elle tombera. Continuez de chercher, même après une découverte, même sur des domaines déjà bien explorés, pour approfondir vos informations sur un sujet, un nom important, un lieu, un événement ou une série d'événements. Il pourrait y avoir des informations supplémentaires à trouver. Prenez votre temps et soyez minutieux - Cthulhu a attendu pendant des éons ; il peut attendre encore quelques heures.

Journaux : la deuxième source principale d'informations se trouve dans les archives du journal, situées généralement dans les locaux de l'organe de presse local ou dans la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour avoir un journal ou si ce dernier est désormais défunt, faites un tour à la bibliothèque et aux archives journalistiques de la grande ville la plus proche. Cherchez des noms de famille importants, des événements, des séquences d'événements, des dates, des lieux, des mariages, des décès, des naissances, des accidents, des attaques, des témoignages, des mots, etc. Parcourez toujours les rubriques nécrologiques. Concentrez l'horizon de vos recherches pour pouvoir trouver des informations pertinentes mais gardez un esprit suffisamment ouvert pour ne pas manquer des éléments périphériques. Cherchez des articles traitant de décès ou de disparitions inhabituels ; les circonstances de la mort indiquent souvent quels types de monstre ou de phénomène sont impliqués. Essayez de déterminer quand tout cela a commencé. Les chronologies d'événements, de décès, de naissances ou de mariages révèlent parfois des informations utiles comme l'origine d'un phénomène : a-t-il été amené ici ou provient-il des lieux mêmes ?

Archives municipales : généralement stockées dans la mairie ou dans une grande propriété, ces archives contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les actes de propriété et les procès-verbaux de police. Ces documents sont tous d'accès public et devraient être pleinement disponibles pour votre enquête. Si, pour quelque raison que ce soit, le gardien de ces archives vous en refuse l'accès, ne prenez pas un « non » pour une réponse valable. Utilisez un avocat, le spécialiste de la communication de l'équipe ou un mécanicien pour obtenir l'accès.

Cimetières et églises : avant que les villes et les comtés ne commencent à tenir des registres, les églises se chargeaient de garder la trace des naissances, décès et mariages. Si les archives municipales ne vont pas assez loin, cherchez dans les lieux de culte locaux. Fouillez les cimetières à la recherche de tombes portant les noms de personnes ou de familles importantes. Souvenez-vous cependant que de nombreuses familles influentes utilisent des terrains privés.

Autres sources : les sociétés d'historiens peuvent parfois constituer une bonne source d'informations, et leurs membres sont notoirement bavards. Écumez aussi les bars clandestins autour de la ville. Les habitants d'un endroit pourraient se montrer suspicieux envers des étrangers et certains pourraient même se montrer hostiles. Cependant, l'alcoolique du coin est généralement une personne sûre, quoiqu'imprévisible, auprès de qui soutirer des informations. Si l'équipe comprend une personne capable d'escalader un mur, de se déplacer discrètement et de crocheter une serrure ou d'ouvrir un coffre-fort, ne sous-estimez pas l'intérêt d'une collecte d'informations par effraction.

Investigation sur site : une fois sur le lieu principal du phénomène cthulhoïde, continuez de fouiller les environs immédiats à la recherche d'indices. Si l'endroit est une maison, opérez une exploration systématique de chaque pièce, cherchez les lettres, journaux, livres, feuilles de chou, cartes et autres objets pouvant être cachés dans les bureaux, placards, boîte, penderies, sous les lits ou les tapis, derrière les murs, au grenier ou au sous-sol. Fouillez la cheminée et même les cendres.

Si le cadre d'une manifestation cthulhoïde est un lieu extérieur comme une grotte, un champ, un cimetière ou un site archéologique, divisez la zone et éparpillez-vous pour fouiller les lieux, mais restez à portée de vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes ou de tentacules, des branches cassées, l'absence ou la présence inhabituelle de plantes, d'animaux terrestres ou d'oiseaux. Cherchez des ouvertures souterraines.

Consultations : l'académicien ou le spécialiste de la communication de l'équipe devraient recevoir pour mission d'obtenir des traductions universitaires de textes trouvés sur le terrain ; le statut d'érudit peut en effet procurer les références nécessaires à l'obtention d'un accès aux informations, et les talents du spécialiste de la communication peuvent être utilisés pour dissiper les suspicions que le contenu des documents traduits ne manquera pas de faire naître.

L'université Miskatonic : si possible, faites un tour à l'université Miskatonic. L'endroit constitue une grande source d'informations, à condition que tout le personnel ne soit pas en congé sabbatique en Antarctique et puisse être convaincu que votre équipe n'est pas folle à lier. Il pourrait même être parfois possible de recruter un membre du corps enseignant ou un étudiant en doctorat pour vous aider dans votre enquête. Un jeune homme du nom de Quentin Murgatroid rejoignit justement une des affaires de la Theron Marks Society dans de telles conditions ; hélas, le garçon finit à l'état de flaque dissoute après avoir été figé brutalement par une créature d'un âge oublié. Un autre membre d'équipe, le docteur Robert Parker, obtint quand à lui un poste de chercheur à Miskatonic et ses privilèges liés à la bibliothèque se révélèrent inestimables dans bien des cas.

Communications : quand un investigateur a besoin de voyager, convenez à l'avance de lieux et d'heures de rendez-vous. Ces rencontres devraient avoir lieu dans des hôtels ou des endroits équivalents, où des appels télégraphiques ou téléphoniques pourront être envoyés et reçus de façon fiable. Si besoin

est, faites-vous envoyer de l'argent avant le rendez-vous pour couvrir les dépenses. Conservez tous les reçus pour les impôts.

Témoins : naturellement, les témoins des activités cthulhoïdes n'ont guère envie de parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste de la communication interroger les passants, les officiers de police, les greffiers, les employés d'université ou de musée et toutes les autres personnes possédant des informations qu'ils pourraient ne pas vouloir révéler.

Voyages et frontières : quand une investigation nécessite un séjour à l'étranger, voyez d'abord avec les autorités quelles armes et équipements sont considérés comme de la contrebande dans le pays de destination. Lorsque vous franchissez la frontière, n'emportez aucun objet illégal (faites les passer par un autre endroit où ils ne pourront pas être trouvés ou ne pourront pas être reliés à votre groupe, ou acquérez-les une fois sur place).

Photographie : prenez des photographies pour préserver les phénomènes éphémères et les preuves ne pouvant être arrachées au site. Les clichés permettent d'examiner avec minutie un objet ou un site depuis un endroit sécurisé et sont également susceptibles de révéler des détails auparavant invisibles. Elles vous soulagent également de la tâche pénible de devoir recopier les longues inscriptions et réduisent les risques d'erreurs dans la retranscription. Il est notamment conseillé d'emporter un appareil photo à la bibliothèque de Celaeno ; l'amende réservée là-bas au vol de livres est en effet appliquée avec un terrifiant plaisir par les bibliothécaires.

Les photographies peuvent également constituer des preuves permettant de convaincre les athées et autres laïcs sceptiques. Cela est tout particulièrement vrai pour les personnes bénéficiant d'une certaine autorité comme les shérifs de comté ; ces derniers ont en effet tendance à causer des problèmes aux individus qu'ils perçoivent comme des fauteurs de troubles, mais ils peuvent également se sentir forcés de les aider, à condition bien sûr que des preuves tangibles viennent soutenir ces histoires qui sans cela seraient impossibles à croire. Souvenez-vous, néanmoins, que de nombreuses entités ne peuvent pas être photographiées, ou seulement à l'aide d'émulsions préparées tout spécialement. Il n'y a rien de plus persuasif que des soi-disantes preuves à base de photos entièrement noires ou floues... à condition de vouloir passer pour un fou.

## Communications codées

« Encore plus de boules de bowling, Mike, encore plus de boules de bowling ! »

- Professeur Clarence Gambolputty

Il arrivera qu'un investigateur se voie forcé d'utiliser un téléphone ou de mener une conversation sans bénéficier d'un espace privé ; il sera alors nécessaire d'adopter une certaine prudence dans ce qui pourra être déclaré. Un fouineur pourrait faire plus encore que de poser des questions embarrassantes s'il devait vous entendre parler d'un projet d'effraction, d'explosion ou d'assassinat. Le code standard de la Theron Marks Society sert aux situations où la discrétion ne peut être complètement assurée, et ne peut bien évidemment pas être reproduit dans ce manuel. Il est conseillé aux équipes d'investigation de se mettre rapidement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un tel code, et d'utiliser ce dernier chaque fois que nécessaire.

*Envoyez la cargaison dans une zone de stockage, puis allez la récupérer par vol ou corruption*

# Procédures tactiques

« Ne vous séparez jamais. Fin de la discussion. »  
- Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Chaque fois que vous vous préparez à affronter une situation potentiellement tactique, nettoyez, réparez et rechargez vos armes. Emportez aussi quantité de munitions de rechange et de fusées de détresse. Après avoir utilisé une arme et lorsque la situation se calme un peu, rechargez sans attendre. Emportez des cordes, de l'eau et de la nourriture dans un sac. Ne mettez jamais dans votre paquetage des choses que vous ne pourrez abandonner, pour vous aider lors d'une course effrénée par exemple. Gardez les objets de valeur à l'abri, les livres notamment, lesquels devraient être enveloppés dans une matière étanche. Gardez toujours les fusées de détresse, les containers d'essence et la dynamite éloignés de toute source de flammes, mais prêts à l'emploi - ne les enterrez pas au fond d'un sac. Et par-dessus tout, ne vous séparez jamais.

Gardez les armes prêtes à servir chaque fois que vous ouvrez une trappe ou n'importe quelle ouverture dont la sécurité est douteuse. Une fois la porte ouverte, inspirez un grand coup à la recherche de quelque puanteur insoutenable. S'il arrive qu'une odeur comporte des informations, elle peut également avoir des effets négatifs sur votre santé. Avant d'entrer, envoyez d'abord un éclaireur attaché à une corde. Si ce dernier finit étouffé par l'odeur ou s'il est attaqué pendant sa descente dans le tunnel ou dans les escaliers, il pourra ainsi être rapidement tiré en arrière et ramené en lieu sûr.

Sortilèges : de façon pragmatique, les sortilèges ne peuvent être utilisés qu'à condition d'être soutenus par des procédures tactiques permettant de donner au magicien le temps et la sécurité nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Les sortilèges sont exigeants et leur utilisateur peut facilement se faire tuer durant le laps de temps qui lui est nécessaire pour mener sa mission à bien. S'il n'était pas possible d'anticiper l'utilisation de la magie, essayez au moins de mettre le magicien en sécurité ou de le protéger pendant l'incantation. Bien entendu, si une menace n'est pas tuable par des moyens physiques, un sortilège pourrait bien être la seule arme disponible. Quand une telle créature est affrontée, toutes les personnes connaissant le contre-sortilège approprié devraient se mettre immédiatement à chanter. Tous seraient alors bien avisés de prier pour qu'au moins une personne finisse l'incantation avant que tous ceux la connaissant ne soient tués, rendus fous ou mis hors d'état de nuire.

*Les sortilèges servent surtout pour les assauts préparés et sont peu efficaces lors des situations tendues*

*Et à Berlin en 1924.*

Quoi qu'il en soit, les sortilèges sont notoirement peu fiables ; en voici la démonstration. Melvin Peele, un ancien chef de la sécurité de la New World Industries au Pérou, rejoignit une équipe de la Theron Marks Society et découvrit qu'il possédait d'incroyables pouvoirs psychiques. Nous nous trouvions avec lui dans une situation potentiellement mortelle et étions prêts à nous enfuir quand Melvin s'avança en criant « Laissez-moi m'en occuper ! » Puis il prit sa tête à deux mains, hurla et, ayant apparemment échoué salement avec le sortilège qu'il avait tenté de lancer, tomba raide mort. Le monstre n'avait pas eu à lever le plus petit tentacule.

La complexité des rituels nécessaires au lancement de certains sortilèges est un autre facteur limitant non seulement leur utilisation en combat mais aussi leur efficacité dans d'autres situations. Quelques-uns seulement peuvent être employés de façon discrète et ne nécessitent que peu d'actions étranges

Introduction

de la part de leur incantateur. De nombreux autres exigent des rituels élaborés, des gesticulations démentes, des incantations à voix haute dans des langages surnaturels, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement aberrants pour pouvoir être lancés. En d'autres mots, il est impossible de le faire correctement au beau milieu de Times Square, en tout cas en 1924. Faites donc bien attention à ne pas être observés ou écoutés lors d'une incantation. Si un investigateur est surpris par un homme de loi lors du lancement d'un sortilège, il court le risque d'être pris pour le genre même de personnes qu'il tentait de déjouer, ou bien être pris pour un dément, avec la double conséquence malheureuse de se voir jeté en prison ou dans un asile et de laisser à sa cible tout le loisir de poursuivre ses plans maléfiques.

Dynamite : la seule véritable utilité tactique de la dynamite est de pouvoir détruire les choses ne pouvant être vaincues par de petites armes. L'utilisation d'explosifs dans une situation tactique est limitée par plusieurs facteurs. Ils sont difficiles à utiliser dans les souterrains, trop près d'un monstre, à proximité d'une foule ou dans un bâtiment de valeur ou dont la structure n'est pas sûre ou bien lorsque les investigateurs ont besoin de préserver certains artefacts ou informations. Bien qu'il soit toujours plus prudent d'emmener de la dynamite avec soi, juste au cas où, son utilisation est fortement déconseillée. Un tel acte témoigne en fait de l'échec ultime d'une enquête et de nombreux membres de la Theron Mark Society sont morts de cette façon, à commencer par Theron Mark lui-même.

Une chose dont tout le monde se souvient à propos de Theron, c'est qu'il était toujours un cigare à la bouche. Jamais une cigarette, toujours un cigare. « Un cigare reste plus longtemps allumé » avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait à portée de main. Il portait son cigare vissé entre les dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Il est quelque part naturel que sa mort ait été liée à tout cela. Theron nous quitta à Castronegro dans le Nouveau Mexique, à la suite d'une explosion souterraine. Nous étions acculés par un monstre visqueux, et Theron couvrait notre fuite en faisant pleuvoir la dynamite sur la bête. Hélas, un des bâtons lui échappa des mains et il n'eut d'autre choix que de se jeter dessus pour nous protéger. La créature se jeta à son tour sur lui, le reste de la dynamite explosa, et le souffle ravagea les lieux. Inutile de dire qu'il ne restait rien à la fin que l'on puisse réanimer.

Liquides inflammables : l'utilisation tactique de tels liquides est limitée par les mêmes facteurs que ceux s'appliquant à la dynamite. Voir la section ci-dessus.

Dans de nombreuses situations tactiques impliquant des menaces physiques, un container cassable rempli de liquide inflammable peut être lancé sur la menace, sur sa trajectoire ou sur un mur de façon à ce que le produit recouvre le plus de surface menaçante possible. Il peut ensuite être allumé au moment approprié à l'aide d'une fusée ou d'un pistolet de détresse. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait élaboré une tactique où un container solide était lancé sur une menace ou placé non loin d'elle puis enflammé à l'aide d'une balle incendiaire. Un container fragile qui ne se serait pas brisé pourrait également être « activé » de la sorte. Une autre variante de cette tactique consiste à déposer une flaque de liquide dans les traces d'une menace possible, pour être allumée si nécessaire à l'aide d'un pistolet ou d'une fusée de détresse, ou d'un cigare bien sûr.

*Cet engin est notoirement dangereux ! Utilisez des gants en amiante et un masque à gaz.*

La variante de Theron lui-même dans l'utilisation des liquides incendiaires demandait une « pompe à eau indienne » - ce type d'équipement fait normalement partie des outils servant à combattre le feu ; il est constitué d'un réservoir de métal monté sur une structure lui permettant d'être porté comme un sac à dos. Le réservoir est censé être rempli d'eau. Un tube relie la cuve de métal à une pompe à main, un peu comme les pompes à vélo à haute pression, laquelle, lorsqu'elle est activée, peut expulser de l'essence par son embout. L'engin a une portée de 5-8 mètres s'il est en bon état. Une pompe à eau indienne se révèle assez mortelle et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou non. Theron inondait ses ennemis d'essence avant de leur mettre le feu, à une distance relativement sécurisante. Attention au contact des créatures déjà enflammées cependant.

L'utilisation d'armes à base de liquide inflammable entraîne aussi pour leur utilisateur le risque de succomber à la fumée et aux flammes. Si un investigateur se retrouve au beau milieu d'une conflagration générale, il lui faut recouvrir son nez et sa bouche et rester près du sol afin de respirer le moins de fumée possible. S'il n'y a pas d'eau à proximité pour mouiller le mouchoir, il lui faudra utiliser sa propre urine. Je ne plaisante pas. Cela pourrait sauver votre vie.

Pierres étoilées : un ~~Signe des Anciens~~ portable, comme une pierre étoilée, est un objet utile. Il fournit non seulement une sécurité personnelle limitée lorsqu'il est brandi devant certaines créatures, mais il peut également être utilisé pour sécuriser des portes et des seuils. Avec d'autres investigateurs, j'avais été piégé dans une tombe par deux hommes-alligators momifiés de deux mètres cinquante de haut. Nous nous réfugiâmes à l'intérieur du tombeau lui-même et continuâmes les gardiens en suspendant une pierre étoilée aux poignées extérieures de la porte. Nous fîmes alors couler de l'huile de lampe par en dessous : celle-ci se répandit sous les pieds des gardiens et nous mimâmes alors le feu. Nous partîmes quand ils cessèrent de se consumer.

Tours de garde : organisez toujours des tours de garde lors des nuits que vous passez dans le cadre d'une investigation. Une garde à deux est plus efficace, mais constitue un luxe. Divisez le nombre d'heures nocturnes par le nombre de membres dans l'équipe et tirez à la courte paille. Soyez à l'affût des bruits, des ombres, des lumières et des apparitions. Ne partez jamais enquêter seul. Si quelque chose apparaît, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Cela pourrait sauver vos vies.

## Les monstres et l'arme appropriée

« Des pieux en bois et des maillets ? Non, n'ajoutez rien. Je ne veux pas savoir. »

- Monterey Jack, extraordinaire investigateur indépendant

Adorateurs humains : les adorateurs déments représentent une menace particulièrement insidieuse. Ils se présentent généralement en groupes dont la taille varie proportionnellement à la capacité du culte à s'intégrer dans son environnement tout en restant discret. Les adorateurs ne reculent devant rien pour venger la découverte ou le vol de leurs secrets, il est donc imprudent de tenter des actions contre l'un d'entre eux sans procéder ensuite à l'anéantissement de l'organisation locale toute entière. Vous n'aurez peut-être qu'une seule opportunité pour attaquer. Faites en sorte qu'elle serve.

Un autre problème avec les adorateurs humains est que la loi apprécie difficilement les meurtres de sang-froid. Contrairement à de nombreuses monstruosité cthulhoïdes, les humains décédés ne se dissolvent pas pour ne laisser aucune preuve visible de leur existence. Une approche circonspecte, dès lors, est habituellement de mise.

*Ou roulez-leur  
dessus avec votre  
bagnole*

Monstres humanoïdes : de nombreux monstres humanoïdes sont dotés d'une force dépassant les capacités humaines, ne les laissez donc pas trop s'approcher de vous. Fort heureusement, la plupart d'entre eux, comme certaines créatures marines particulièrement retorses, peuvent être tués à l'aide d'armes ordinaires. Les armes à feu sont efficaces, même si Frank Glup avait fini par prendre un plaisir macabre à brûler ceux provenant des profondeurs qui tombaient entre ses mains, nous imposant à plusieurs reprises son sens de l'humour pervers à base de « cuisses de grenouilles » et d'autres horreurs. Certains spécimens sont équipés d'espèces d'arbalètes rudimentaires, alors faites bien attention.

*Ah, ah*

Les créatures fungoïdes : ce qui est vrai pour les êtres des profondeurs est doublement vrai pour ces espèces de créatures ailées, mi-champignons mi-crustacés, capables de voler et bénéficiant d'un équipement techniquement avancé - sans parler de leurs énormes griffes en forme de pinces ! Heureusement, ces créatures étant habituées à une gravité moindre, il est facile de les endommager. Une giclée d'essence enflammée vous débarrassera rapidement de l'une d'entre elles. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer en masse.

Autres créatures ailées : les investigateurs tombant sur ces choses ont de gros ennuis, surtout si la rencontre a lieu en extérieur et si elles peuvent prendre librement leur envol. Essayez de vous mettre à couvert et de les abattre à coups de fusils. Priez pour avoir assez de munitions et pour que l'équipe toute entière ne succombe pas à la folie à leur vue.

Choses gluantes : il est plus facile de repousser les créatures visqueuses et informes en utilisant des liquides inflammables. La dynamite est contre-indiquée car l'explosion répandra la substance corrosive recouvrant votre adversaire sur tous les investigateurs et sur le terrain environnant. Les fusils et autres armes à projectiles ne font que peu de dégâts à ce genre de monstruosité, mais le véritable danger dans un tel affrontement est la possibilité de perdre la raison.

Monstres extra-dimensionnels ou sans consistance physique : les armes ordinaires ne font aucun mal aux créatures extra-dimensionnelles ou dépourvues de consistance physique. De plus, nombre d'entre elles ne sont pas visibles à moins d'être en train de se nourrir, quand le sang coulant dans leurs entrailles signale leur présence. Les armes enchantées peuvent blesser certains spécimens, et une pierre étoilée peut les tenir à l'écart. Sans cela, votre dernier espoir est que personne n'ait envoyé la créature détruire votre équipe d'investigateurs et que son attention puisse être détournée par un animal sacrificiel soigneusement placé entre vous et le monstre.

Créatures souterraines et pire encore : ne regardez pas, courez. Votre seul espoir dans une telle situation est d'invoquer une autre divinité ou un monstre doté d'une haine naturelle envers la chose qui vous attaque. La survie dans les alentours d'une telle bataille relèvera d'une toute autre stratégie, mais restera sans doute moins risquée que l'alternative.



## Postface

Quand vous affrontez des monstres cthulhoïdes, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède son propre monstre, lui aussi susceptible de causer de gros dégâts. Cette créature est faite de chair grisâtre et moite, est dotée de milliers de tentacules appelés nerfs, et se cache dans une caverne qualifiée de boîte crânienne. Cette chose, appelée Cerveau, est merveilleusement équipée d'yeux, d'oreilles, d'un nez, et d'une grande quantité de sens commun. Ce cerveau peut même sauver la vie d'un investigateur, à condition d'être invoqué en avance et utilisé avec sagesse. Chaque investigateur devrait ainsi regarder avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et au lieu de travailler avec acharnement, œuvrer avec discernement.

Andre Stalin  
Arkham, 1925

