

# OÙ SONT PASSÉS LES DÉS ?

(Une aventure pour "Petits Détectives de Monstres" par Plateau Marmots)



Petits Détectives de Monstres est un Jeu de Rôle édité par La Loutre Rôliste – [www.laloutreroliste.com](http://www.laloutreroliste.com)

A la boutique de jeux « L'ABC Dés », tous les dés ont disparu... comme volatilisés...

Le gérant désespéré est convaincu d'avoir été cambriolé. Mais son fils, Jonas, a une autre hypothèse : il se passe des choses étranges depuis quelques temps dans la boutique de son père et il est persuadé que c'est l'œuvre d'un Monstre.

C'est pourquoi il a fait appel à l'Agence des Petits Détectives.

## MISSION

Retrouver les dés volés et comprendre qui se cache derrière tout ça.

## PISTES

- # Tous les dés de toutes les boîtes ont disparu (+1 en Peur)
- # Des petites pièces de jeux mâchouillées (+1 en Peur)
- # Les portes verrouillées qui se déverrouillent toutes seules (+1 en Peur)
- # Un Gamusino apeuré dans une boîte de jeu : « La nuit, on entend des bruits de pas et de griffes dans l'arrière-boutique » (+2 en Peur)
- # L'arrière-boutique plongée dans la pénombre (+1 en Peur). Les plombs ont sauté (-1 en Peur)
- # L'armoire remplie de dés (-1 en Peur)
- # Les empreintes de Monstre qui mènent vers le labyrinthe de cartons (+1 en Peur)

## MONSTRE

Le Monstre du Bazar (page 74-75 du livre de Base)

Son nid est caché au cœur du labyrinthe de cartons de l'arrière-boutique.

## JONAS

L'Agence vous a envoyé enquêter à « L'ABC Dés », une petite boutique de jeux. Lorsque vous arrivez, tout semble normal ; seul un petit panneau « Fermé » sur la porte d'entrée vous indique que quelque chose cloche.

Un enfant sort :

« Bonjour, je suis Jonas. C'est moi qui vous ai appelé.

Avant de rentrer, je dois vous prévenir : mon père est désespéré. Tous les dés de toutes les boîtes de jeux ont disparu.

Il me fait mal au cœur et tant qu'il ne les aura pas retrouvés, il ne pourra pas rouvrir sa boutique... »

A l'intérieur, le père de Jonas est en effet assis derrière la Caisse. La tête entre les mains, il est immobile et ne fait que répéter : « Pourquoi moi... Pourquoi moi... » sans même faire attention aux Petits Détectives.

Jonas continue à voix basse : « Papa pense que ce sont des cambrioleurs qui ont fait le coup, mais il se passe des choses étranges dans cette boutique. Et je suis sûr qu'il y a un Monstre caché derrière tout ça... »

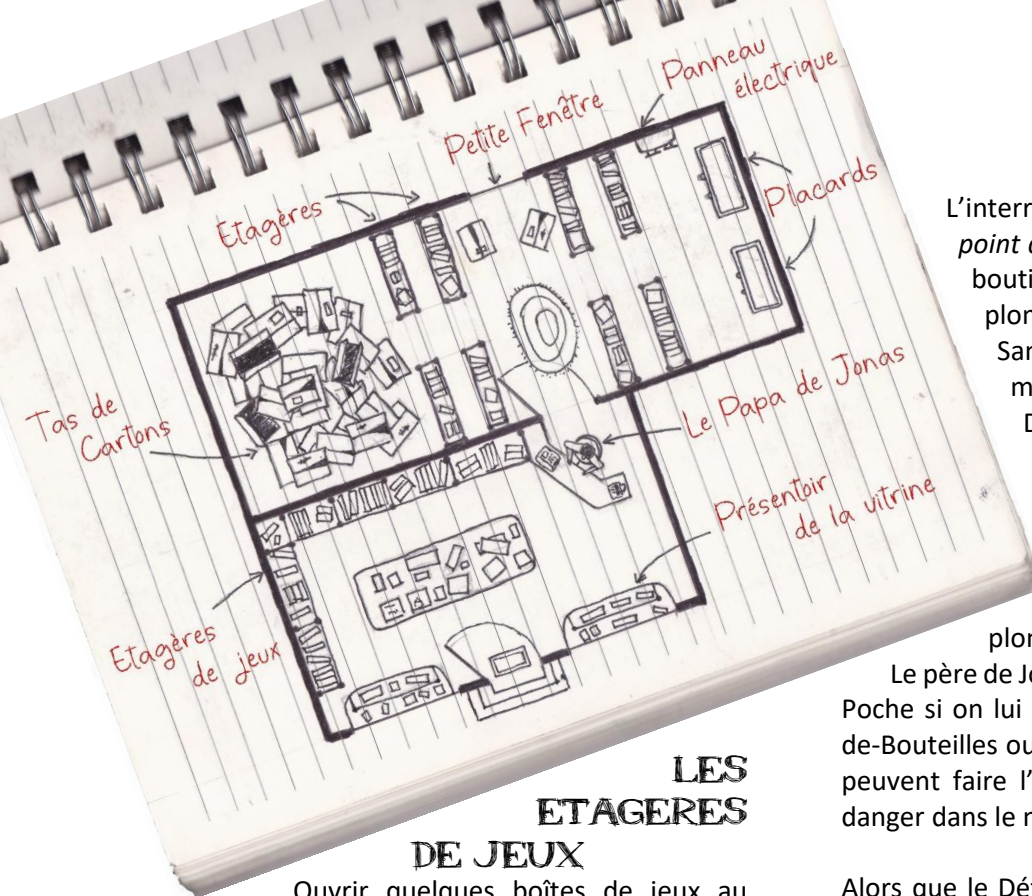
## LE PAPA DE JONAS

Si les Petits Détectives vont l'interroger, il lève la tête, les yeux rougis par les larmes.

Il est convaincu que des cambrioleurs lui ont volé tous les dés. Mais il ne comprend pas pourquoi...

Depuis quelques jours, il a beau fermer les portes à clé chaque soir, chaque matin lorsqu'il revient, il les retrouve entrouvertes.

A l'écoute de cet étrange phénomène, le Localisateur de Peur frétille et indique qu'il est monté à 1 point.



## LES ETAGERES DE JEUX

Ouvrir quelques boîtes de jeux au hasard suffit à comprendre qu'effectivement tous les dés ont disparu. Le Localisateur de Peur signale 1 point de Peur supplémentaire.

Si les Petits Détectives fouillent la pièce (*Difficulté Normale 4*), ils découvrent en passant le bras sous une étagère, un étrange petit butin : un tas de pièces de jeu mâchouillées et baveuses (des Poires en bois du « Premier verger », des bonbons en plastique de « Candy Lab » et même quelques ingrédients de « Monster Soup »). Là encore le Localisateur de Peur indique 1 point de Peur supplémentaire.

Soudain, une boîte du « Monstre des Couleurs » se met à gigoter dans une étagère. Si les Petits Détectives l'ouvrent, ils y trouvent un Gamusino complètement paniqué, qu'ils vont devoir rassurer.

Une fois calmé, il explique que chaque nuit, il entend des bruits de pas et des crissements de griffes dans l'arrière-boutique...

Le Localisateur de Peur s'agite frénétiquement et monte d'un coup de 2 points.

## DANS LA PENOMBRE

L'arrière-boutique, seulement éclairée par une toute petite fenêtre, est plongée dans la pénombre.

L'interrupteur ne fonctionne pas (+1 point de Peur). Jonas explique que la boutique est très vieille et que les plombs sautent souvent.

Sans lumière, impossible de mener l'enquête. Un Petit Détective doit donc se porter volontaire pour aller jusqu'au panneau électrique et redémarrer l'électricité.

Forcément, le panneau est situé dans un coin de la pièce plongé dans le noir.

Le père de Jonas peut fournir une lampe de Poche si on lui demande. Sinon la Loupe Cul-de-Bouteilles ou les Allumettes d'Investigation peuvent faire l'affaire pour se déplacer sans danger dans le noir.

Alors que le Détective « volontaire » se dirige vers le panneau électrique, une petite ombre passe en courant derrière lui, le frôlant au passage, avant d'escalader une étagère et de disparaître.

Une fois l'électricité remise en route, la lumière s'allume enfin, et le Localisateur de Peur redescend d'1 point.

## AVALANCHE DE DES

Près du Panneau électrique, quelques dés jonchent le sol. Ils semblent mener tout droit vers une vieille armoire en bois.

A l'intérieur, pas de monstre mais... des centaines voire des milliers de dés qui s'écroulent sur la tête du Petit Détective qui a eu le malheur de l'ouvrir. Celui-ci se retrouve enseveli sous un tas de dés.

L'énigme de la disparition des dés étant résolue, le Localisateur de Peur baisse d'1 point. Mais une question reste sans réponse : qui les a volés ? Et quelle était cette ombre aperçue toute à l'heure ?

## LABYRINTHE DE CARTONS

Si les Petits Détectives fouillent les lieux (*Difficulté Normale 4*), ils découvrent des traces de pas dans la poussière qui jonche le sol. En effet, le fond de l'arrière-boutique où sont

entassés des centaines de cartons, n'a pas connu de coup de balai depuis bien longtemps. Pas de doute, il s'agit d'empreintes de « Monstre du Bazar » et elles mènent tout droit vers une ouverture dans le tas de cartons, qui forme comme l'entrée d'une grotte.



Etrangement, le tas, qui semblait petit à l'extérieur forme à l'intérieur, un immense Labyrinthe sans fin et aux murs de cartons très haut. Les Petits Détectives vont devoir réussir 2 jets de Dés pour s'orienter dans ce dédale. Un de *Difficulté Normale 4* tout d'abord, puis un de *Difficulté Difficile 5*.

Ils peuvent aussi tenter d'utiliser la Corde Mille-Usages pour grimper au sommet d'une pile de carton (*Difficulté Normale 4*) et trouver leur chemin.

Arrivés au cœur du Labyrinthe, ils découvrent le « Monstre du Bazar » très occupé à lancer des dés. S'ils ne font pas de bruit, les Petits Détectives peuvent le prendre par surprise et utiliser tous les moyens à leur disposition (Filet Attrape-Monstres, Corde Mille-Usages...) pour l'enfermer dans une Fiole de Cristal

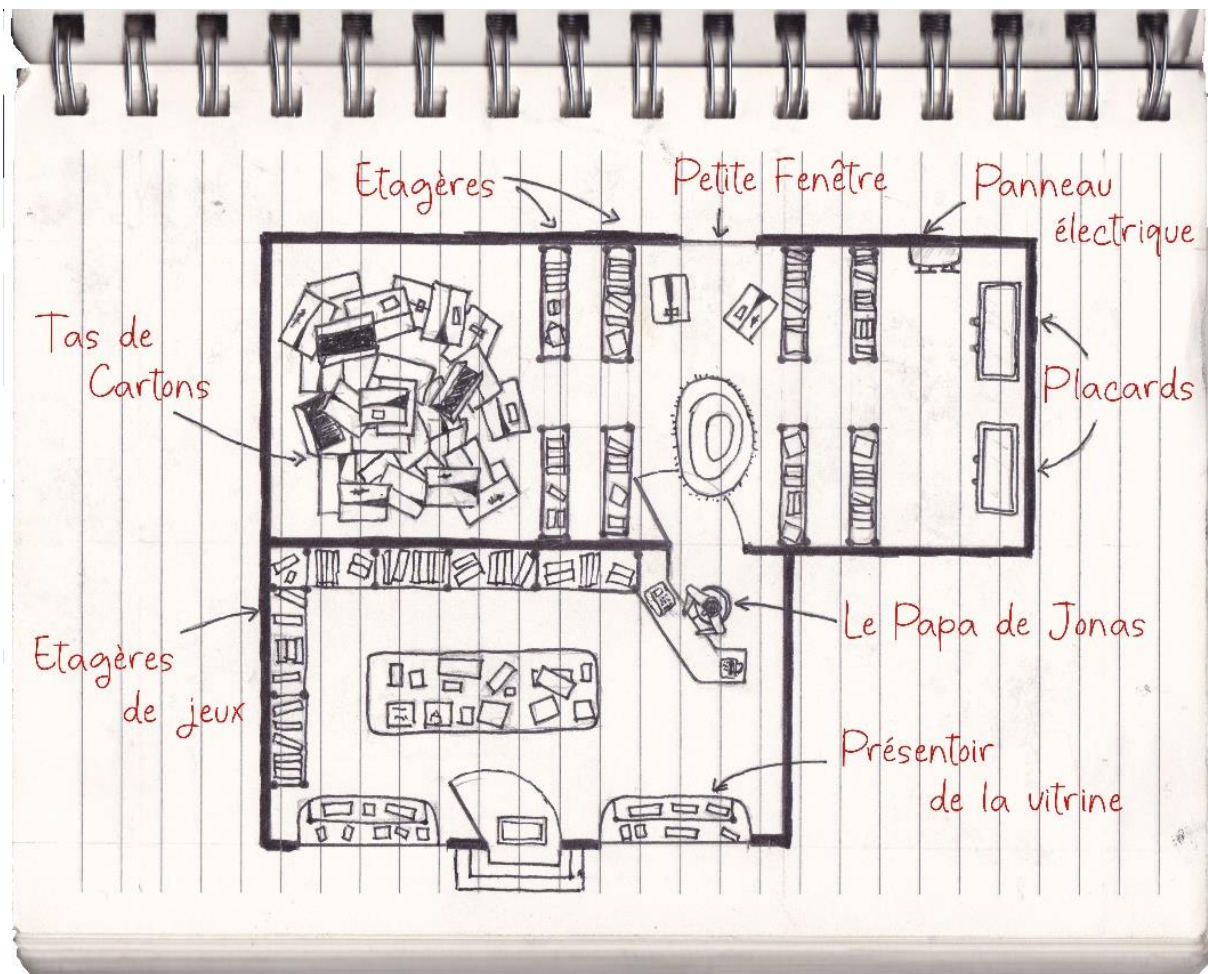
## UNE FIN HEUREUSE

Alors que les petits Détectives ressortent victorieux du labyrinthe, le papa de Jonas s'approche d'eux en riant aux éclats : « Oh Merci !!! Merci !!! Grâce à vous, je vais pouvoir rouvrir ma boutique !!!

*Mais comment vous remercier ? Ah oui, je sais... En vous offrant le plus incroyable, le plus beau, le plus passionnant des jeux du monde... »*

Il prend alors une boîte au sommet d'une étagère et tend aux Petits Détectives un exemplaire de...

**FIN**





La boutique  
"ABC Dês"

