

SCÉNARIO POUR PETITS DÉTECTIVES DE MONSTRES

Celui qui Chuchote dans le Noir

Introduction pour le Détective Vétéran

Ce scénario est un peu différent de ceux publiés jusqu' alors, il se veut plus interactif avec plus d'action et moins d'enquête. Aussi s'adresse-t-il plutôt à des Petits Détectives d'au moins 6 ans, n'ayant pas froid aux yeux et ayant déjà plusieurs enquêtes à leur actif. En effet, le Monstre sera certainement rapidement identifié mais les joueurs vont ensuite passer leur temps à réagir à ses actions pour essayer de le neutraliser, ce qui change un peu des aventures habituelles. A noter également que la capture du Monstre n'est pas obligatoire ici. Par ailleurs, il est possible avec des changements mineurs de faire jouer cette aventure à la manière des autres (arrivée – recherche des pistes – confrontation et capture). Nous l'avons jouée avec deux Petits Détectives de 5 et 7 ans et elle nous a pris près de deux fois plus de temps que d'ordinaire.

Ce scénario est librement inspiré de la nouvelle « Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres » de H.P. Lovecraft.

FAITS

L'Agence a reçu une demande d'un vieux monsieur, Henri Akeley, qui depuis quelques temps est sans cesse dérangé dans sa maison. Par exemple quand il lit un livre, un courant d'air fait soudain tourner toutes les pages ou bien quand on sonne à la porte et qu'il n'y a personne. M. Akeley est inquiet car son petit-fils Lucas doit arriver le lendemain pour les vacances (sa femme est partie en train pour aller le chercher) et il ne faudrait pas que le séjour soit gâché par tous ces petits problèmes.

MISSION

Identifier la source du problème et y remédier.

MALETTE DE GADGETS

- Localisateur
- Fioles de Cristal
- Filet Attrape-Monstres
- Couverture de Linus
- Loupe Cul-de-Bouteille
- Détectitorche

INTRODUCTION

Les Petits Détectives accompagnés du Détective Vétéran se présentent à la porte de la maison de M. Akeley. Après avoir sonné, ils entendent une faible voix leur répondre :

« Entrez, s'il-vous-plaît ! La porte est ouverte ! »

Les Détectives pénètrent dans un couloir sombre. Une porte est entrouverte sur leur gauche et un chuchotement les invite à entrer dans cette pièce :

« Soyez les bienvenus chez moi ! Venez me rejoindre dans le bureau. Je vous prie d'excusez mon accueil, je ne dors pas très bien en ce moment. »

Les Détectives pénètrent dans une pièce sombre car les rideaux sont tirés (ils le sont dans toute la maison). Dans un coin se trouve un bureau et un fauteuil. Dans la pénombre de l'autre côté de la pièce, on distingue des étagères sur lesquelles sont posés de nombreux livres. Assis dans le fauteuil, les Détectives découvrent leur hôte, Henri Akeley. Il est vêtu d'une gabardine grise (grand manteau) et son visage est dissimulé par un chapeau. On aperçoit quand même une énorme moustache dépasser de sous le chapeau. La voix reprend :

« Merci d'être venus et veuillez encore m'excuser pour cet accueil ! Je suis trop fatigué et je n'ai pas pu venir vous accueillir à la porte. Et le manque de sommeil m'a aussi donné mal aux yeux, ce qui fait que je ne supporte plus la lumière brillante, j'ai donc dû tirer tous les rideaux dans la maison. Comme vous le savez, il se passe vraiment des choses étranges ici. D'ailleurs juste avant votre arrivée, j'ai entendu des bruits dans la cuisine mais j'étais trop fatigué pour aller voir. Peut-être pouvez-vous commencer votre enquête par-là ? »

[Pour le Détective Vétéran] Le Monstre de la maison est en fait le Monstre des Blagues et il risque de faire tourner nos Petits Détectives en bourrique pendant un bon moment. La « personne » qui leur parle dans le bureau n'est pas M. Akeley mais le Monstre déguisé (ce qui l'amuse beaucoup). Il y a fort à parier que les Détectives se rendent directement à la cuisine. La prochaine fois qu'ils retourneront dans le bureau, le Monstre sera parti (voir les Pistes et Péripiéties ci-dessous).

Si les Détectives pressent un peu trop « M. Akeley » de questions ou proposent leur aide pour l'amener dans sa chambre par exemple au lieu de quitter le bureau, le Monstre va s'énerver car sa blague n'aura pas fonctionné. Il va alors s'enfuir en renversant le bureau et en essayant de mordre quelqu'un au passage.

Après avoir visité une autre pièce (ou plusieurs), le Détective Vétéran informe les joueurs qu'on entend du bruit à la porte d'entrée. Se référer au paragraphe « l'arrivée de M. Akeley » ci-dessous.

L'arrivée de M. Akeley

On entend du bruit à la porte d'entrée, comme celui d'une clé dans une serrure, puis la porte s'ouvre. Un vieux monsieur entre : il est vêtu d'une veste bleue, d'un chapeau gris et porte une énorme moustache grise. Il regarde les Petits Détectives et leur demande qui ils sont et ce qu'ils font chez lui, visiblement surpris. Une fois les présentations faites, il apparaît qu'il s'agit de M. Akeley et qu'il a effectivement fait appel à l'Agence de Détectives pour résoudre son problème. Mais alors ? Avec qui les Petits Détectives ont-ils discuté jusqu'à présent ?

PISTES (1-9) ET PERIPETIES (10-13)

1. Cuisine : une odeur difficile à identifier règne dans la cuisine. Cela provient du four qui est allumé. Avec l'aide du Détective Vétéran (évidemment !), les Petits Détectives découvrent à l'intérieur du four un **poulet** en train de cuire sauf qu'il est barbouillé de confiture de fraise et de chocolat fondu ! Beurk ! (+1 de Peur)
2. Bureau : en retournant dans le bureau, on découvre des **vêtements abandonnés** sur le fauteuil : chapeau, gabardine et même une moustache postiche. Un ricanement résonne dans la maison (+2 de Peur)
3. Bureau : en faisant des recherches (difficulté : 6, 4 avec la détectioche, 2 avec les rideaux ouverts), on découvre sur les étagères de livres 3 **boîtes à chaussures** cylindriques (rondes)

avec un gros livre posé sur le couvercle de chacune d'elle. En s'approchant on entend comme un petit ronronnement qui en sort. Si on ôte les livres et les couvercles, on découvre 3 **Gamusinos** apeurés qui ont été capturés par le Monstre. Une fois qu'ils comprennent que les Détectives ne sont pas méchants, ils se calment et leur disent ceci :

« *Cherchez les peluches et vous trouverez le Monstre* »

Si les Petits Détectives se montrent vraiment prévenants, par exemple en leur offrant des sucreries (ou la sauce fraise-chocolat du poulet rôti), ils obtiendront une information supplémentaire :

« *Le Monstre n'est pas vraiment méchant, c'est juste qu'il s'ennuie et qu'il n'a pas d'ami avec qui jouer alors il fait des bêtises.* »

4. Chambre 1 : la chambre de M. Akeley. La porte est entrebâillée. Si les Détectives sont prudents, un jet de difficulté 3 leur révèle qu'un **seau d'eau glacée** est perché en équilibre au sommet de la porte. Un Détective imprudent se le prend sur la tête et devra conserver le plus petit dé à chaque action tant qu'il ne se sera pas séché. (+1 de Peur)
5. Chambre 2 : la chambre préparée pour le petit-fils de M. Akeley. On découvre assez facilement que les jouets sont rangés dans le dressing et les vêtements dans le coffre à jouet (difficulté : 2). Par contre un résultat de 4 fait prendre conscience qu'il n'y a aucune **peluche** dans la pièce. Enfin, sur un 5, on découvre également que la **trousse de feutres** est vide. Il y a tellement d'indices à découvrir ici que chaque Détective peut tenter un jet. Le Détective Vétéran attribuant les découvertes selon les scores obtenus. (+1 de Peur si au moins un des indices est trouvé dans cette pièce)
On remarque également que les **livres d'histoires** sont soigneusement empilés sur le lit, prêts à être lus.
6. Salon : une recherche fait découvrir une série d'**empreintes** se dirigeant vers le meuble télé (difficulté : 3 car des traces de couleur sont mêlées aux empreintes). Sous le meuble, on découvre les **feutres disparus** ainsi qu'un dessin sur une **feuille de papier** (voir « le dessin du Monstre » ci-dessous). Les empreintes sont trop effacées pour être identifiées.
7. Grenier : beaucoup de **cartons** et encore plus de poussière dans ce vieux grenier ! Les cartons semblent être disposés d'une manière particulière (OH ! OH ! laissez les Petits Détectives découvrir cela par eux-mêmes avec le plan du grenier !) (+1 de Peur)
8. Grenier : des **empreintes** dans la poussière peuvent être identifiées et suivies jusqu'à un **énorme carton** contenant toutes les peluches et plein de petits jouets pour la plupart cassés (difficulté : 3). Il s'agit du **nid du Monstre** ! Le monstre n'y est pas pour le moment. (+1 de Peur)
9. Grenier : dans un coin du grenier, on découvre (difficulté : 3) ce qui ressemble à un **atelier de réparation de jouets**. Il y a quelques jouets cassés et tout un bric-à-brac de boutons, ficelles et autre avec lesquels on a maladroitement tenté de réparer certaines petites voitures. (+1 de Peur)
10. Grenier : il y a une **grande malle ouverte** dans le grenier. Si un Petit Détective isolé se penche pour regarder à l'intérieur, il constatera qu'elle est vide mais risque de sursauter quand quelque chose lui pincera les fesses et il basculera à l'intérieur du coffre qui se refermera (il deviendra effrayé !). Heureusement le coffre n'est pas fermé à clé et il en sortira facilement avec l'aide de ses amis. Le coupable est bien entendu le Monstre qui se déplace dans le grenier en se cachant sous un carton (+1 de Peur si les détectives voient un carton se déplacer tout seul). Le Monstre s'enfuit dans l'escalier une fois son forfait accompli, non sans oublier de ricaner.
11. Si l'action ralentit ou s'il a besoin de séparer les Petits Détectives, le Détective Vétéran peut annoncer qu'on sonne à la porte mais M. Akeley n'attend pas de visiteur aujourd'hui. Ceux qui

vont ouvrir ne voient personne mais trouvent un ballon de foot sur le pas de la porte. La porte d'entrée claque soudain à cause d'un courant d'air. La fenêtre de la chambre 1 est maintenant ouverte et est la source du courant d'air (voir piste 4 si personne n'est encore entré dans cette chambre). (+1 de Peur)

12. On entend soudain de l'eau couler. La baignoire se remplit à toute vitesse ! Si nos Petits Détectives tardent à réagir, ils auront à gérer une inondation. (+1 de Peur)

Par contre, on peut maintenant trouver des traces de pas humides (difficulté : 3) qui indiquent dans quelle pièce se rend le Monstre (par exemple le salon).

13. Salon : en retournant une fois de plus au salon, les Petits Détectives découvrent un gros carton retourné au milieu du salon. S'ils le déplacent ou le soulèvent, ils font éclater un gros ballon de baudruche rempli de confettis (à cause d'un astucieux mécanisme à base de scotch, d'une épingle et d'un ballon caché sous le carton). Le carton est projeté par le souffle et va atterrir sur la tête du plus petit détective présent qui se retrouve entièrement sous le carton. (+1 de Peur)

Le salon est désormais rempli de confettis et on pourra savoir si le Monstre le traverse à nouveau en observant les traces laissées dans les confettis.

Toutes les pistes et péripéties décrites ici sont l'œuvre du Monstre des Blagues. Dès que ce monstre est identifié avec certitude, elles n'occasionnent plus aucune Peur supplémentaire.

Le dessin du Monstre

Le Détective Vétéran peut donner le dessin aux joueurs dès qu'ils le trouvent sous le meuble télé du salon. Il représente des enfants en train de jouer et le Monstre tout seul dans un coin. M. Akeley ne sait pas qui a fait ce dessin mais ce n'est certainement pas son petit-fils qui n'est pas venu depuis bien longtemps.

[Pour le Détective Vétéran] Vous devriez questionner les Petits Détectives quand ils mettent la main sur le dessin ou bien un peu plus tard dans l'aventure une fois qu'ils en ont appris un peu plus sur le monstre (par exemple dès qu'ils l'ont identifié dans le livre des monstres car il y a une petite différence entre le dessin et le monstre du livre). Le but est de faire dire au Petits Détectives que le Monstre est triste et de deviner pourquoi il est triste (car il n'a pas d'amis avec qui jouer).

La capture du Monstre

Les Petits Détectives peuvent élaborer un piège pour capturer le Monstre de la manière habituelle grâce aux informations présentes dans le livre de règles. Ils peuvent aussi essayer d'aider le Monstre s'ils ont eu l'information des Gamusinos et/ou ont trouvé le dessin.

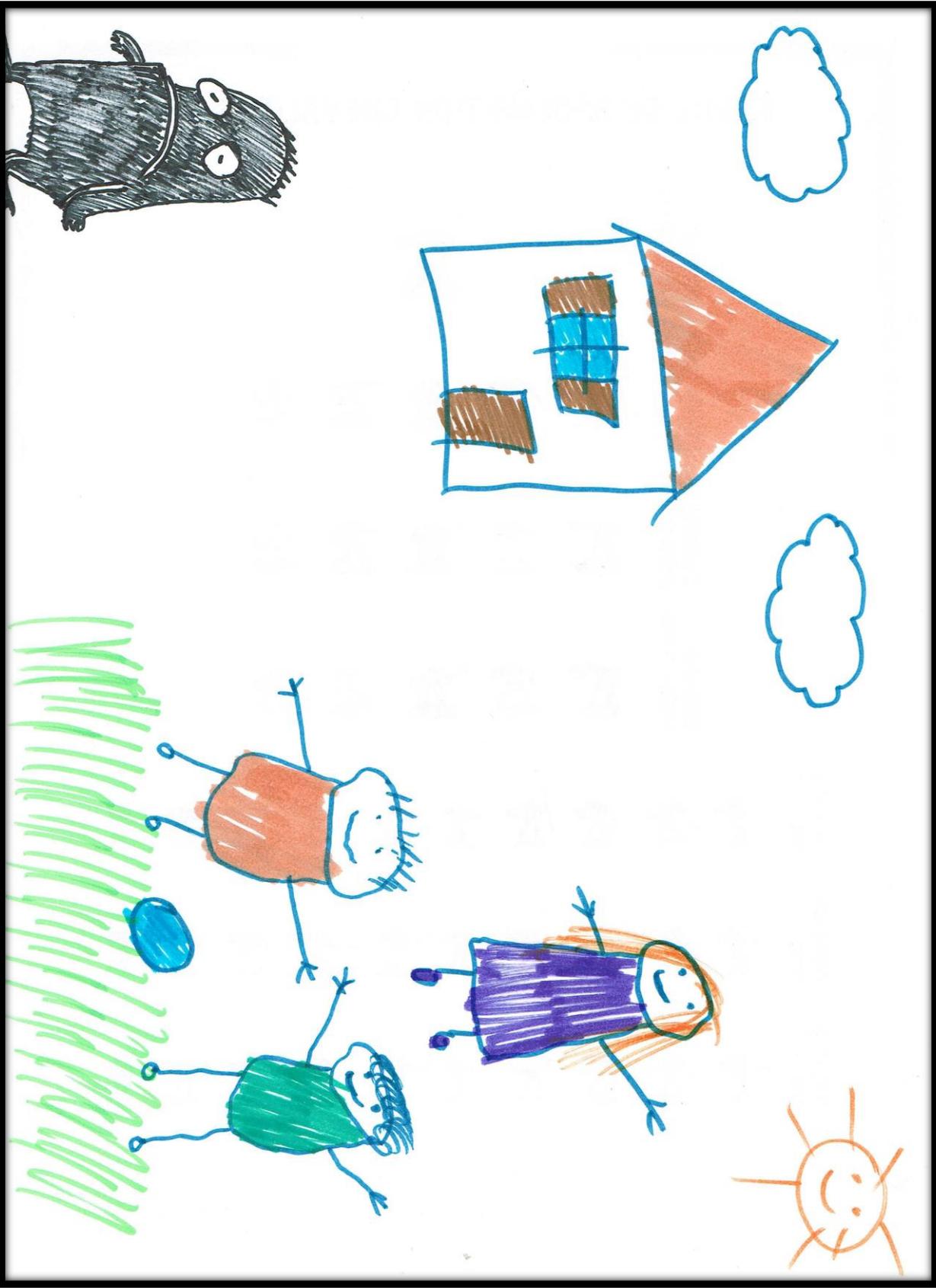
Par exemple, ils pourraient retenir l'attention du Monstre en se racontant toutes sortes d'histoires drôles. Ils verront alors un carton s'avancer à leur rencontre, se soulever légèrement et un gros œil blanc les regarder d'un air curieux de sous le carton. Ils pourront alors inviter le Monstre à se joindre à eux pour se raconter quelques blagues puis lui expliquer qu'un petit enfant va arriver le lendemain et qu'il voudra bien jouer avec lui s'il arrête de faire toute ces bêtises. L'idéal étant pour les joueurs de raconter les blagues pour de vrai (pour une séquence *roleplay* mémorable! Mention spéciale si vous sortez réellement des Carambar pour en lire les blagues ensemble !).

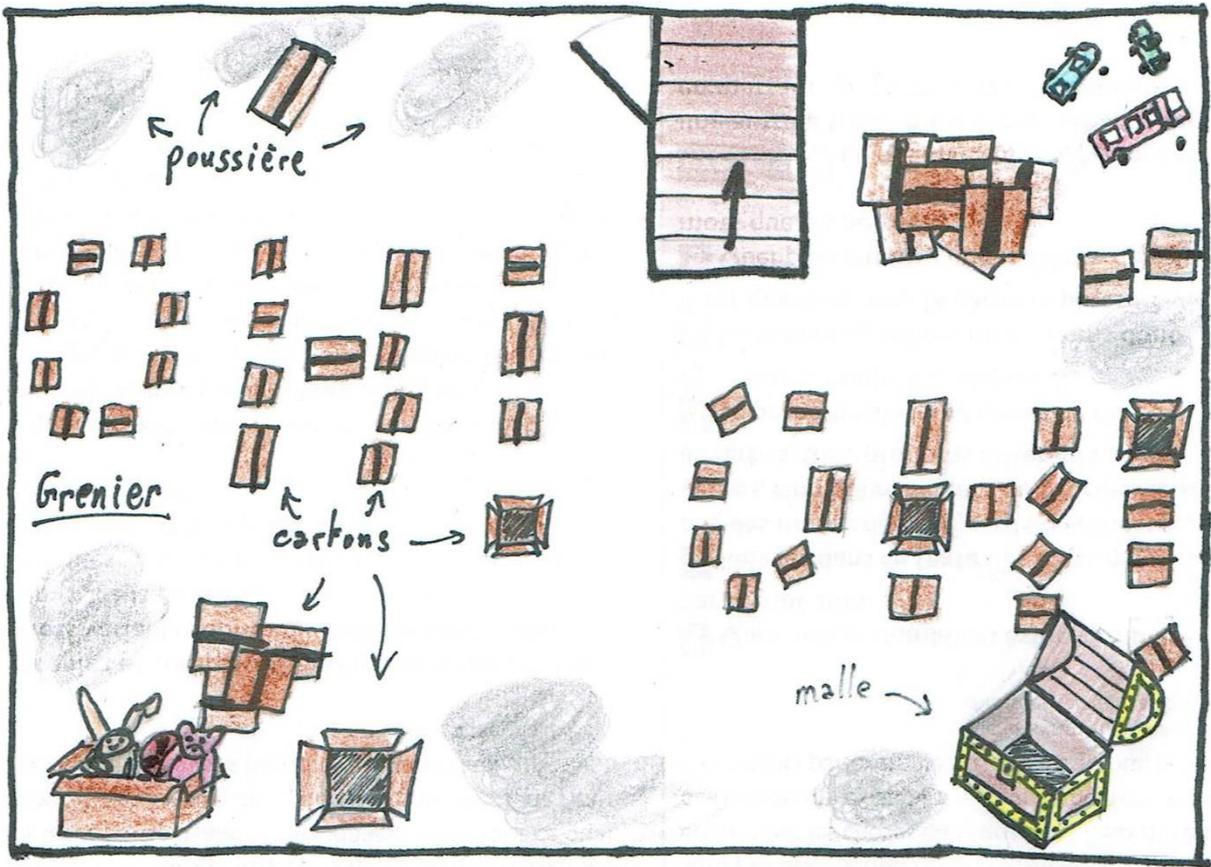
MONSTRE

Il s'agit du Monstre des Blagues (Peur : 8). Il se considère comme chez lui et fait toutes sortes de blagues pour tromper son ennui car il n'y a pas d'enfant qui habite ici. Il va essayer de mener la vie dure à nos Petits Détectives jusqu'à ce que ces derniers l'attrapent ou comprennent comment lui venir en aide.

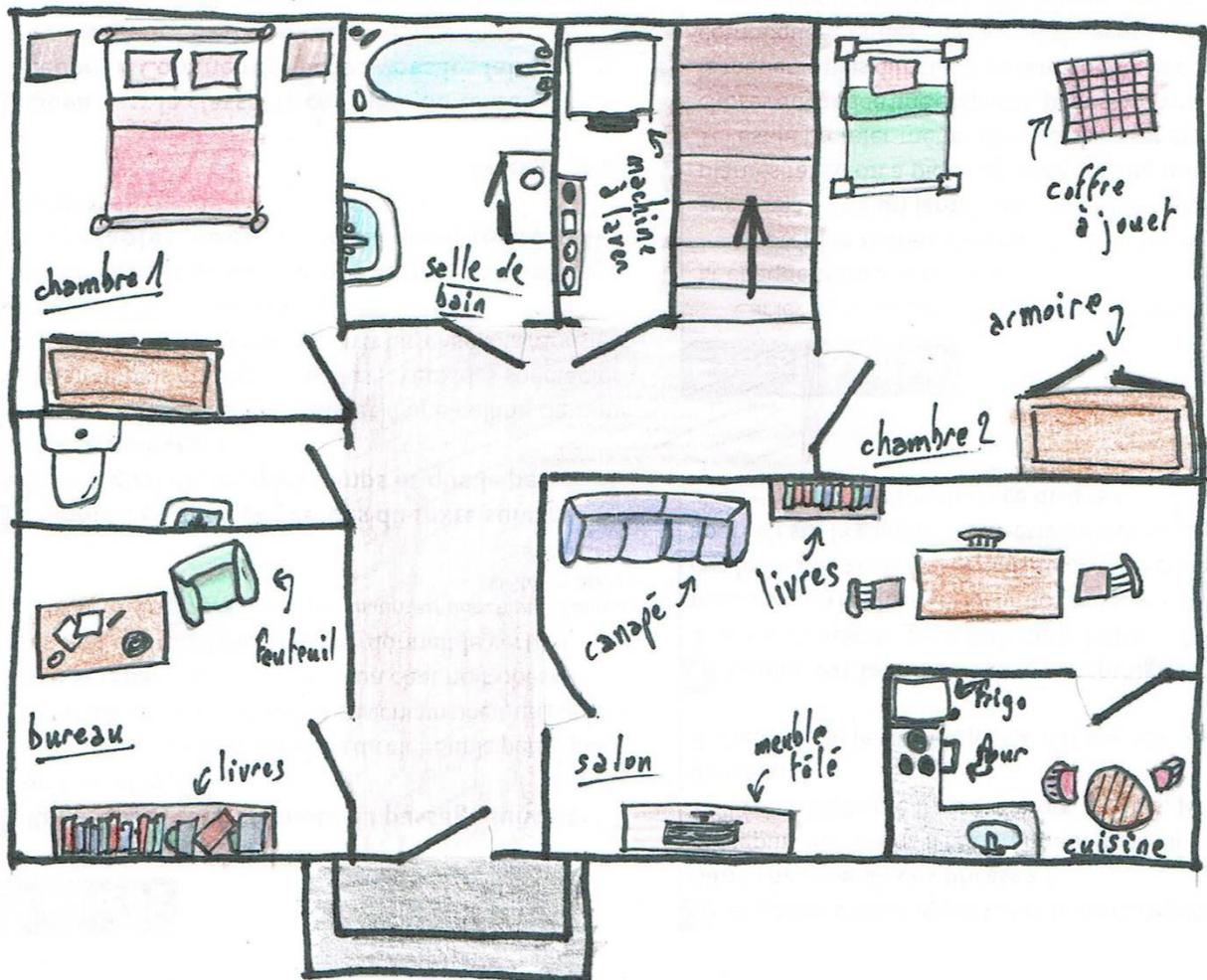
[Pour le Détective Vétéran] Cette enquête risque d'être plus longue et plus exigeante que d'habitude. N'hésitez pas à récompenser les Petits Détectives de 3 voire même 4 étoiles, surtout s'ils ont aidé le Monstre plutôt que de le capturer. Ce dernier peut même alors les remercier en leur offrant une boîte d'Allumettes d'Investigation qu'il avait chipée dans une autre maison.

Le dessin du Monstre





(plier ici tant que le grenier n'a pas été exploré)





LA LOUTRE RÔLISTE

www.loutreroaliste.com

Gracieusement mis à disposition par Spip

« Photocopie autorisée pour un usage personnel
Un scénario gratuit pour Petits Détectives de Monstres,
ISBN : 978-2-37564-060-9.

Mise en ligne du PDF : janvier 2021.
La Loutre Rôliste, tous droits réservés.
Avec l'aimable autorisation de son auteur. »