

Chasse à Versailles

Pour : Petits détectives de monstres

Par : Amandine Laverlochère

Faits:

Les gardiens du château de Versailles font appel à l'agence car depuis quelques jours des faits étranges se produisent. Il y a urgence car certains visiteurs et surtout les gardiens commencent à avoir peur. Même s'il est tard, vous devez vous rendre tout de suite sur place pour récolter des indices.

Outils de l'Agence:

MJ : Malette + Localisateur

Détectives : Carte de visite
Fiole de cristal
Bonbons anti-bobos (reste 3)
Allumettes d'investigation
Loupe cul de bouteille
Filet attrape monstre
Corde mille-usages
Sac à dos Poppins
La couverture Linus



Investigations:

L'agence vous dépose sur le parking du château. Vous prenez le temps d'admirer le beau portail doré. Soudain, une petite agitation attire votre regard vers l'entrée gardée.

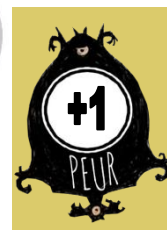
Que faites-vous ?

Le premier gardien empêche les détectives de rentrer sous prétexte qu'ils n'ont pas de billet. Ils devront donc montrer leur badge et demander au gardien de prévenir le directeur de votre arrivée.

Un autre gardien arrive, il vous remet un badge de visiteur et vous accompagne jusque dans le hall d'entrée du château. En chemin, il vous indique que le directeur ne peut pas venir les accueillir maintenant, un problème urgent réclame toute son attention. Un peu plus loin, vous pouvez observer un groupe de gardien qui parle fort et qui s'agite. Vous ne savez pas s'ils se disputent ou s'ils jouent. C'est vers ce groupe, que votre guide vous emmène. Au moment où vous vous approchez, le groupe de calme et plus personne ne parle. **Que faites-vous ?**

Les détectives apprendront qu'ils ont affaire au groupe de gardien de nuit et que leur tour de garde commence dans 5 minutes. Seulement 2 gardiens accepteront de leur parler.

Gardien n°1 : Je surveille généralement tout le premier étage et hier nous avons retrouvé le trône du roi au milieu de ma galerie des glaces. Je faisais ma tournée habituelle et je n'ai rien vu et rien entendu. Je vous avoue ne pas comprendre comment cela a pu se produire. Ca fait quand même un peu peur.



Gardien n°2 : Je travaille au Trianon, le grand et le petit, et tous les soirs j'entends le clavecin se mettre en route, mais lorsque j'arrive, la musique s'arrête et je ne vois rien. Je ne sais pas ce qui se passe, qui s'amuse à me faire des blagues, mais je commence à en avoir marre.

Alors que les détectives terminent d'interroger les gardiens de nuit qui vont bientôt prendre leur service, deux visiteurs arrivent affolés. Deux dames qui terminaient tranquillement leur visite arrivent apeurées en courant.

Visiteuse n°1 : nous étions dans la galerie des batailles lorsque les lumières se sont brusquement éteintes. Il faisait vraiment noir et nous cherchions notre chemin lorsque nous avons entendu des bruits sourds, comme des pas lourds.



Visiteuse n°2 : Nous nous sommes donc précipitées vers la sortie, le couloir aux statues n'était éclairé que par les lumières extérieures. Les pas se rapprochaient et des ombres géantes apparaissaient sur le mur. Nous avons crié de toutes nos forces et nous sommes sorties en courant.

Il est 19h, le château ferme ses portes, les gardiens de nuit prennent le service **que faites-vous ?**

Directeur : *le directeur est très occupé en cette fin de journée. Il n'est pas en mesure de rencontrer les détectives maintenant. Après un tour complet du château, le directeur ira à la rencontre des détectives – J'ai quelques informations supplémentaires à vous donner. En plus de tous les faits étranges qui se produisent dans le château, les responsables de boutiques m'ont fait part de la disparition régulière de nourriture et du chocolat dans les points de vente du château. Nous avons également une femme de ménage qui s'est blessée hier. Alors qu'elle nettoyait les toilettes des visiteurs, un miroir s'est accidentellement brisé. Les médecins nous ont confirmé que ses blessures n'étaient pas des coupures liées au miroir brisé mais une morsure.*



Femme de ménage : *Je passais mon chiffon sur le miroir lorsque ce dernier s'est décroché du mur. Je n'ai pas pu le retenir et ce dernier s'est brisé en tombant. J'ai ensuite entendu un bruit sourd et ressentie une vive douleur au bras. C'était tellement douloureux que je ne me rappelle plus ce qui s'est passé après. Le médecin m'a conseillé de prendre quelques jours de repos.*

Monstres

Le monstre des reflets – indice de peur = 9

- Aime :**
- imiter les gens dans les glaces et leur faire des blagues
 - collectionner les objets brillant
 - se regarder dans un miroir ou une fontaine
- Déteste :**
- voir ou entendre casser un miroir
 - les bruits de brosse à dents



Le monstre des ombres – indice de peur = 14

- Aime :*
- jouer aux ombres chinoises pour faire peur
 - éteindre les lumières / casser des lampes
 - la nourriture noire
- Déteste :*
- les gadgets avec de la lumière



Le monstre qui se cache derrière les portes – indice de peur = 12

- Aime :*
- se suspendre aux meubles hauts
 - voler de petits objets
 - la nourriture
 - faire des blagues
- Déteste :*
- les portes et fenêtres fermées
 - les portes qui font du bruit
 - mordre les objets dans pourvoir les casser.



Pistes:

- *Le trône du roi a été déplacé dans la galerie des glaces*
- *Des ampoules des grands lustres se cassent pendant la nuit*
- *Un clavecin joue de la musique*
- *Des portes claquent dans le grand Trianon*
- *Des bruits résonnent au dessus de la galerie des glaces*
- *Une fontaine est cassée*
- *Plus de lumière dans le salon d'Hercule*
- *L'orgue de la chapelle fait du bruit*
- *Des bruits sourds retentissent dans le salon de Mars*

Pièces du château:

Les appartements de mesdames (la salle de musique): *les clavecins sont déhousés et les portes sont à moitié ouvertes.*

Explorer: 2 (facile) – *Si le test est réussi, les détectives trouveront de petites déchirures sur la housse. Ce sont des marques de griffes.*

Se cacher: 6 (difficile) – *Si le test est réussi, les détectives qui décident de se cacher pour observer verront le monstre qui se cache derrière les portes.*

Explorer: 2



Se cacher: 6



Les appartements de mesdames (la chambre): *C'est la chambre d'une des filles du roi.*

Explorer: 4 (moyen) – *Si le test est réussi, ils observeront des griffures et de grosses marques de pattes en haut des tapisseries du lit à baldaquin.*

Explorer: 4 (moyen) – *Si le test est réussi, ils trouveront un nid de monstre sous le lit. Quelques objets se trouvent sur le sol: des trousseaux de clés, un*

talkie-walkie et des coussins.

Le salon d'Apollon: *le trône récemment restauré est bien installé au centre de la pièce. Lorsque les monstres obligeront les détectives à se déplacer vers le grand Trianon, le trône aura été déplacé dans la galerie des glaces.*

Explorer: 2 (facile) – *Si le test est réussi, ils observent des rayures sur le parquet.*

Explorer: 2



La galerie des glaces: *des lustres ont été montés ou descendus, il n'y en a pas un à la même hauteur. C'est dans cette pièce que les détectives pourront attraper le monstre des reflets.*

Explorer: 2 (facile) – *Si le test est réussi, ils remarqueront qu'il manque des ampoules sur tous les lustres. S'ils demandent au gardien, il confirmera que depuis 3 jours, des ampoules disparaissent tous les soirs.*

Ecouter: 4 (moyen) – *Les détectives attentifs et discrets pourront entendre des bruits de pas provenant du plafond.*

Explorer: 6 (difficile) – *Si le test est réussi, ils sont suffisamment discrets, ils pourront apercevoir des Gaminusos. Ils raconteront qu'ils restent ici car au crépuscule ils peuvent apercevoir de magnifiques ombres chinoises.*

Explorer: 2



Ecouter: 4



Explorer: 6

La chambre du roi : Un lit à baldaquin trône fièrement au centre de la pièce derrière une barrière dorée. Des bruits de grattement proviennent de derrière le paravent. **Que faites-vous ?**



Observer : 2 (facile) – Si le test est réussi, ils seront surpris par un pigeon qui s'envole et qui sort par la fenêtre ouverte.

Explorer : 6 (difficile) – si le test est réussi, ils trouvent un nid de monstre sous le lit du roi (chiffons, clés, appareils photo, lampes, une photo...). Le monstre des reflets ne retourne dans son nid qu'au petit matin.

Observer: 2



Explorer: 6

Explorer: 4



Le salon d'Hercule : Ce salon est aussi nommé salon de l'abondance, pièce dans laquelle le roi organisait de grands repas. Durant la partie les lumières du salon s'éteindront. Les détectives verront des ombres effrayantes.

Explorer : 4 (moyen) – Si le test est réussi, les détectives qui cherchent un interrupteur pourront remettre la lumière.



La chapelle : Ce magnifique lieu accueillait les messes du roi et de la cours. C'est le terrain de jeu favori du monstre des ombres. Il arrive à faire peur aux visiteurs les plus curieux.

Observer : 2 (facile) – Si le test est réussi, les détectives pourront voir les magnifiques lumières produites par le coucher de soleil sur les vitraux.

Les détectives pourront essayer de jouer de l'orgue. Ce dernier fait un bruit bizarre.

Explorer : 4 (moyen) – Si le test est réussi, ils découvrent des papiers de chocolat dans les tuyaux.

Observer: 2



Explorer: 4



La galerie des batailles : au début de la partie les lumières seront éteintes, les monstres ont voulu faire peur aux deux dernières visiteuses de la journée. Les détectives pourront explorer cette pièce mais ils ne trouveront aucune trace de monstre.

Explorer : 4 (moyen) – Si le test est réussi, les détectives avec l'aide du gardien arriveront vers l'armoire électrique pour remettre le courant.



Les jardins : les jardiniers rencontrent quelques problèmes lorsqu'il faut mettre les fontaines en marche. Certains mécanismes, même neufs, se cassent la veille de leur mise en eaux. C'est un autre terrain de jeu pour le monstre des reflets. Il casse les fontaines car il n'aime pas quand il ne peut plus se regarder dedans.

Si les détectives ne vont pas dans les jardins, un employé demandera aux détectives de passer explorer la fontaine d'Apollon. Il leur faudra emprunter une barque pour y arriver.

Explorer: 4



Observer: 2

Explorer : 4 (moyen) – Si le test est réussi, ils trouveront des tuyaux tordus et percés. Une exploration à la loupe leur apprendra que les trous sont en fait des marques laissées par des dents.

Les détectives peuvent rester observer le château de l'extérieur.

Observer : 2 (facile) – Si le test est réussi, ils observeront des flashes provenant de la galerie des glaces.

Le grand et le petit Trianon : les détectives ne trouveront rien dans cette partie du château. Les monstres s'en serviront uniquement pour éloigner les détectives du château. Un gardien pourra par exemple appeler à l'aide car les portes fenêtrées, même sur les secteurs verrouillées s'ouvrent à chaque tour de ronde.

Explorer : 6 (difficile) – Si le test est réussi, ils trouveront des poils derrière un rideau et des marques des griffes sur la porte.

Explorer: 6



Observer: 2



La cours du château : les détectives ne trouveront rien dans la cours du château. Ils pourront cependant essayer d'observer les monstres de l'extérieur.

Observer : 2 (facile) – Si le test est réussi, ils verront une ombre passer dans la salle du conseil. Un des gardiens qui fait sa ronde ?

Les écuries royales : les détectives ne trouveront pas de traces de monstres dans les écuries. Les monstres ne pourront s'en servir uniquement pour éloigner les détectives du château. Un gardien pourra signaler que des formes effrayantes apparaissent devant le vidéoprojecteur.

Explorer : 2 (facile) – Si le test est réussi, ils trouveront des traces de pattes sur le sol.

Explorer: 2



Explorer: 2 ou 4



La salle du conseil : *La salle du conseil permettait au roi de réunir ses conseillers lors des situations demandant des décisions importantes.*

Explorer : 2 (facile) ou 4 (moyen) - *Si les détectives ont aperçu l'ombre depuis la cours le test est facile, sinon, il sera moyen. Si le test est réussi, ils découvriront un nid de monstre caché sous la table. Serais-ce le nid du monstre des ombres (papiers de chocolats, couverture, lampes de poche...)*

Le salon de Vénus : *Le salon paraît tout à fait normal. Une odeur de chaussettes pourries empeste dans ce salon. L'odeur est tellement insupportable que le gardien ouvre les fenêtres.*

Explorer : 4 (moyen) – *Si le test est réussi, ils trouveront des croutes de fromage vers la chaise du gardien de jour.*

Explorer: 4



Le salon de Mars : *des bruits sourds retentissent lorsque les détectives se trouvent dans la pièce voisine.*

Explorer : 2 (facile) – *Si le test est réussi, ils trouvent les barrières couchées sur le sol. Le monstre as-t-il fait tomber les barrières en essayant de se cacher pour faire une blague aux détectives ?*

Explorer: 2



Le salon Mercure : *Un gardien appel à l'aide, caché derrière un rideau, il vient de se faire piquer le bras.*

Explorer: 6 (difficile) – *Si le test est réussi, ils découvriront des épingles posées tout le long du rideau.*

Le gardien apprendra aux détectives que des couturières viennent régulièrement au château pour réparer les rideaux et les tapisseries.

Explorer: 6



L'antichambre de l'œil de bœuf : *Lors de leur second passage dans la pièce, de grandes traces noires sont apparues sur le sol.*

Observer : 2 (facile) – *Si le test est réussi, ils découvriront que les traces noires proviennent de la cheminée.*

Le gardien apprendra aux détectives que le ramoneur est passé entretenir les cheminées du château cette semaine.

Observer: 2



Pour attraper les monstres:

- *Pour attraper le monstre des reflets, les détectives pourront casser un miroir dans la galerie des glaces (sa pièce préférée). Il deviendra rouge de colère et mordra le joueur responsable.*
- *Pour attraper le monstre qui se cache derrière les portes, les détectives pourront l'attirer avec de la nourriture, ou aiguïser sa curiosité en jouant du clavecin. Dès qu'il entre dans la pièce, un des joueurs fermera les portes.*
- *Pour attraper le monstre des ombres, les détectives pourront l'attirer avec du chocolat et à son arrivée allumer toutes les lumières ou utiliser un flash.*

L'histoire des monstres:

Tout a commencé au moment où le trône du roi est revenu au château. Ce dernier a passé de longues semaines dans un atelier pour sa restauration. L'objectif des artistes de l'atelier était de redonner au trône tout son éclat et sa brillance.

Le monstre des ombres s'ennuyait dans l'atelier, il ne faisait plus peur. Il a profité du transport du trône au château pour s'y introduire.

Le monstre des portes avait déjà fait son nid au château de Versailles, mais il ne trouvait plus de distractions pour l'amuser.

Le monstre des reflets s'amusait jusqu'à présent dans les fontaines du château. Il a découvert depuis peu la galerie des glaces et a réussi à se glisser à l'intérieur.

Tous les 3 s'entendent très bien. Ils adorent faire des blagues. Ils ont donc décidé de faire équipe pour effrayer les visiteurs et les gardiens du château.

