

# FIESTA AU CAMPING !

(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)

Les nuits sont agitées au Camping des Flots bleus, pour le personnel du camping comme pour les enfants de la colonie de vacances. Une fois la nuit tombée, des événements mystérieux perturbent les vacanciers. Des objets semblent disparaître et des bruits étranges résonnent dans tout le camping. Le cuisinier se plaint qu'on lui vole de la nourriture et tout le monde semble très inquiet. Se pourrait-il qu'un monstre soit entré dans le camping ? Pour le savoir Jean-Michel Saperlotte, le gérant du camping, a fait appel à l'Agence.

## MISSION

Mener l'enquête, retrouver les objets disparus et comprendre ce qu'il se passe.

## PISTES

- # Les radios et jouets électroniques s'allument tout seuls en pleine nuit (+1 en peur)
- # Les talkies-walkies et les radios deviennent fous et diffusent des bruits très bizarres (+1 en peur quand ils se déclenchent)
- # Des bruits étranges dans la cuisine (+1 en peur)
- # Des choses étranges au fond de la piscine (+1 en peur)
- # Un lavabo plein de mousse (+1 en peur)
- # Des objets ont disparu : (+ 1 en peur pour chaque, sauf s'ils sont retrouvés ou si leur disparition est expliquée)
  - o Toutes les chaussettes du camping
  - o Un micro, des talkies-walkies
  - o Des casseroles et accessoires de cuisine
  - o Du chocolat
- # Une tente à la fermeture coincée (+1 en peur)

# Une tente sens dessus dessous (+1 en peur)

## MONSTRE

Le Monstre des bruits bizarres (page 66 du livre de Base)

## L'ACCUEIL DE MONSIEUR JULIUS SAPERLOTTE

Monsieur Saperlotte est l'administrateur de la colonie de vacances. Il est plutôt bien habillé, mais un **jet d'observation niveau facile** permet de voir que ses doigts sont tout tachés de couleur marron.

« Ah merci, vous avez fait vite ! Je ne sais plus quoi faire, tout ceci est très embêtant.

Au début on pensait que c'était une blague. Il y avait des bruits bizarres dans nos talkies-walkies quand on essayait de se parler, mais rien de plus. Mais depuis deux nuits, des bruits de plus en plus bizarres envahissent le camping en pleine nuit ! Et ils semblent venir de partout. De la cuisine. De l'aire de jeux. Des sanitaires ! Des appareils s'allument tout seuls ! Et des objets disparaissent. Des jeux, des jouets... Les enfants se plaignent qu'ils ne retrouvent plus leurs affaires !

En ce moment, les enfants sont à la plage. Essayez de trouver ce qu'il se passe avant leur retour, car tout le monde commence à avoir peur. Vous pouvez vous promener sans soucis dans tout le camping. Tenez, je vous laisse ce plan et un talkie-walkie. Comme ça, vous ne vous perdrez pas et vous pourrez rejoindre l'équipe du camping comme bon vous semble. Et peut-être que vous entendrez aussi les bruits étranges... »

Avec un **jet d'observation facile**, les petits Détectives constatent que le plan que leur a donné Mr Saperlotte est taché de traces marrons. S'ils les sentent ou osent lécher, ils comprennent qu'il s'agit de chocolat.



Le camping est divisé en plusieurs zones :

- # L'accueil et le Bureau
- # La piscine et les jeux
- # La cuisine / Réfectoire
- # Les Sanitaires
- # Le Hangar à Bateaux
- # Les tentes

### L'ACCUEIL ET LE BUREAU

C'est l'endroit où M. Saperlotte reçoit les visiteurs. Il s'agit d'une petite tente ouverte avec une petite table et quelques chaises. Un petit frigo complète le décor : l'occasion de papoter à l'ombre et de se détendre un petit peu.

**M. Saperlotte se désole que son jeu de société fétiche « King of Tokyo », auquel il jouait avec le reste de l'équipe, ait été volé la nuit dernière. (+1 en peur)**



Si les Petits Détectives demandent à visiter le petit préfabriqué interdit au public qui se trouve juste derrière, M. Saperlotte leur ouvre la porte avec réticence. Il s'agit de son bureau,

l'endroit où il range tous les papiers du camping.

Tout est impeccablement rangé dans de larges tiroirs. Un petit ordinateur ronronne dans un coin. Les détectives peuvent farfouiller comme bon leur semble mais ils ne tireront rien de cet endroit.

### LA PISCINE ET LES JEUX

L'Aire de Jeux comprend une grande piscine avec plongeoir, un bac à sable et une structure en bois agrémentée d'un toboggan.

- # Il n'y a rien de spécial à trouver au niveau de la structure en bois, mais des détectives observateurs (**jet facile**) pourront repérer une série d'empreintes inhabituelle dans le bac à sable. C'est clairement **l'empreinte d'un monstre des bruits nocturnes (+1 en peur)**. Les empreintes semblent se diriger vers le nord du camping.

- # La piscine est assez grande et permet aux Détectives de prendre quelques secondes de détente, s'ils le souhaitent (-1 en peur). Ils pourront ainsi remarquer plein de petites taches de toutes les couleurs au fond de l'eau.

Un détective devra se jeter à l'eau et réussir un jet difficile pour remonter... **des chaussettes !** Il y en a sans exagérer plus de 50, de toutes les tailles et de toutes les couleurs...

# Au moment précis où les détectives quittent l'aire de jeu, **un talkie-walkie se met à grésiller**, et au milieu des crachotis on entend distinctement quelqu'un qui fait des vocalises. (+1 en peur)

## LA CUISINE

Les Détectives sont accueillis par **Madame Mirempaix**, chef cuisinière.

*« Ah vous tombez bien !! Je n'en peux plus de ce camping. On me vole de la nourriture, et des couvercles de casserole ! Il y a des bruits impossibles ! Je crois que je vais bientôt partir d'ici si vous ne parvenez pas à trouver une solution ! »*

Si les détectives discutent avec elle, elle ne pourra que confirmer ses propos. Après le service, après la vaisselle, des bruits assourdissants s'échappent de la cuisine, comme si des enfants faisaient de la batterie et tapaient dans les couvercles de casseroles. Quand elle revient dans la cuisine, il n'y a jamais personne, mais tout est alors en bazar. L'autre chose qui la met en colère, c'est que de **la nourriture disparaît chaque jour. Surtout du chocolat**. Elle essaye de le cacher, mais on lui en vole tous les jours, ce qui l'exaspère.

**Fouiller la cuisine ne donne rien**, si ce n'est des miettes de chocolat ici ou là, et des tiroirs avec des couvercles de casseroles qui ont l'air tout bosselés.

## LES SANITAIRES

Les sanitaires sont un bâtiment qui rassemblent des lavabos, des douches et des cabinets. Tout y est très propre, et on y sent même une forte odeur de lessive et de savon. A priori tout semble normal, mais on peut remarquer que **le lavabo le plus éloigné de l'entrée est encore plein d'eau et de lessive, avec des bulles qui empêchent de voir le fond**. (+1 peur)

Si l'un des détectives est assez courageux pour y plonger les mains, il en sort plusieurs grandes chemises jaunes, toutes tachées de chocolat.

Un **jet d'observation Facile** permet de trouver sur le revers des petites étiquettes portant le nom du propriétaire : **Monsieur Saperlotte**.

Pourquoi Mr Saperlotte lave-t-il en ses chemises tachées de chocolat à l'abri des regards ? Tout simplement parce que **c'est lui qui se goinfre de chocolat en cachette**. (-2 en peur s'ils en avaient gagné une en cuisine ; sinon -1 en peur)

Au moment où les détectives quittent les sanitaires, le talkie-walkie se déclenche. On entend un bruit de métal et de verre, comme si quelqu'un frappait des casseroles et des objets de cuisine.

## LE HANGAR A BATEAUX

**Le hangar est lugubre** à souhait. C'est là que le camping stocke tout ce qui servira d'activité aux enfants : bateaux, planches à voiles, pagaies, gilets de sauvetages, etc. La lumière ne fonctionne pas depuis des années, et **il faut s'armer d'une lampe de poche pour entrer et farfouiller** (+1 en peur).

Le monstre ne met pas les pieds ici, mais ce sera l'occasion de farfouiller dans un large bric à brac d'objets hétéroclites et d'étagères instables. Tellement instables que l'une d'entre se met à vaciller et que des objets menacent d'en tomber. Les Petits Détectives doivent effectuer un **jet d'agilité difficile**, pour retenir l'étagère bringuebalante.

En cas de réussite, ils parviennent à réaliser une incroyable cascade pour récupérer tout ce qui tombe de l'étagère sans rien casser. (-1 en peur pour leur exploit)

En cas d'échec, le vacarme est total et assourdissant. Une fois la poussière retombée, les détectives ont alors la surprise de repérer **une ombre suspecte qui leur adresse un grand sourire**, près d'une fenêtre. (+1 en peur) Ils ont juste le temps de voir l'ombre s'enfuir en direction des tentes.

## LES TENTES

La zone des tentes ne comporte pas moins de 20 tentes, et il est impossible de toutes les fouiller avant le retour des enfants, à supposer

qu'un monstre s'y cache. Tout cela est un peu décourageant (+1 en peur sauf si l'empreinte dans le Bac à Sable a été trouvée)

Les tentes sont toutes identiques et permettent de faire dormir 4 enfants. Le confort est sommaire, mais dans chaque tente on trouve un petit coin dans lequel les enfants peuvent ranger leurs affaires.

**Pour trouver dans quelle zone du camping se cache le monstre, il y a plusieurs manières :**

- # L'identifier grâce à l'empreinte trouvée dans le bac à sable et remonter la piste jusqu'à la bonne zone
- # Lui parler au talkie-walkie et l'inciter à faire du bruit, puis s'approcher pour trouver d'où vient le bruit
- # L'inciter à sortir en faisant de la musique devant la zone des tentes, et tenter de repérer où il se cache

Une fois que les Détectives auront réussi à identifier le périmètre dans lequel se trouve le monstre, ils devront trouver quelle est la bonne tente parmi 4. **(les quatre tentes le plus en haut à droite du plan – le monstre est dans celle qui est dans l'angle du mur).**

- 1 Tout semble normal dans la première tente. Tout est bien rangé.
- 2 Impossible d'ouvrir la fermeture de la seconde tente, qui a l'air cassée. Il faut réussir un jet moyen pour parvenir à l'ouvrir.  
A l'intérieur, tout est en bazar. Comme si les enfants qui dorment étaient partis à la plage sans rien ranger. Mais surtout, **des pièces du jeu King of Tokyo sont éparpillées un peu partout**, comme si les enfants avaient mis des pièces du jeu aux quatre coins de la tente.  
Si les détectives entrent, ils ont la peur de leur vie en voyant que **les draps d'un lit se mettent à bouger (+2 en peur)**. Très vite, les Petits Détectives réalisent qu'en fait il s'agit de Jordi, responsable des tentes, qui se cache (et qui a peur d'eux, dans un premier

temps). Une fois rassuré (un bonbon peut l'aider), il leur parle à voix basse. Jordi est convaincu qu'un monstre est entré dans une tente juste à côté, car il entend des bruits étranges. Il a mis des pions du jeu King of Tokyo en espérant que cela ferait peur au monstre. (-2 en Peur s'ils réussissent à calmer Jordi)

- 3 Cette tente est ouverte et un peu en bazar. Mais rien d'anormal.
- 4 **Le monstre des bruits bizarres se cache dans cette dernière tente.** Il mord le premier détective qui ouvre la porte de la tente. La meilleure idée est sans doute de l'inciter à sortir de la tente et de le capturer une fois dehors. Comme il est attiré par les bruits, ça ne devrait pas être très difficile. Dans la tente, beaucoup de choses seront retrouvées : les couvercles de casseroles, un micro, un magnétophone... tout ce qui fait du bruit et qui aurait pu l'aider à monter une belle carrière de musicien.

## VICTOIRE !

Une fois le monstre capturé, les Détectives sont accueillis en héros par le personnel du camping, mais aussi par les enfants qui rentrent de la plage.

Les Détectives peuvent alors expliquer aux enfants que le monstre des bruits bizarres n'est pas du tout méchant, mais qu'il adore faire la fête, et qu'il était un peu triste de voir un camping aussi sage. Les Détectives promettent de le relâcher dans une fête foraine, là où il y aura du bruit toute la nuit !

Les médailles sont ensuite attribuées pour cette mission réussie.

*Un Scénario de Plateau Marmots  
([www.plateaumarmots.fr](http://www.plateaumarmots.fr))  
Plan conçu via DungeonDraft  
Photocopies autorisées pour un usage  
personnel.*



Ce plan vous est gracieusement offert par toute l'équipe du  
Camping des Flots Bleus.  
Ne pas jeter sur la voie publique sous peine d'amende.

Gérant: Julius Saperlotte  
Responsable des tentes: Jordi Jarnowsky  
Chef Cuisinière: Gladys Mirempois

