



# SOMMAIRE

Ils sortent la nuit  
et se cachent le jour.  
Ils s'habillent de noir et  
papotent avec les bruits.



Prologue .....	6
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? .....	8
Avantages des jeux de rôle .....	9
Qu'est-ce que PDM ? .....	11
Comment préparer une partie ? .....	12
Où jouer ? .....	13
Types de parties .....	13
Voici les règles ! .....	14
La Peur .....	16
Pistes .....	17
Points Etoile et insignes .....	18
Conseils maison .....	20
La maison hantée .....	24
Exemple d'aventure .....	26
Etapas à suivre lors d'une partie .....	31
Les origines de l'Agence .....	36
Catalogue des gadgets .....	37
L'origine des monstres .....	52
<i>Le Livre des Monstres</i> .....	53
Extras .....	89



**Monstrounet, monstrounet,**  
fais-toi tout petit  
pour entrer dans la fiole.





# QU'EST-CE QUE PETITS DÉTECTIVES DE MONSTRES ?

*Il s'agit d'un jeu de rôle destiné principalement aux enfants qui ont peur des monstres qui se cachent dans les maisons. Pour aider ces enfants à surpasser leur peur, ce jeu se propose de les transformer en héros et de les laisser décider quand et comment affronter ces monstres.*

## Détectives novices

Les détectives novices sont les héros de l'histoire. Avec l'aide du détective vétéran, ce sont eux qui devront se débrouiller pour attraper le monstre.

## Détectives vétérans

Quelqu'un dans le groupe, généralement le plus âgé, devra assumer le rôle de détective vétéran. Le vétéran est aussi un détective mais il doit guider et aider les novices afin qu'ils deviennent de grands détectives. De plus, c'est lui qui explique et gère les règles du jeu de manière impartiale. Pour finir, et dans le plus grand secret, le vétéran est celui qui prépare les parties, les pistes et contrôle les actions des monstres.

## Les monstres

Que seraient des détectives de monstres s'il n'y avait pas de monstres ? Généralement, les monstres sont une personification des peurs. Dans ce jeu, ce sont des êtres magiques, parfois joyeux, parfois en colère. Ils passent leur temps à faire des blagues dans les maisons. C'est pour cela que les détectives sont nécessaires, afin d'aider les gens à mieux dormir la nuit.

## Les dés

Etant un jeu de rôle narratif, nous avons besoin d'un élément pour introduire une part de hasard dans nos actions : les trois dés à six faces. Un peu plus loin, aux pages 14 et 15, nous t'expliquons comment cela fonctionne.

## L'enquête

Comme tout jeu, **Petits Détectives de Monstres** souhaite que chacun passe un bon moment, tous ensemble. Il propose ainsi d'enquêter en équipe, vétérans et novices ensemble, parents et enfants. Le contact quasi-direct avec les monstres peut aider ces derniers à prendre confiance en eux et à surpasser leurs peurs.

Les monstres laissent toujours des indices de leurs méfaits sur les scènes de crime. Les détectives doivent aller sur les lieux et enquêter sur ce qu'il s'est passé. A la recherche de pistes, ils doivent en déduire de quel monstre il s'agit et de la meilleure manière de l'aider ou de l'attraper pour qu'il ne pose plus de problèmes.

Devinette :  
Toutes les nuits  
je suis un grand compositeur.



Une maison remplie  
de gentils monstres,  
c'est une maison sans  
nouveaux monstres.

# LA MAISON HANTÉE

*Depuis des années, cette maison est toujours pleine des mystères qui s'y sont déroulés. Cela rend les détectives de l'Agence inquiets et très curieux.*

## Sur les propriétaires

Les voisins disent que les propriétaires de cette maison étaient très bizarres. Ils installaient les décorations de Noël en aout, arrosaient leur jardin quand il pleuvait, dinaient le matin et petit-déjeunaient le soir, voyageaient en ballon au lieu de prendre la voiture...

Il semblerait qu'un jour, ils aient quitté la maison pour entamer un long voyage et partir à l'aventure. Et depuis, la maison est vide... ou du moins le paraît. Mais en réalité, les voisins suspectent qu'il y ait encore quelqu'un (ou quelque chose) à l'intérieur.

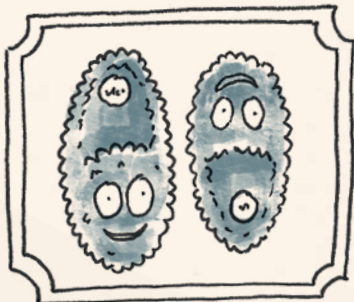
De nombreux détectives y ont enquêté mais le mystère reste entier.

Si tu laisses tes  
chaussons comme ça, le  
Monstre du Placard ne  
pourra pas les prendre.

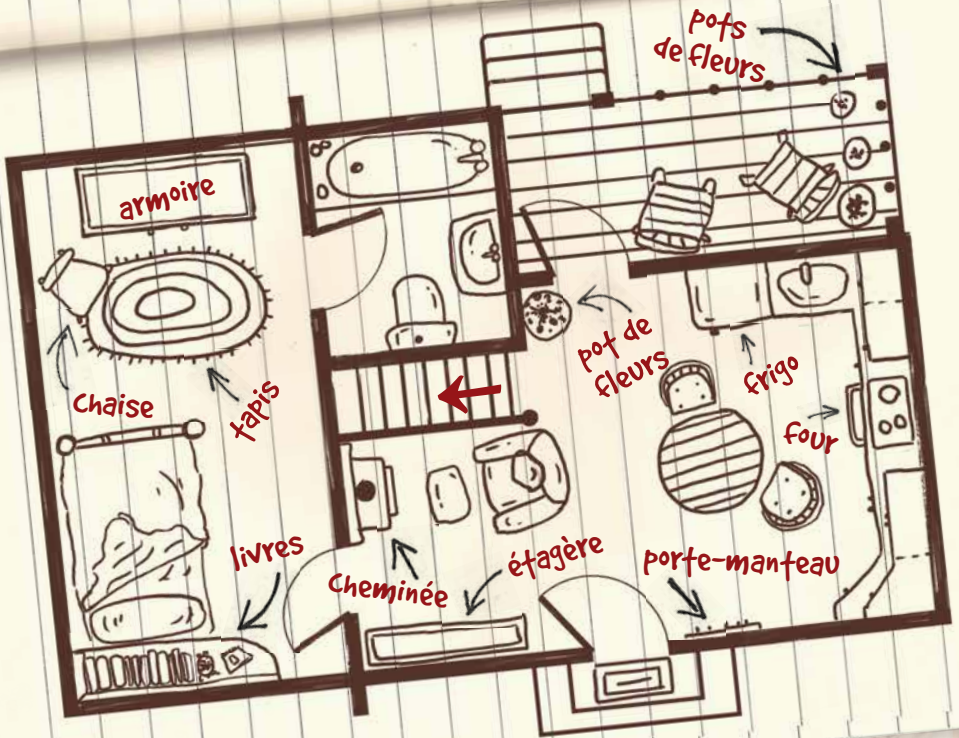


## Les faits étranges

- Les boiseries font des **bruits** étranges quand il pleut ou qu'il y a du vent.
- La cheminée du salon s'allume et s'éteint quand elle veut.
- Les **vêtements** de l'armoire apparaissent et disparaissent éte comme hiver.
- Les pots de fleurs du jardin changent de place, se retrouvant même dans la maison.
- Les placards de la cuisine, le frigo et le four s'ouvrent et se referment tout seuls.
- Des **traces** de boue apparaissent dans la maison et il est difficile d'en suivre la piste.
- Les **lumières** s'allument et s'éteignent toutes seules. Les ampoules disparaissent des lampes.
- Toutes les horloges ont disparu d'un coup.
- Le lit est toujours défait...
- Un jour, le lit est apparu dans un arbre du jardin et curieusement, il était très bien fait.
- Une fois, une chaussette est apparue dans la boîte à biscuits.
- Le tapis s'est retrouvé une autre fois au fond de la baignoire, tout mordillé et avec des **traces** de boue.
- Tous les savons de la maison se sont volatilisés et on n'a plus eu aucune nouvelle d'eux.
- La radio change de station tout le temps et s'allume parfois toute seule.
- Tout d'un coup, la maison se met à sentir très très mauvais... et il est impossible de l'aérer.
- En ouvrant le placard, des centaines de boutons de tous types et de toutes les couleurs dégringolent (ainsi qu'un réveil).
- L'aspirateur est apparu une fois plein de bave dans le jardin.
- Les vitres des fenêtres s'embuent les jours d'orage.
- On dit qu'il y a une trappe quelque part dans la maison qui débouche sur un sous-sol secret.



LE JOURNAL DES NOUVELLES SUPERMOISIES



# EXEMPLE D'AVENTURE

*Hier, un message a été reçu à l'Agence pour aller enquêter sur un fait étrange... dans la fameuse Maison Hantée ! Nos quatre célèbres détectives y vont pour voir ce qu'il se trame là-bas... Réussiront-ils à mener à bien cette mission ?*

**Détective Vétérane :** Bien, les enfants, l'Agence nous a appelés pour une nouvelle mission ! Alors préparez-vous, les novices, parce qu'il semble qu'on nous ait confié une tâche assez compliquée... Serez-vous à la hauteur ?

**Tous :** Ouiiii !

**Vétérane :** Avant tout, nous devons répartir les gadgets. Moi, je garde le Localisateur qui nous indique le niveau de Peur de la maison. Toi, détective Fraise, tu prends le Filet Attrape-

monstres. Détective Kiwi, tu prends la Loupe Cul-de-bouteille et toi, détective Menthe, la Détectitorche... Parfait ! Allons à la maison rencontrer le garçon qui y vit. Il nous dit : « La maison a l'air hantée ! Depuis plusieurs jours, je retrouve mes habits un peu



## FAITS (pourquoi les propriétaires ont fait appel à l'Agence)

Depuis quelques temps, l'étudiant qui loue la maison trouve tous les matins l'armoire ouverte en grand et tous ses vêtements sont éparpillés par terre, mordus et baveux. Peu à peu, les choses ont empiré et maintenant, il n'a plus aucun vêtement. Il a alors décidé de faire appel à l'Agence.

## MISSION (ce que l'Agence demande de faire)

**Attraper** la source d'un tel désastre.

## PISTES

- **Vêtements** mordillés et baveux sur le sol de la chambre (+1 de Peur).
- Quelqu'un a dû **voler** toutes les serviettes et les savons (+1 de Peur).
- Les **meubles** de la cuisine sont tous ouverts (+1 de Peur).
- Un Gamusino : « On entend la nuit des grands **bruits** de pas » (+2 de Peur).
- Des **empreintes** du monstre (dans le grenier) qui indiquent le chemin du **nid** du monstre (+1 de Peur).

## MONSTRE

**Le Monstre de Derrière les Portes.**

Son nid se trouve derrière l'armoire de la chambre.

---

 LE JOURNAL DE L'AGENCE DE DÉTECTIVES DE MONSTRES
 

---

partout dans la maison, mordus et pleins de bave... Et maintenant, je n'ai plus un seul habit ! Aidez-moi, s'il vous plaît ! Demain, j'ai un contrôle extrêmement important ! » Bien, détectives novices... que voulez-vous faire ?

**Détective Menthe :** Entrer dans la maison !

**Vétéran :** Ok, donc depuis l'entrée, nous voyons un grand salon et une cuisine avec tous les placards ouverts. Le Localisateur indique que la valeur de Peur a augmenté d'un point c'est-à-dire qu'il y a 1 point de Peur. Qui ou quoi a pu causer un tel bazar ? Vous avez une idée ?

**Détective Kiwi :** C'est peut-être le monstre que nous cherchons...

**Vétéran :** Mais on ne sait pas lequel, cela pourrait être n'importe qui... C'est peut-être mieux de chercher dans le reste de la maison pour voir si nous rencontrons d'autres pistes. Et si nous allions dans la chambre ? Le garçon nous a dit qu'il n'avait plus d'affaires. Nous pourrions commencer par chercher là-bas.

**Détective Fraise :** Mais nous devons être prudents. Si le monstre est là...

**Vétéran :** Bien pensé, détective ! Lance les dés pour voir si tu y vas sans faire de bruit. Tu dois dépasser un 3 avec le dé moyen.

**Fraise :** J'ai sorti un 5.

**Vétéran :** Nous entrons donc dans la chambre sans faire de bruit. Et à peine entrés, nous voyons une piste : des vêtements par terre, sur le lit et la chaise à côté de l'armoire... Il y a aussi une fenêtre avec des rideaux mâchouillés et une porte à notre droite. Oh ! Le Localisateur indique qu'il y a un point de Peur supplémentaire dans la maison... Il y a maintenant 2 points de Peur. Mais soyez tranquilles, il ne semble pas y avoir de monstre ici.

**Kiwi :** Peut-être que le monstre que nous cherchons est le Monstre du Placard...

**Fraise :** Mais oui ! Il est écrit ici qu'il adore essayer les vêtements et mordre les jeans !

**Menthe :** En plus, ils disent qu'il s'amuse à ouvrir les placards.

**Vétéran :** Il correspond à la description... Mais ne concluons pas trop vite. Il faut continuer l'enquête.

**Fraise :** Je vais regarder ce qu'il y a derrière cette porte.

**Vétéran :** C'est bien.

Donc tu vas devant et nous, nous allons derrière pour surveiller qu'il n'y ait pas de mouvements étranges dans les vêtements. On ne sait jamais... Tu ouvres sur une petite salle de bain. Kiwi, pourquoi ne ferais-tu pas un jet de dés pour voir s'il n'y a rien de bizarre ? Comme tu as la Loupe, tu garderas le dé le plus haut des trois. Tu dois dépasser un 4 parce que c'est une difficulté normale.

**Kiwi :** Oh, j'ai sorti un 6 !

**Vétéran :** Super ! C'est un succès automatique, ainsi tu as trouvé une nouvelle piste. Tu vois qu'il y a quelque chose de bizarre dans la salle de bain... Pas de serviette, ni de savon, ni éponge... Bizarre... Le Localisateur indique que la Peur est montée d'un autre point... Cela fait maintenant 3 ! Allons dans le salon, je crois qu'il n'y a rien de plus ici.



---

 LE JOURNAL DE L'AGENCE DE DÉTECTIVES DE MONSTRES
 

---



**Kiwi :** Je voudrais chercher d'autres pistes dans le salon avec ma Loupe.

**Vétéran :** Bien, mais maintenant tu dois faire un 5 avec ton dé le plus grand car la pièce est très grande et il y a beaucoup de choses.

**Kiwi :** Tiens, j'ai sorti un 5 !

**Vétéran :** Super ! Très bon jet de dés. Tu vois donc des vêtements mordus sur les marches de l'escalier. Les suivons-nous ? Comme vous semblez en avoir très envie, nous montons au grenier. Et là, vous voyez un tas de cartons et de vieux meubles, un grand miroir recouvert d'un drap blanc et un fauteuil à moitié dévoré... Soudain, un des cartons bouge ! **Un gamusino en sort !** Il a l'air de vouloir nous dire quelque chose. Mais avancez doucement et sans faire de bruit quand il s'approchera. Sinon, il partira sans donner de pistes.

Il s'approche doucement et nous dit dans un murmure : « **Chaque nuit, on entend de grands pas aller de long en large dans la maison** », et il s'en va si vite que nous ne savons pas où il a pu se cacher. Le Localisateur se met à sonner ! La valeur de Peur a augmenté de 2 points et elle est maintenant de 5... Menthe, toi qui as la Détektitorche, si tu l'utilisais pour voir s'il y a une piste dans le grenier ? Tu dois sortir un 2.

**Menthe :** J'ai sorti un 5 ! Qu'est-ce que j'ai trouvé ?

**Vétéran :** Tu découvres un tas de serviettes et de savons derrière la porte du grenier. Il y a toutes les choses qui avaient disparu de la salle de bain... **Maintenant nous connaissons le mystère de la piste de la salle de bain. Le Localisateur descend d'un point de Peur.** La valeur de Peur est donc de 4.

**Menthe :** Je vais faire un autre jet de dés pour voir si je trouve plus de pistes !

**Vétéran :** Très bien, et comme tu as sorti un 6, tu découvres... des empreintes dans la poussière sur le sol ! Cherchez dans le livre à quel monstre appartiennent ces empreintes.

**Fraise :** C'est le Monstre de Derrière les Portes !!! Moi, je pensais que c'était celui du Placard...

**Vétéran :** Nous savons à présent qui est le monstre. Le Localisateur additionne la valeur de Peur du Monstre au total. Mais comme nous avons résolu toutes les pistes... Cela fait 12 points ! Nous devons nous préparer. Le monstre peut apparaître à tout moment... Il vaudrait mieux préparer un plan pour l'attraper. Lisons ce qui le fera sortir de sa cachette pour le mettre dans la Fiole de Cristal.

**Kiwi :** Ils disent ici que ce qui l'embête beaucoup, ce sont les portes fermées...

**Menthe :** Nous pourrions le faire se mettre en colère en fermant toutes les portes et nous cacher...

**Fraise :** Et quand il en ouvrira une, nous pourrions l'attraper avec le Filet Attrape-monstre !

**Vétéran :** Génial ! Allons les fermer. Descendons l'escalier et je fermerai bien fort la porte du grenier pour qu'il sache qu'elle est fermée.

**Menthe :** Ok ! Moi, je ferme celle de la salle de bain, de la chambre et celle de l'armoire au cas où.

---

 LE JOURNAL DE L'AGENCE DE DÉTECTIVES DE MONSTRES
 

---

**Kiwi :** Et moi, celles des placards de la cuisine !

**Vétéran :** Attends Menthe ! Alors que tu vas fermer la porte de l'armoire, tu vois apparaître d'un coup une chose grande et noire **qui te mord le bras !** Tu cries de frayeur et nous avons tous peur. Nous devons donc tous **lancer 3 dés et garder le résultat moyen** (et toi, Menthe, comme tu as été mordu, tu garderas le dé le plus bas).

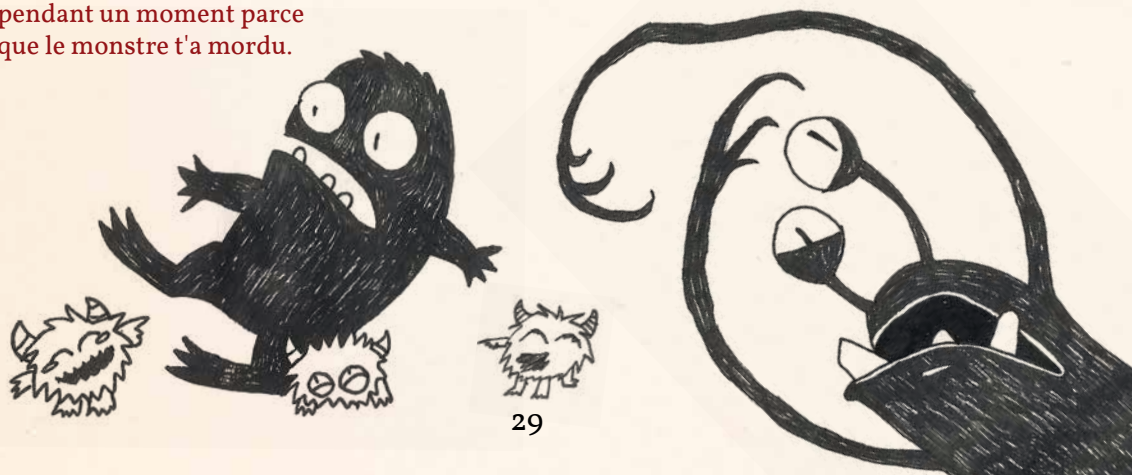
**Menthe :** Heureusement que j'ai sorti un 5 !

**Vétéran :** Toi, Fraise, comme moi, un 4. Mais toi, Kiwi, tu as sorti **deux 1, et tu gardes donc le moyen... (un 1)**. En additionnant, nous avons 14 points, qui dépassent la frayeur (12 points). Mais comme Kiwi **a sorti un 1, il reste effrayé un moment alors que nous, nous l'avons surpassée.** Et toi, Menthe, tu devras **prendre le dé le plus petit pendant un moment parce que le monstre t'a mordu.**

**Menthe :** Je me retourne en courant vers vous pour qu'il ne me morde pas une autre fois.

**Vétéran :** Nous nous mettons tous sous la table de la cuisine, cachés par la nappe mordillée. Et si nous nous penchons un peu, nous pouvons voir en-dessous... Nous entendons des grands pas et des grognements venir de la chambre. Notre monstre apparaît ! Grand et poilu comme dans le livre et en plus, très en colère. Il possède donc une valeur de Peur de 13 points. Il s'approche de la cuisine... Prête, Fraise ? Tu dois sortir un 4 avec ton dé le plus grand pour attraper le monstre avec le Filet... Bien, tu as sorti un 6 ! Le monstre sort en courant au dernier moment mais tu as lancé si fort le Filet que le monstre a eu un peu peur et cela l'a calmé. Le Localisateur indique que la valeur de Peur baisse de 4 points et est à 9. Maintenant, tous ensemble, nous devons

mettre le monstre dans la Fiole. Il faut chacun lancer ses 3 dés et additionner les résultats des dés moyens (sans Kiwi effrayé et Menthe mordu, vous, vous prenez le dé le plus petit). **Si ensemble nous dépassons la valeur de Peur du monstre, il entrera dans la Fiole.** C'est parti, un, deux... et trois ! Voyons voir... 2, 4, 3, 3... 12 points ! La chance ! Il ne nous reste plus qu'à répéter tous ensemble les paroles magiques pour sceller la Fiole et activer le gel convertisseur :  
 « **Monstrounet, monstrounet, attrapé tu es et faire peur tu ne pourras plus.** » Excellent travail, détectives ! Nous pouvons envoyer la Fiole à l'entrepôt de l'Agence. Mais avant, je vais distribuer les médailles du Courage, de l'Ingéniosité et du Travail en Equipe car vous avez tous démontré que vous n'aviez peur de rien, que vous aviez de bonnes idées et que vous saviez concevoir des plans où tous les détectives participent.





## Loupe Cul-de-bouteille

Avec cette loupe, tu découvriras les empreintes ou les pistes introuvables sans elle. Tu peux aussi les voir la nuit ou avec peu de lumière. Attention car elle grossit dix fois les choses... Par exemple, si tu regardes une lumière avec cette loupe, tu te retrouveras aveuglé pendant un moment.

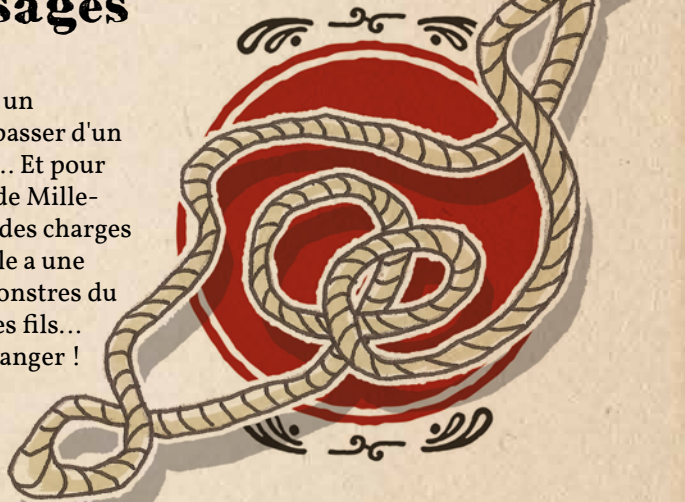


## Filet Attrape-monstres

Il résiste aux griffures, aux morsures et aux secousses de toutes sortes. Tu pourras attraper tout type de monstre, grand ou petit, son système de rétention lui permettant de s'adapter à tous les monstres. Ce filet dégage une délicieuse odeur de fraise et de chocolat, piège parfait pour attraper les monstres. Mais c'est parfois un inconvénient si l'odeur leur donne envie de le manger.

## Corde Mille-usages

On a parfois besoin d'immobiliser un monstre, de poser un piège ou de passer d'un côté à un autre sans toucher le sol... Et pour cela, il est bien utile d'avoir la Corde Mille-usages. Elle est résistante aux lourdes charges et à la chaleur (mais pas au feu). Elle a une longueur infinie. Attention aux Monstres du Placard qui adorent les cordes et les fils... Ils pourraient te la voler pour la manger !



Que se passera-t-il  
si tu utilises cette corde  
plus de mille fois ?



# 11 Le MONSTRE DE SOUS LE LIT

Son corps long et mince  
lui permet de passer  
sous n'importe quel lit,  
canapé, tapis...

Ses yeux sont séparés de  
son corps, lui permettant  
de tout observer de loin.

Ses bras aussi  
sont longs et  
minces. De  
fines griffes lui  
servent de mains.

Il est de couleur sombre  
comme le bleu, le noir,  
le marron... et parfois  
même le vert.



## 13 PEUR



Sur ce post-it, il  
est dit que ses bras  
peuvent mesurer  
jusqu'à deux mètres !

Il adore les vieilles  
chaussettes.



Il a laissé au moins  
sept chaussettes dans  
le livre. Retrouve-les !

## Le loir gros dormeur

On le trouve d'habitude sous un lit, mais il peut aussi se cacher sous un canapé, un tapis, une armoire ou entre les coussins.

Son régime de base est constitué de papiers froissés et plus ils sont vieux, mieux c'est !

Il collectionne toutes sortes de chaussettes. Tu n'en trouveras jamais deux pareilles dans sa collection.

Un de ses passe-temps, quand il ne s'amuse pas à faire peur, est de faire des boulettes avec la poussière.

Il déteste les balais mais son ennemi juré est l'aspirateur. Il ne supporte pas le bruit qu'il fait.



La nuit, c'est lui qui  
te décoiffe et te retire  
tes couvertures.

### Il aime

Faire des tas de **poussière**.

Les **histoires** pour s'endormir.

Manger certains **habits**,  
comme les chaussettes à rayures.  
Il les garde habituellement  
sous les lits.

Se cacher sous les **meubles**.

Vivre là où il n'y a pas de  
**lumière**.

### Il déteste

La Couverture de Linus  
est le **gadget** qu'il  
supporte le moins.

Quand on passe le balai ou  
l'aspirateur dans son **nid**.

Il peut **mordre** si on le  
dérange alors qu'il est  
tranquille.

La courageuse détective  
Colibri a découvert  
ce monstre.

