

# CE QUI SE CACHE DANS LA NUIT

Une Aventure pour Petits Détectives de Monstres, jeu de rôle pour enfants  
Écrite par Paula Torres et traduite par Charlotte Dénouveaux



Un jour, un appel est arrivé à l'Agence de Détectives. On nous demande de l'aide pour résoudre un mystère à la Maison Hantée ! Les courageux détectives de monstres sont chargés d'aller découvrir ce qu'il s'y passe. Pourront-ils résoudre cette affaire ?

Pour cette extraordinaire mission, nous compterons sur l'aide inestimable de nos célèbres détectives Tiramisu, Kiwi, Menthe et Fraîse. Nous disposerons également de l'appui du Localisateur, de la Loupe Cul-de-bouteille, du Filet Attrape-monstres, de la Détectitorche et de la Couverture de Linus.



## ÉVÉNEMENTS

Il se passe des choses très étranges chez la nouvelle habitante de la Maison Hantée, une collégienne de 12 ans. Elle se réveille chaque matin avec les cheveux tout emmêlés et ébouriffés. Et sans sa couverture en plus ! Comme l'hiver arrive et qu'il commence à faire froid, elle a appelé l'Agence de Détectives pour lui venir en aide.

## MISSION

Il faut découvrir celui qui, la nuit, cause des problèmes et le faire cesser.

## PISTES

- Chaussettes dépareillées sur tout le sol de la chambre (+1 de Peur).
- Boulettes de poussière dispersées sur le sol du salon (+1 de Peur).
- Les Gamusinos : « La nuit, on entend des bruits de pas comme si quelqu'un se déplaçait dans toute la maison. » (+2 de Peur).
- Les cahiers de classe disparus (+1 de Peur).
- La collection de chaussettes dépareillées sous le lit qui indique le nid du monstre (+1 de Peur).

## MONSTRE

**Le Monstre de Sous Le Lit** (pages 72-73 du livre de base).

Son nid est sous le lit de la collégienne.

Retrouve toutes les règles de ce jeu de rôle  
et bien d'autres monstres dans  
Petits Détectives de Monstres,  
livre publié par La Loutre Rôliste.



LA LOUTRE RÔLISTE

[www.petitsdetectivesdemonstres.com](http://www.petitsdetectivesdemonstres.com)

[www.laloutreroliste.fr](http://www.laloutreroliste.fr)



### Détective Vétéran :

Bonjour, détectives ! L'Agence nous a appelé pour une étrange mission à la Maison Hantée. *Le plan de la maison se trouve à la page 25 du livre de base.* Tout porte à croire qu'une grande aventure commence. Etes-vous prêts pour un nouveau mystère ? Tout d'abord, distribuons les gadgets. Moi, je garde le Localisateur qui nous indiquera le niveau de Peur tout au long de l'enquête. Maintenant, qui souhaite récupérer la Loupe Cul-de-bouteille ? Répartissez les gadgets entre les joueurs. Ok, nous sommes tous prêts !

Nous nous rendons à la maison et devant la porte, nous rencontrons une jeune fille qui nous dit : « C'est un vrai désastre ! Je me lève chaque matin avec les cheveux en pétard et tout emmêlés. Je ne peux plus me peigner. En plus, je me réveille sans ma couverture et je commence à attraper froid. Cette maison est en train de me rendre folle... Atchoum ! S'il vous plaît, pouvez-vous m'aider ? Je suis en train de m'enrhumer... Atchoum ! »

Alors, détectives, que voulez-vous faire ?

Entrons dans la maison résoudre ce mystère !

Lorsque nous entrons, nous découvrons un salon et une cuisine très désordonnés. Nous avançons en prenant beaucoup de précaution. Il ne faudrait pas que le monstre soit réveillé et qu'il nous donne une bonne frayeur. Pour cela, nous lançons d'abord les dés pour voir si nous entendons quelque chose (*difficulté facile 2*). Comme il fait jour et que le monstre dort, nous n'entendons rien et nous pourrions enquêter sans Peur dans la maison.

Dans le salon, le Localisateur de Peur signale qu'il est monté à un point ! C'est un grand salon ouvert sur la cuisine. Il y a un canapé, une cheminée et une table. Cela va être difficile de chercher ici. Vous pouvez peut-être utiliser la Loupe pour chercher une piste sur le monstre (*difficulté normale 4*). Regardez, de tous petits tas de poussière ! Quelqu'un a ramassé la poussière et en a fait des boulettes pour les étaler sur tout le sol du salon. Il devait beaucoup s'ennuyer... Quel monstre aime faire des boulettes de poussière ?

Allons dans la cuisine chercher d'autres pistes.

Dans la cuisine, un tas de livres et de cahiers sont sur la table. Mais il leur manque des pages... la 3... la 7... Et en plus, ils sont tout en désordre ! C'est peut-être le moment d'utiliser la Détecti-torche pour chercher plus de pistes. Voilà ! Le Localisateur de Peur nous dit qu'il y a ici un point supplémentaire de Peur ! *Quand ils se mettront à chercher (difficulté moyenne 3), ils trouveront des petits bouts de papier qui mènent jusque sous le canapé. C'est un monstre un peu maladroit.* Si nous cherchions sous le canapé... Atcha ! Nous y retrouvons tous les cahiers disparus de la collégienne. Ils sont en morceaux, mordus et pleins de bave dégoûtante. Ayant découvert l'origine des disparitions, la Peur descend d'un point.

Il est temps d'entrer dans la chambre pour enquêter. Essayons de ne pas faire de bruit. Depuis la porte, notre attention est attirée par des tas de chaussettes dépareillées dispersées dans toute la chambre. Cela semble être une piste importante puisque le Localisateur indique un point de Peur supplémentaire. Ou est-ce seulement que la collégienne est très désordonnée ?

Cherchons d'autres pistes dans la salle de bain. Regardez ! Il semble que le panier à linge sale bouge !... Et d'un coup sort un Gamusino qui a l'air perdu. Attention ! Il faut y aller avec des pincettes avec les Gamusinos. Ils sont très craintifs et peuvent facilement partir en courant. Il semble qu'il veuille nous dire quelque chose. Il chuchote : « Il y a quelqu'un qui se déplace dans la maison, surtout la nuit. Il a l'air d'errer d'une pièce à une autre. » Dès qu'il a dit cela, il s'enfuit en courant. Il va falloir faire très attention car le Localisateur nous indique qu'il y a 4 points de Peur.





13

PEUR

**IL AIME**

**IL DÉTESTE**

- 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**.
- 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.

Retournons dans la chambre. Les détectives lancent les dés pour trouver d'autres pistes (difficulté normale 4). Il semble que la couverture soit sous le lit. La collégienne nous a dit qu'elle se réveillait tous les matins sans elle. Sous le lit, l'espace est rempli de chaussettes dépareillées et il y a quelques empreintes. Super ! C'est sans doute une piste importante ! Il semble que ce soit le nid du monstre ! En plus, le Localisateur indique un autre point de Peur. Quel monstre aime faire des boulettes de poussière, prendre les chaussettes pour les cacher sous un lit et se déplacer la nuit ? Le Monstre de Sous Le Lit ! Nous avons désormais réussi à trouver quel monstre cause tout ce désordre et nous avons réussi à résoudre toutes les pistes. Ainsi, le Localisateur additionne la valeur de Peur du monstre à celle de la maison, soit un total de 13 points. Il faut maintenant se préparer pour sa capture.

Lisons dans le Livre des Monstres ce qui agace ce monstre pour être préparés et l'attraper dans la Fiole de Cristal pour le rendre gentil. Notre monstre semble ne pas aimer la Couverture de Linus, l'aspirateur et le balai. Nous pouvons peut-être allumer l'aspirateur pour le réveiller, l'attirer et puis le capturer. Lorsque nous prendrons l'aspirateur pour faire du bruit, le monstre sortira de sous le lit où il était endormi et mordra le détective le plus proche de lui. Tu as été mordu ! Il faut donc que nous lançions tous trois dés en gardant le résultat moyen, sauf le détective qui a été mordu qui devra garder le résultat le plus petit. Nous additionnerons tous nos résultats et nous devons égaler ou surpasser le niveau de Peur du monstre qui est de 13. Ceux qui ont échoué et le détective mordu devront garder le dé le plus petit un petit moment.

Que se passe-t-il si nous utilisons un objet pour nous approcher du monstre (difficulté normale 4) ? S'ils réussissent, le monstre sera

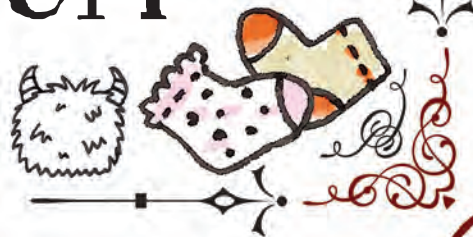
effrayé et tentera de s'enfuir. Le monstre essaye de s'échapper ! Mais il ne va pas y arriver car nous le maintenons fermement. L'indicateur de Peur descend de 4 points. C'est le bon moment pour mettre tous ensemble le monstre dans la Fiole. Pour cela, nous devons tous lancer 3 dés et garder les dés moyens. Ceux qui ont échoué au jet précédent, ainsi que le détective mordu, doivent garder leur dé le plus petit. En additionnant tous les résultats, si le total dépasse la valeur de Peur du monstre moins 4 points car il est effrayé,  $13 - 4 = 9$ , nous réussissons à le mettre dans la Fiole. N'oublions pas les paroles magiques pour sceller la Fiole !

Très bon travail, détectives ! Il ne reste plus maintenant qu'à ajouter le gel convertisseur et à envoyer la Fiole à l'Agence. Comme vous vous en êtes très bien sortis, distribution des médailles du Courage, du Travail en Equipe et des Meilleurs Idées ! Vous avez démontré que vous étiez plus forts que ce monstre en surpassant sa valeur de Peur. Un autre grand jour pour l'Agence de Petits Détectives de Monstres !



# CE QUI SE CACHE DANS LA NUIT

Une Aventure pour Petits Détectives de Monstres, jeu de rôle pour enfants  
Écrite par Paula Torres et traduite par Charlotte Dénouveaux



Un jour, un appel est arrivé à l'Agence de Détectives. On nous demande de l'aide pour résoudre un mystère à la Maison Hantée ! Les courageux détectives de monstres sont chargés d'aller découvrir ce qu'il s'y passe. Pourront-ils résoudre cette affaire ?

Pour cette extraordinaire mission, nous compterons sur l'aide inestimable de nos célèbres détectives Tiramisu, Kiwi, Menthe et Fraise. Nous disposerons également de l'appui du Localisateur, de la Loupe Cul-de-bouteille, du Filet Attrape-monstres, de la Détectitorche et de la Couverture de Linus.



## ÉVÉNEMENTS

Il se passe des choses très étranges chez la nouvelle habitante de la Maison Hantée, une collégienne de 12 ans. Elle se réveille chaque matin avec les cheveux tout emmêlés et ébouriffés. Et sans sa couverture en plus ! Comme l'hiver arrive et qu'il commence à faire froid, elle a appelé l'Agence de Détectives pour lui venir en aide.

## MISSION

Il faut découvrir celui qui, la nuit, cause des problèmes et le faire cesser.

## PISTES

- Chaussettes dépareillées sur tout le sol de la chambre (+1 de Peur).
- Boulettes de poussière dispersées sur le sol du salon (+1 de Peur).
- Les Gamusinos : « La nuit, on entend des bruits de pas comme si quelqu'un se déplaçait dans toute la maison. » (+2 de Peur).
- Les cahiers de classe disparus (+1 de Peur).
- La collection de chaussettes dépareillées sous le lit qui indique le nid du monstre (+1 de Peur).

## MONSTRE

**Le Monstre de Sous Le Lit** (pages 72-73 du livre de base).

Son nid est sous le lit de la collégienne.

Retrouve toutes les règles de ce jeu de rôle  
et bien d'autres monstres dans  
Petits Détectives de Monstres,  
livre publié par La Loutre Rôliste.



LA LOUTRE RÔLISTE

[www.petitsdetectivesdemonstres.com](http://www.petitsdetectivesdemonstres.com)

[www.laloutreroliste.fr](http://www.laloutreroliste.fr)



### Détective Vétéran :

Bonjour, détectives ! L'Agence nous a appelé pour une étrange mission à la Maison Hantée. *Le plan de la maison se trouve à la page 25 du livre de base.* Tout porte à croire qu'une grande aventure commence. Etes-vous prêts pour un nouveau mystère ? Tout d'abord, distribuons les gadgets. Moi, je garde le Localisateur qui nous indiquera le niveau de Peur tout au long de l'enquête. Maintenant, qui souhaite récupérer la Loupe Cul-de-bouteille ? Répartissez les gadgets entre les joueurs. Ok, nous sommes tous prêts !

Nous nous rendons à la maison et devant la porte, nous rencontrons une jeune fille qui nous dit : « C'est un vrai désastre ! Je me lève chaque matin avec les cheveux en pétard et tout emmêlés. Je ne peux plus me peigner. En plus, je me réveille sans ma couverture et je commence à attraper froid. Cette maison est en train de me rendre folle... Atchoum ! S'il vous plaît, pouvez-vous m'aider ? Je suis en train de m'enrhumer... Atchoum ! »

Alors, détectives, que voulez-vous faire ?

Entrons dans la maison résoudre ce mystère !

Lorsque nous entrons, nous découvrons un salon et une cuisine très désordonnés. Nous avançons en prenant beaucoup de précaution. Il ne faudrait pas que le monstre soit réveillé et qu'il nous donne une bonne frayeur. Pour cela, nous lançons d'abord les dés pour voir si nous entendons quelque chose (*difficulté facile 2*). Comme il fait jour et que le monstre dort, nous n'entendons rien et nous pourrions enquêter sans Peur dans la maison.

Dans le salon, le Localisateur de Peur signale qu'il est monté à un point ! C'est un grand salon ouvert sur la cuisine. Il y a un canapé, une cheminée et une table. Cela va être difficile de chercher ici. Vous pouvez peut-être utiliser la Loupe pour chercher une piste sur le monstre (*difficulté normale 4*). Regardez, de tous petits tas de poussière ! Quelqu'un a ramassé la poussière et en a fait des boulettes pour les étaler sur tout le sol du salon. Il devait beaucoup s'ennuyer... Quel monstre aime faire des boulettes de poussière ?

Allons dans la cuisine chercher d'autres pistes.

Dans la cuisine, un tas de livres et de cahiers sont sur la table. Mais il leur manque des pages... la 3... la 7... Et en plus, ils sont tout en désordre ! C'est peut-être le moment d'utiliser la Détektorche pour chercher plus de pistes. Voilà ! Le Localisateur de Peur nous dit qu'il y a ici un point supplémentaire de Peur ! *Quand ils se mettront à chercher (difficulté moyenne 3), ils trouveront des petits bouts de papier qui mènent jusque sous le canapé. C'est un monstre un peu maladroit.* Si nous cherchions sous le canapé... Atcha ! Nous y retrouvons tous les cahiers disparus de la collégienne. Ils sont en morceaux, mordus et pleins de bave dégoûtante. Ayant découvert l'origine des disparitions, la Peur descend d'un point.

Il est temps d'entrer dans la chambre pour enquêter. Essayons de ne pas faire de bruit. Depuis la porte, notre attention est attirée par des tas de chaussettes dépareillées dispersées dans toute la chambre. Cela semble être une piste importante puisque le Localisateur indique un point de Peur supplémentaire. Ou est-ce seulement que la collégienne est très désordonnée ?

Cherchons d'autres pistes dans la salle de bain. Regardez ! Il semble que le panier à linge sale bouge !... Et d'un coup sort un Gamusino qui a l'air perdu. Attention ! Il faut y aller avec des pincettes avec les Gamusinos. Ils sont très craintifs et peuvent facilement partir en courant. Il semble qu'il veuille nous dire quelque chose. Il chuchote : « Il y a quelqu'un qui se déplace dans la maison, surtout la nuit. Il a l'air d'errer d'une pièce à une autre. » Dès qu'il a dit cela, il s'enfuit en courant. Il va falloir faire très attention car le Localisateur nous indique qu'il y a 4 points de Peur.





### IL AIME

### IL DÉTESTE

- 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**.
- 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.

Retournons dans la chambre. Les détectives lancent les dés pour trouver d'autres pistes (difficulté normale 4). Il semble que la couverture soit sous le lit. La collégienne nous a dit qu'elle se réveillait tous les matins sans elle. *Sous le lit, l'espace est rempli de chaussettes dépareillées et il y a quelques empreintes.* Super ! C'est sans doute une piste importante ! Il semble que ce soit le nid du monstre ! En plus, le Localisateur indique un autre point de Peur. Quel monstre aime faire des boulettes de poussière, prendre les chaussettes pour les cacher sous un lit et se déplacer la nuit ? Le Monstre de Sous Le Lit ! Nous avons désormais réussi à trouver quel monstre cause tout ce désordre et nous avons réussi à résoudre toutes les pistes. Ainsi, le Localisateur additionne la valeur de Peur du monstre à celle de la maison, soit un total de 13 points. Il faut maintenant se préparer pour sa capture.

Lisons dans le Livre des Monstres ce qui agace ce monstre pour être préparés et l'attraper dans la Fiole de Cristal pour le rendre gentil. Notre monstre semble ne pas aimer la Couverture de Linus, l'aspirateur et le balai. Nous pouvons peut-être allumer l'aspirateur pour le réveiller, l'attirer et puis le capturer. *Lorsque nous prendrons l'aspirateur pour faire du bruit, le monstre sortira de sous le lit où il était endormi et mordra le détective le plus proche de lui.* Tu as été mordu ! Il faut donc que nous lançions tous trois dés en gardant le résultat moyen, sauf le détective qui a été mordu qui devra garder le résultat le plus petit. Nous additionnerons tous nos résultats et nous devons égaler ou surpasser le niveau de Peur du monstre qui est de 13. *Ceux qui ont échoué et le détective mordu devront garder le dé le plus petit un petit moment.*

Que se passe-t-il si nous utilisons un objet pour nous approcher du monstre (difficulté normale 4) ? S'ils réussissent, le monstre sera

effrayé et tentera de s'enfuir. Le monstre essaye de s'échapper ! Mais il ne va pas y arriver car nous le maintenons fermement. L'indicateur de Peur descend de 4 points. C'est le bon moment pour mettre tous ensemble le monstre dans la Fiole. Pour cela, nous devons tous lancer 3 dés et garder les dés moyens. Ceux qui ont échoué au jet précédent, ainsi que le détective mordu, doivent garder leur dé le plus petit. En additionnant tous les résultats, si le total dépasse la valeur de Peur du monstre moins 4 points car il est effrayé,  $13 - 4 = 9$ , nous réussissons à le mettre dans la Fiole. N'oublions pas les paroles magiques pour sceller la Fiole !

Très bon travail, détectives ! Il ne reste plus maintenant qu'à ajouter le gel convertisseur et à envoyer la Fiole à l'Agence. Comme vous vous en êtes très bien sortis, distribution des médailles du Courage, du Travail en Equipe et des Meilleurs Idées ! Vous avez démontré que vous étiez plus forts que ce monstre en surpassant sa valeur de Peur. Un autre grand jour pour l'Agence de Petits Détectives de Monstres !

