

LE JOURNAL DES NOUVELLES SUPERMOISIES

LE PROFESSEUR

Le Professeur est un illustre Détective de monstre, à qui l'on fait appel dès lors que des faits étranges se produisent.

Ses connaissances semblent infinies et il est très respecté pour son expérience. Il est cependant souvent surchargé de travail ou en voyage loin de l'Orphelinat des coquelicots, qu'il dirige d'une main ferme mais aimante. Ce faisant, quelques affaires sont laissées en suspend le temps de trouver le temps.

Les enfants vivant avec lui sont cependant très très curieux et quelques uns ont dans leurs gênes les fibres de l'aventure et ont la fâcheuse manie d'écouter aux portes et de mener l'enquête quand le Professeur a le dos tourné.

Le bureau du Professeur comporte un accès à la web-encyclopédie, qu'il alimente régulièrement avec le résultat de ses enquêtes, mais aussi des coupures de presse en provenance du monde entier et présentant des cas particulièrement intéressants de découvertes ou de faits étranges, assimilés à des monstres tels qu'il les côtoie au quotidien.

Par ailleurs, il rôde parfois quelques Gamusinos et même quelques monstres dans la maison, sauvés par le Professeur lors de précédentes missions. Des monstres aimables – bien que parfois facétieux – car ils ne sont pas tous méchants, loin s'en faut... et certains peuvent parfois aider les jeunes détectives dans leurs enquêtes sur des caractéristiques propres aux monstres qu'ils connaissent.



LES ENFANTS DU PROFESSEUR

LE MYSTÈRE DE LA CHAMBRE NOIRE

(Écoute aux portes) Une photographie étrange découverte dans une vieille pellicule.

Le cliché était dans l'appareil d'un vieux monsieur, Barnabé Milletemps, aujourd'hui disparu. La photographie était son passe-temps préféré et il s'y adonnait chaque jour avec passion. Sa petite fille, Babeth, a voulu développer une pellicule retrouvée dans la maison familiale, sur le point d'être vendue. Elle montre un sablier dans lequel une étrange créature semble emprisonnée.

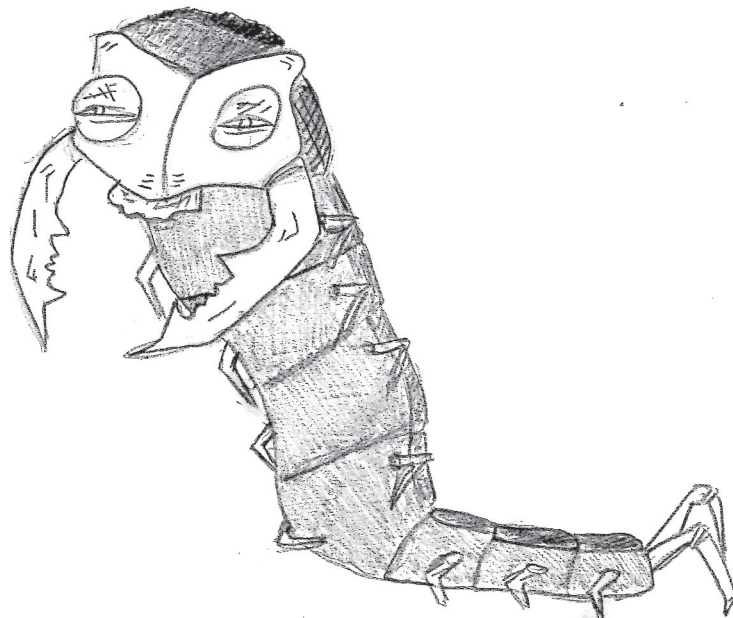
La créature en question est « un Scarapandre » dont seuls les vieux manuels de Détectives de monstres égyptiens évoquent l'existence. Il faut pour cela faire des recherches dans les archives de la web-encyclopédie des monstres.

Il aime

- Les histoires
- Le calme
- Le sable
- Sa famille

Il déteste

- Les querelles
- Les cris
- Le changement



La maison des Milletemps

Elle se situe dans un quartier péri-urbain, comportant pas mal de constructions récentes alentours. La bâtisse est quant à elle plus ancienne, probablement la première construction du quartier vu son architecture : petit manoir en pierres, végétation courante sur les façades, perron d'accès et petite terrasse à balustres aux étages, toiture en tuiles plates et lucarnes attestant d'un comble.

La maison en elle-même comporte de nombreuses pièces s'étalant sur deux étages et d'un comble sur rez-de-chaussée et dispose également d'un niveau de sous-sol dont l'accès est bien caché, sous un épais tapis du salon.

La présence du Scarapandre dans la maison la rend invendable, car il s'y passe de drôles de choses depuis peu (Babeth assure que rien de tel ne s'était produit avant) et notamment des problèmes de temporalité (pistes liées au Scarapandre, qui donnent un malus – frayeur, paralysie ou sensation de vieillissement – en cas d'échec au test de Peur : voir plus loin).

La raison est simple, la créature ne veut pas que la maison soit vendue, car cette dernière a de tout temps été la propriété familiale. Pour être tout à fait exact, elle a été fondée il y a plusieurs siècles, après la découverte du Scarapandre sur les lieux-mêmes.



Quelques vestiges (pierres altérées, motifs floraux de chapiteaux, mosaïque au sol, bas-reliefs sculptés, traces de polychromies, etc.) attestent au sous-sol de la présence d'un ancien temple d'origine inconnue. Une inspection pourrait laisser croire à une construction égyptienne, peu probable aussi loin de l'Afrique.

Le Scarapandre est justement dans la cave, dans un petit coffre fermé à clef et couvert de poussière.

La clef, qu'il faudra trouver, est dans la chambre de Barnabé, laissée intacte. Il y règne une ambiance paisible comme si rien ne pouvait ni ne voulait bouger ici : pas de trace de poussière, chambre calme et isolée, verdure à perte de vue par la fenêtre... une vision anormale puisque d'autres constructions sont normalement présentes par-delà le jardin.

La pièce est accolée à un laboratoire de photographie, une « chambre noire » dont l'unique source lumineuse est une lampe rouge qui donne une atmosphère particulière au lieu. La clef, petite et ouvragée, est posée sur un socle en bois noir et gravé d'un hiéroglyphe (symbole lié au temps).



Aides de jeu

De nombreux Gamusinos ont élu domicile dans la maison. Si les petits détectives les cherchent, en racontant des blagues pour se rassurer, ils pourront les attraper. Les Gamusinos donneront peut-être des indices, mais souvent peu fiables. Ils ont cependant achevé le stock de sucre de la maison et ça, c'est leur péché mignon ! En leur apportant de quoi les sustenter, les Gamusinos prodigueront de précieux conseils pour les remercier.

Contenu de la mallette du Vétéran :

Profitant que le Professeur ait le dos tourné, les enfants peuvent récupérer quelques objets (dont la photographie suspecte et les coordonnées de la maison des Milletemps) dans son bureau, mais attention à ne pas se faire prendre.

- **Localisateur** (il y en a plusieurs, c'est toujours utile)
- **Bonbons Anti-bobos** (1 boîte contenant 5 bonbons)
- **Allumettes d'Investigation** (le paquet a déjà servi, il n'en reste que 8)
- **Sac à dos de Poppins**

Même en cherchant bien, pas moyen de mettre la main sur un Filet Attrape-monstres ou des Fioles de Cristal... Le Professeur a dû les poser ailleurs à son dernier retour de mission. Il va falloir faire avec les objets trouvés ici.

Pistes liées au Scarapandre :

- **Miroirs déformants (+3)** : on y voit des objets, des personnes ou des aménagements du passé. Cela devient un jeu quand les Détectives se rendent compte que ce n'est que le miroir et non la réalité (-3);
- **Choses qui disparaissent et réapparaissent (+1)**;
- **Programmes TV, journaux, qui peuvent être vieux ou faire allusion au passé (+1).**

Autres pistes :

- **Plus de sucre dans les placards (+1)** > Gamusinos;
- **Cuisine sens dessus dessous (+1)** > Gamusinos;
- **Pas de lumière dans certaines pièces sans fenêtre ou de nuit (+2)** > ampoule HS;
- **Porte qui claque (+2)** > un carreau est cassé dans une pièce, cela crée un courant d'air.

Peur :

Le localisateur indique un indice de peur de 12 (accentué par l'inconnu et l'absence de moyen d'attraper le monstre), qui ne va cesser d'augmenter à chaque nouvelle piste ou lors de l'accès à la cave (+4).

Si un jet de peur est raté, cela va engendrer un malus « effrayé » ou une paralysie temporaire bien entendu. Il peut en revanche baisser en parlant aux Gamusinos qui eux, n'ont pas peur dans la maison (-2). Ou encore lors de la visite de la chambre de Barnabé (-3, on s'y sent bien) et lors de la découverte de la clef (-5). L'ouverture du coffre dans lequel est enfermé le sablier fait baisser la peur à 0 (le Scarapandre est inoffensif et communique son attachement à la maison).

Mission :

Il faudra convaincre Babeth Milletemps de ne pas vendre la maison, qu'elle reste une demeure familiale, et l'informer de son rôle de Gardienne. Barnabé lui avait déjà raconté l'histoire du Scarapandre, mais pour elle, ce n'était qu'un conte pour enfants. Ses parents n'ont jamais voulu habiter la maison, ce pour quoi elle était à vendre (le fils de Barnabé avait émis quelques réticences, mais sa femme ne voulait pas entendre parler de cette maison qu'elle a toujours trouvée lugubre).



Retrouve les règles complètes de ce jeu
et bien d'autres monstres dans
Petits Détectives de Monstres,
livre publié par

LA LOUTRE RÔLISTE

www.laloutreroliste.com

Photocopie autorisée pour un usage personnel

Un scénario gratuit pour Petits Détectives de Monstres,
Mise en ligne du PDF : janvier 2022.
La Loutre Rôliste, tous droits réservés.
Avec l'aimable autorisation de son auteur
Jérôme Marié

Crédit photo : Château de la Loge des Prés par
Realportique (Creative Commons Attribution-Share
Alike 3.0 Unported)

Dessins à la main de Jérôme Marié