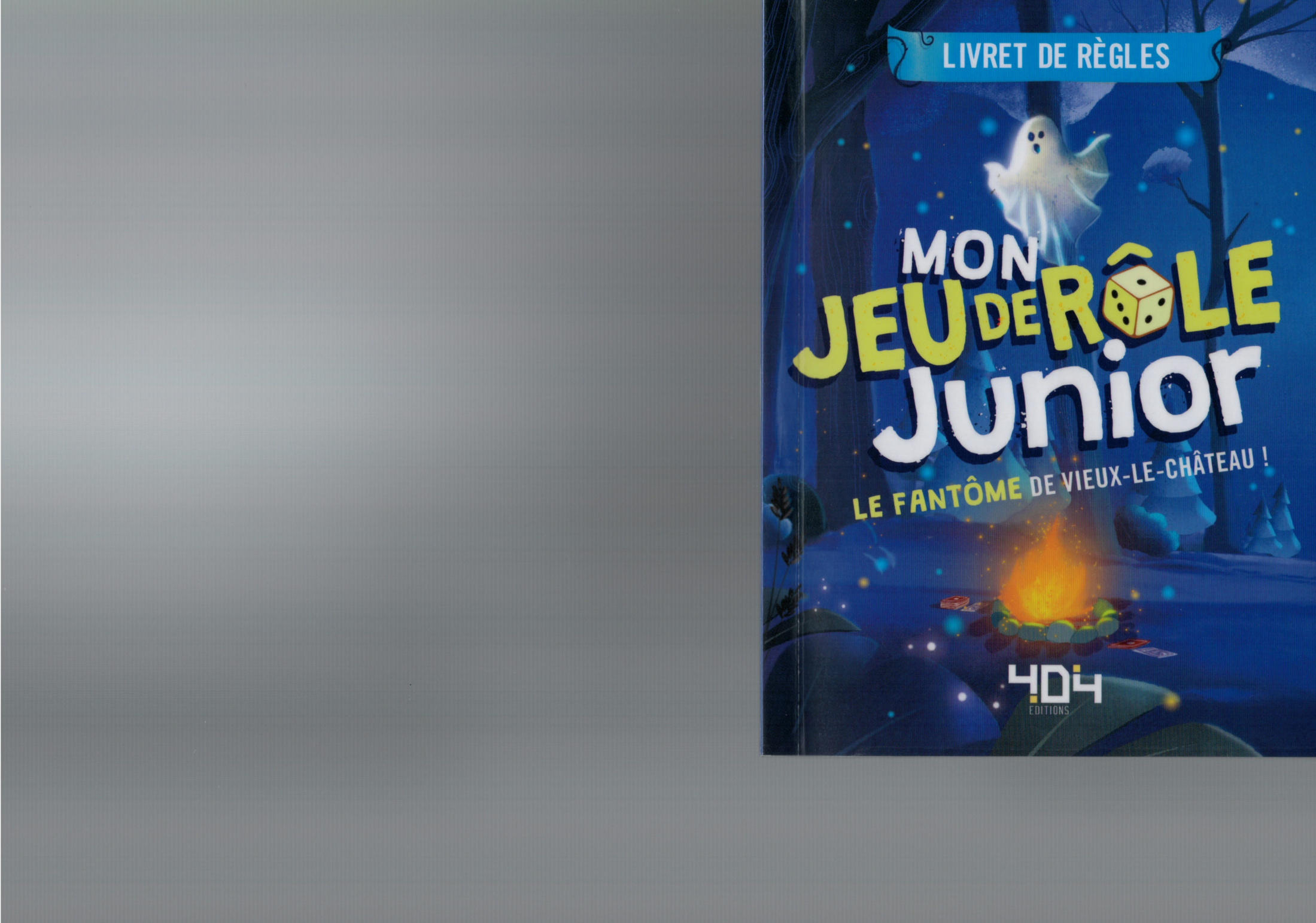


LIVRET DE RÈGLES



MON
JEU DE RÔLE
Junior

LE FANTÔME DE VIEUX-LE-CHÂTEAU !

404
EDITIONS

INTRODUCTION

Par un bel après-midi, Léo et sa sœur Zoé sont avec Marc, leur papa. Ils essaient un nouveau jeu : le jeu de rôle ! Zoé joue Jo' et Léo joue Lucas, deux enfants de leur âge qui explorent une partie abandonnée d'un vieux château. Marc anime la partie et voici ce qu'on entend en tendant l'oreille...

Marc : Vous venez d'entrer dans une grande pièce. À la lueur de votre lampe torche, vous voyez des meubles recouverts par des draps blancs, sans doute une table au milieu, des fauteuils près d'une cheminée et d'autres à côté d'un piano. Vous voyez deux nouvelles portes. L'une tout au fond, et l'autre à votre droite. Il y a aussi sur votre gauche de grandes fenêtres qui sont fermées par des volets métalliques. Qu'est-ce que vous faites ?

Léo : Je vais voir les portes ! Est-ce qu'on peut les ouvrir ?

Zoé : Attends ! Fais attention à ne pas faire trop de bruit !

Léo : Oui ! Tu as raison ! J'avance doucement en essayant de faire le moins de bruit possible.

Marc : OK ! Tu avances tout doucement. Tu appuies sur la poignée de la porte la plus proche, celle de droite... (Marc regarde ses notes.) La porte est fermée à clé et ne semble pas vouloir s'ouvrir.

Léo : Je peux essayer de la pousser fort, pour voir ?

Marc : Oui, tu peux essayer. Mais si elle est bien fermée, tu risques de faire du bruit.

Zoé : Oui, Léo, enfin je veux dire, Lucas ! Laisse tomber ! Pendant ce temps, je commence à regarder sous la table et sous les autres meubles.

Marc : OK ! Tu cherches quelque chose en particulier ?

Zoé : Oui je, enfin... Jo' regarde s'il n'y a pas des indices cachés.

Marc : OK ! Tu dois faire un jet de dé. C'est un jet de « trouver », de difficulté 4. Est-ce que tu es douée pour trouver des objets ?

Zoé : Euh... (Elle regarde la carte de son personnage.) Oui je crois ! J'ai +1 marqué à côté de la petite ampoule.

Marc : Alors tu vas lancer un dé et ajouter 1. Si le total fait au moins 4, tu as réussi.

Zoé : Trop fastoche ! (Zoé lance le dé et fait 2.) Ah non ! Ça fait 3 au total, hein ? Je peux pas relancer ? Hein, s'il te plaît ?!

Marc : Hé non ! Tu as beau regarder partout, tu ne trouves rien.

Léo : Ah ah ! T'as raté alors que c'était trop fastoche ! Bon, moi, j'en ai assez, j'essaie de pousser sur la porte pour voir si elle s'ouvre.

Marc : Tu es sûr ?

Léo : Oui ! Il faut bien qu'on avance !

Zoé : Mais ça va faire trop de bruit !

Marc (après avoir regardé ses notes) : Tu pousses autant que tu peux, tu appuies sur la poignée... ça reste coincé. Mais tu as fait du bruit...

Léo : C'est pas grave !

Marc : Et pourtant, après avoir abandonné, tu entends des choses étranges... ça vient de derrière la porte... des bruits de pas, comme si quelqu'un descendait un escalier. Ça vient vers vous...

Léo : Aaahh !

2

Marc : Par réflexe, vous éteignez votre lampe torche. Les pas se rapprochent et vos cheveux se dressent sur votre tête. Vous voyez une lueur qui passe par-dessous la porte. Puis la poignée bouge comme si quelqu'un, ou QUELQUE CHOSE, tentait d'entrer !

Zoé : Aïe aïe aïe ! On a dérangé le fantôme !

Que va-t-il se passer ensuite ?

Vous aimeriez faire comme Zoé, Léo ou même comme Marc et découvrir le jeu de rôle ? Vous êtes au bon endroit ! Dans cet exemple, deux joueurs, Zoé et Léo, jouent chacun un rôle et surtout, ils font faire aux personnages ce qu'ils veulent. Un troisième joueur, Marc, le meneur de jeu, réagit, demande parfois de lancer les dés, explique ce qui se passe, et ainsi de suite.

Alors bienvenue dans **Mon jeu de rôle junior** ! Vous retrouverez dans ce jeu une initiation au jeu de rôle pour les plus jeunes. Prévu pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans, le but du jeu est avant tout de vivre des aventures ! Vous incarnez des enfants en colonie de vacances et vous allez devoir coopérer pour percer ensemble le mystère du fantôme de Vieux-le-Château en explorant des lieux et en décrivant vos actions.

Le jeu est prévu pour être mené par un adulte mais il peut très bien être pris en main par un enfant si celui-ci se sent prêt ou s'il a déjà eu une expérience de jeu de rôle.

Une partie de jeu dure **environ 1h30**, plus le temps de lecture des règles. Pour bien se plonger dans l'univers, **un fichier sonore** est à télécharger à la fin et au dos de ce livret, pour **un jeu 100 % immersif** !


3

COMMENT DOIT SE DÉROULER UNE PARTIE ?

1. Avant la partie, lisez bien les règles du jeu (p.5) et les différentes parties de l'aventure (p.11). En expliquant les règles du jeu aux participants, distribuez les cartes des personnages et laissez-les choisir celui ou celle qui leur plaît le plus. Vous pouvez préciser que les quatre personnages se connaissent et sont amis.

Distribuez les cartes que les personnages ont au début du jeu : le **Chocolat** (carte n° 5) et la **Lampe torche** (carte n° 6).

2. Lisez aux joueurs le début de l'aventure p.12.
3. L'aventure commence. Pendant que les joueurs explorent le château, vous (le meneur) décrivez les pièces qu'ils découvrent. Les joueurs déclarent ce qu'ils veulent faire et vous leur expliquez les conséquences de leurs actions, en demandant de temps en temps de lancer un dé (cf. p.5).
4. L'aventure connaît sa conclusion quand les personnages arrivent à la dernière salle à explorer, le Bureau.

 Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez si vous n'avez pas le temps de finir l'aventure en une seule fois. Notez bien où en sont les personnages et rassemblez aussi ce qu'ils ont trouvé (les indices sous forme de cartes). Vous pourrez reprendre plus tard là où vous vous étiez arrêtés.

4

LES RÈGLES DU JEU

Les joueurs incarnent des personnages, ici Akir, Liu, Lucas et Jo'. Ces personnages sont fictifs mais, comme dans la vraie vie, ce qui leur arrive est vraisemblable : ils peuvent réussir ou échouer à faire des choses, se fatiguer, se faire mal, etc.

Exemple : Akir va-t-il trouver un indice en fouillant dans la vieille commode ? Jo' va-t-elle marcher sur le vieux parquet sans le faire grincer ? Liu va-t-elle attraper cette souris qui s'enfuit ? Est-ce que les piles de la Lampe torche ne vont pas finir par s'épuiser ?

Pour tout cela, il y a des règles du jeu à respecter.

Les actions

Quand un personnage veut tenter quelque chose, il doit lancer un dé à 6 faces. On appelle cela un **jet de dé**. Le résultat dépend de deux choses : Est-ce que l'action est difficile ? Est-ce que le personnage est doué pour faire ce qu'il veut faire ?

On évalue la difficulté d'une action avec un score qui va de 2 (le plus facile) à 6 (presque impossible). C'est le meneur qui annonce la difficulté d'une action.

Pour savoir si un personnage est doué, on regarde sur sa carte. Les actions sont regroupées en quatre domaines.



(bouger) correspond aux actions où il faut se déplacer, aller vite ou sauter loin, réussir des tours d'adresse et réagir rapidement.

5



(trouver) se rapporte à l'intelligence, l'astuce, mais aussi à la découverte d'objets utiles et à la résolution des problèmes et des énigmes.



(cogner) est utilisé chaque fois qu'on veut taper sur quelque chose ou utiliser la force.



(parler) sert à convaincre quelqu'un ou obtenir quelque chose par de belles paroles.

Les bonus à côté des icônes indiquent dans quels domaines le personnage est bon (+1), moyen (0) ou pas très doué (-1). Ainsi, sur la carte de Lucas (la première du paquet), on peut voir qu'il est costaud (👊 +1), mais pas très doué pour la réflexion (💡 -1) et moyen pour le reste (0 pour ⚡ et 🗨️).

Quand le joueur lance le dé, il doit ajouter son bonus au résultat obtenu. Puis on compare à la difficulté. Si le total est égal ou supérieur, c'est réussi ! Sinon, l'action échoue.



Dans le jeu, les jets de dé demandés sont souvent notés avec une icône suivie d'un nombre. Ainsi, au lieu de lire « réussir un jet de bouger de difficulté 5 », on aura simplement « ⚡ 5 » comme vous pouvez par exemple le voir sur le plan.

Exemple : Lucas participe aux épreuves sportives pendant la journée. Il faut faire 4 ou plus pour gagner un prix. Le joueur lance le dé. Comme il s'agit d'une action, il peut ajouter le bonus de Lucas pour ce domaine, soit +1. Le dé roule et donne un 3. Le joueur ajoute +1, ce qui donne 4. Juste ce qu'il faut ! Lucas a remporté une épreuve !

6



Le poster

C'est une aide de jeu dont l'un des côtés est utilisé la nuit et l'autre le jour. Il faut le retourner quand on passe de l'un à l'autre !

Au recto, il montre un plan de la colonie et résume les actions possibles pendant la journée, avec le domaine utilisé et la difficulté.

Au verso, le poster montre le plan de la partie du château à explorer la nuit.



Les cartes

Elles décrivent des objets qui peuvent être trouvés, des indices et des lieux à explorer. L'aventure prévoit à quel moment ces cartes sont distribuées. Les cartes des salles (A à J) sont manipulées par le meneur seulement. Il les place sur le plan au verso du poster au fur et à mesure qu'elles sont explorées.



De quoi d'autre a-t-on besoin pour jouer ?

En dehors de ce livret, du poster et des cartes, munissez-vous de **papier et de crayons pour prendre des notes ainsi que de dés à 6 faces** (au minimum 1 mais c'est bien si vous en avez plus).



Objets spéciaux

Les personnages ont dès le départ une **Lampe torche** et une réserve de **Chocolat**, chacune matérialisée par des cartes (cartes n° 5 et 6).



Le Chocolat

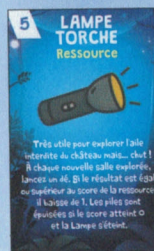
Il sert à soigner les petits bobos et à consoler, c'est-à-dire à annuler les états **Apeuré** ou **Amoché** (voir plus loin). À chaque fois que le **Chocolat** est utilisé par un personnage, la réserve baisse de 1.

7



Pour garder en tête le score de la ressource, vous pouvez le noter sur une feuille de papier. Les personnages peuvent se réapprovisionner en **Chocolat** à différents moments. La réserve ne peut jamais dépasser 6. C'est également le montant initial de la réserve inscrit sur la carte.

La Lampe torche



C'est l'outil indispensable pour explorer l'aile interdite du château. Mais les piles ne sont pas inusables. En entrant dans chaque pièce à explorer, il faut lancer un dé. Si le résultat est égal ou supérieur au score de la **Lampe torche**, celui-ci diminue de 1. La lampe s'éteint à 0 et doit être rechargée avec une nouvelle **Pile**. L'exploration est interrompue et

les personnages doivent aller se coucher s'ils n'ont pas de pile de remplacement. Le score de départ (5) est inscrit sur la carte.


Si les personnages obtiennent une nouvelle **Pile**, ils lancent un dé. Le résultat est le nouveau score de la ressource.



Il est possible de se réapprovisionner en **Chocolat** ou en **Pile** pendant la journée (voir la partie *Les préparatifs* p.21).

Fatigue, bobos et ennuis divers

À plusieurs occasions dans l'histoire, les personnages affronteront des dangers qui peuvent laisser des traces. Cela entraînera des malus aux jets de dé. Un personnage peut ainsi se retrouver :

Apeuré : Les cheveux dressés sur la tête, le personnage sent un frisson glacé lui descendre dans le cou : il a peur ! Tellement

pour qu'il ne veut plus continuer à explorer l'aile interdite cette nuit. Tant qu'il n'a pas dormi ou qu'il n'a pas été consolé par du **Chocolat**, il a un malus de -2 à tous ses jets de dé pour .

Amoché : Le personnage s'est fait mal et se retient de se plaindre car il ne faut pas faire de bruit. S'il le pouvait, il crierait très fort ! La douleur passera sans doute mais, d'ici là, il a -1 à tous ses jets de dé pour  et  jusqu'à ce qu'il dorme ou qu'il reprenne des forces avec du **Chocolat**.

Fatigué : Il ne fallait pas veiller si tard ! Tant qu'il n'aura pas passé une bonne nuit de sommeil, le personnage a un malus de -1 à tous ses jets de dé, quel que soit le domaine. Si un personnage est **Fatigué** après une nuit d'exploration, il en subira les effets la journée et la soirée suivantes !

L'aventure, et donc le meneur, indiqueront quand les personnages seront **Apeurés**, **Amochés** ou **Fatigués** et ce qu'il faudra faire.

Quelques conseils au meneur avant de commencer

Le jeu de rôle est au départ un peu déroutant. On aimerait que le jeu explique bien ce qu'on peut faire et ne parle pas du reste. Mais ce qui en fait vraiment un jeu particulier, c'est bien la liberté donnée aux joueurs. Il faut jouer les personnages comme s'ils étaient de vraies personnes. Ils parlent, agissent, font des choses parfois intelligentes, parfois bêtes ou drôles. Mais surtout, ils font ce qu'ils veulent !

Pas de crainte, cependant. Ici, pour débiter, c'est sé-cu-ri-sé ! Les règles sont très simples, les options des joueurs limitées. Donc, **PAS DE PANIQUE** ! Tout va bien se passer.

8

9

Voici quelques conseils pour que cela se passe au mieux :


Tout ce que savent les joueurs vient de vous. Vous êtes leurs yeux et leurs oreilles. Soyez précis autant que possible dans les descriptions et prenez le temps de bien expliquer.

Tout le monde a la parole. Attention à ne pas laisser un ou deux joueurs monopoliser la parole et décider de tout. N'hésitez pas à demander plus souvent ce qu'ils font à ceux qui participent moins. Vous pouvez choisir d'imposer aux joueurs de jouer l'un après l'autre, toujours dans le même ordre, s'ils n'arrivent pas à se coordonner.

Laissez les joueurs essayer des choses dont vous savez qu'elles ne marcheront pas. Ne les découragez pas trop vite.

Si les joueurs sont bloqués, vous avez le droit de les aider - après tout, on est là pour raconter une histoire, pas pour rester coincé devant une porte !

S'il leur manque un objet pour continuer, dites par exemple : « *Il vous manque peut-être quelque chose pour aller plus loin !* »

S'ils ont tout ce qu'il faut mais qu'ils ne savent pas quoi faire, vous pouvez les guider en leur donnant une indication supplémentaire, à condition que l'un d'entre eux réussisse un jet de  4. Enfin, si malgré tout ils n'y arrivent pas, vous pouvez donner l'indication directement.

**Voilà ! Vous êtes prêts !
On peut maintenant passer à l'action !**

LE FANTÔME DE VIEUX-LE-CHÂTEAU

Résumé de l'aventure (à ne pas lire aux joueurs) :

Alors qu'ils sont en colonie de vacances dans un vieux château, les personnages ont vu ce qui semble être un fantôme se promener dans une aile dont l'accès est interdit. Ils souhaitent savoir ce qui se passe et s'y aventurent la nuit pendant que tout le monde dort. Ce qu'ils n'imaginent pas, c'est que cette lueur fantomatique est en réalité celle émise par le chandelier du Directeur lorsqu'il se rend dans une pièce au fond de l'aile du château. Il faudra plusieurs nuits pour le découvrir, et aussi quelques journées pour se préparer.

Le Directeur croit depuis des années qu'il y a quelque part un passage secret qui mène à un trésor. La plus grande partie de l'aventure consiste à trouver un moyen d'accéder au Bureau sans passer par le couloir central de l'aile interdite accessible par le seul Directeur. Plusieurs nuits seront nécessaires. Le Directeur sera sur le point de découvrir le passage au moment où les personnages tomberont sur lui dans la dernière pièce à explorer.

Et là, surprise ! Au moment où le Directeur ouvre le passage, les lampes torche s'éteignent, le véritable fantôme de la légende apparaît et souffle les bougies du Directeur ! Quand les personnages parviennent à rallumer leur lampe, le Directeur a disparu et le passage est fermé.

Le fantôme, qui est celui d'un garçon d'environ 8-10 ans passionné par la chevalerie, souhaite que quelqu'un reste avec lui dans

le souterrain car il s'ennuie. Il faudra trouver un moyen d'accéder au souterrain et de le convaincre de libérer le Directeur.

INTRODUCTION

UNE HISTOIRE DE FANTÔME

C'est parti ! Dès que tout le monde est prêt, que les règles ont été expliquées et que chacun a pu choisir son personnage, le meneur lit le passage suivant aux participants (tout ce qui est en italique bleu est à lire aux joueurs) :

Voilà déjà une bonne semaine que vous vous amusez dans la colonie de vacances de Vieux-le-Château. Il y a plein de trucs super à faire : se balader, nager dans l'étang, se reposer sur les grandes pelouses... il y a même un terrain de foot !

Et puis, il y a le château, un vrai château de chevaliers avec de hautes tours ! Il paraît qu'une famille y a vécu jusque dans les années 1940. Ils habitaient dans la partie du château où personne n'a le droit d'aller. Il paraît aussi que le château est hanté ! Brrr !

La nuit, vous dormez à deux par chambre, à l'étage du château, surveillés par M^{me} Reveiche. Quelle vieille bique, celle-là ! Mieux vaut se faire discret quand elle est là. Mais souvent, vous vous retrouvez à plusieurs pour vous raconter des histoires de fantômes...

Et justement, un soir très tard, alors que vous regagniez vos chambres en vous retenant de rire pour ne pas réveiller M^{me} Reveiche, il s'est passé un truc bizarre... Depuis le couloir, alors que tout était noir à cause de la nuit tombée, vous avez vu

une lueur étrange passer derrière les seules fenêtres sans volets, tout au bout de l'aile interdite du château...

Vos cheveux se sont dressés sur vos têtes ! Et si vous aviez vu... le fantôme de Vieux-le-Château ? Terrifiés, vous n'en avez presque pas dormi de la nuit !

Le lendemain, personne n'en a rien dit ! « Les fantômes, ça existe même pas ! » ont ricané vos camarades. Vous en avez même parlé au Directeur de la colonie qui a froncé les sourcils et dit la même chose... En vous rappelant au passage qu'il était interdit d'aller dans cette partie du château !

Mais vous voulez en avoir le cœur net ! Le soir même, une fois tout le monde couché, vous avez à nouveau attendu dans le couloir... et la lueur est réapparue ! Vous aviez raison ! Il se passe vraiment des choses bizarres, ici !

Alors, rassemblant tout votre courage, vous avez décidé d'aller voir par vous-mêmes si le fantôme existe ou non. Munis d'une Lampe torche et de quelques affaires qui vous semblaient utiles, vous vous êtes glissés hors du dortoir jusqu'à l'entrée de la partie interdite du château. Il fait tout noir... Tout le monde dort sauf vous... La porte est devant vous...

Les joueurs vont pouvoir commencer leur première nuit d'exploration après quelques derniers conseils ci-dessous.

Quelques éléments d'ambiance

Pour compléter vos descriptions, vous pouvez rappeler que cette partie du château est abandonnée. Il y a de la poussière partout et des toiles d'araignée qui pendent du plafond.

Toutes les fenêtres sont fermées par de lourds volets métalliques (sauf celles du Bureau par lesquelles les personnages ont pu voir la lueur du « fantôme »). Il n'y a aucun bruit.


N'oubliez pas que les personnages font quelque chose d'interdit, qu'ils se déplacent la nuit, à la lueur de leur **Lampe torche**... C'est normal qu'ils aient un peu peur. Renforcez ce sentiment en décrivant de temps en temps le vent qui fait grincer les volets métalliques. Demandez-leur de chuchoter, rappelez-leur tout le temps qu'il ne faut pas faire de bruit. Bref, mettez-les dans l'ambiance ! Sans trop en faire... les joueurs ne doivent pas avoir peur *pour de vrai* !

À partir de la salle **D**, il y a au sol un parquet qui grince et la plupart des meubles sont recouverts d'un drap blanc.

Faire trop de bruit


Au rez-de-chaussée et à l'étage, si les personnages ne sont pas discrets, le Directeur sera dérangé. Dites aux joueurs qu'ils entendent un pas lourd approcher, sans préciser de qui il s'agit. Ils verront de la lumière sous l'une des portes fermées à clé menant à la pièce où ils se trouvent.

Sans dire un seul mot, le Directeur essaiera d'ouvrir la porte sans y parvenir, puis il abandonnera et repartira vers le Bureau. Ils ont trop peur pour pouvoir parler pendant qu'ils voient la lumière sous la porte et entendent les bruits de pas. Ils peuvent à nouveau réagir quand la lumière et les pas s'éloignent.

 Pour rappel, les personnages **Apeurés** retirent 1 à tous leurs jets de  tant qu'ils n'ont pas dormi ou pris du **Chocolat** !

Bien sûr, les personnages ne savent pas encore qu'il s'agit du Directeur et devraient donc le confondre avec le fantôme. Décrivez simplement le bruit et la lumière et laissez les joueurs s'imaginer ce qu'ils veulent. Ils seront alors **Apeurés**.

LA 1^{ÈRE} NUIT D'EXPLORATION DE L'AILE INTERDITE

Vous trouverez ici la manière de raconter la première nuit. Des points de règles seront indiqués dans des encadrés avec l'icône . Gardez à l'esprit que les personnages ne pourront probablement pas trouver tout ce que les salles contiennent du premier coup. Mais ils pourront retenter leur chance une autre nuit.

A. Vestibule



Posez maintenant la carte **A** « Vestibule » sur le plan de l'aile interdite (derrière le plan de la colonie), face découverte, et lisez le paragraphe suivant :

*Vous vous tenez devant l'entrée du rez-de-chaussée de l'aile interdite. Il fait nuit et il n'y a aucun bruit. Seule la lumière de votre **Lampe torche** éclaire la pièce.*

Vous voyez devant vous sur la droite une grande porte, actuellement fermée. Sur votre gauche, devant une fenêtre fermée par des volets métalliques, un escalier descend vers le sous-sol. Que faites-vous ?

Commencez par demander un jet de dé pour la Lampe torche. Si le dé affiche 5 ou plus (le score de départ de la Lampe), alors les piles commencent à s'user. Le score de la pile diminue de 1.

À chaque nouvelle salle découverte, il faudra vérifier ainsi si les piles s'usent en lançant le dé. Si le résultat est égal ou supérieur au score de la Lampe, elle s'use et le score diminue de 1. Quand le score arrive à 0, la pile est morte et les personnages doivent retourner se coucher, interrompant ainsi la nuit. Trouver une nouvelle pile sera donc la priorité de la journée !

Il sera impossible d'ouvrir la porte, même en poussant fort. Si les joueurs insistent, demandez des jets de 5. Ceux qui tentent le coup et échouent se font mal et sont **Amochés**. La porte reste fermée même en cas de réussite.

L'escalier qui descend mène à une porte un peu difficile à pousser (il faut réussir un jet de 3 pour l'ouvrir) mais elle n'est pas fermée à clé. Posez la carte **B** sur le plan face cachée puis retournez-la quand un joueur réussit le jet de dé et qu'ils décident d'ouvrir la porte.

Si on obtient moins que le score au dé, alors la pile ne s'use pas et le score reste le même.

Les joueurs peuvent maintenant déclarer ce qu'ils veulent faire. Il n'y a rien de particulier à découvrir ici sinon que la porte devant eux est fermée à clé (ils ne le savent pas – et il ne faut pas leur dire – mais seul le Directeur a la clé qui lui permet d'accéder directement au Bureau).

Pour rappel, 5 veut dire : « Demandez un jet de dé. » Le joueur concerné lance un dé et ajoute son bonus en 5. Si le résultat fait 5 ou plus, l'action est réussie ! Sinon c'est un échec.



B. Cuisines

Lisez le passage suivant :

L'escalier conduit à d'anciennes cuisines. Dans le faisceau lumineux de la lampe, vous voyez des vieux fourneaux, des placards un peu partout et beaucoup de toiles d'araignées. Personne en vue et aucun bruit, mais l'atmosphère reste assez inquiétante. Depuis combien de temps personne n'est venu ici ? Il y a une autre porte au fond de la pièce, un vieux soupirail fermé par un volet métallique sur le mur à droite, ainsi qu'un placard bizarre à côté de l'escalier. Que faites-vous ?

Si les joueurs veulent fouiller un meuble en particulier, le meneur peut demander des jets de dé, en général de 3, même quand cela n'est pas prévu dans le texte de la pièce visitée. Le meneur peut choisir une difficulté, de préférence faible. En cas de réussite, dites au joueur qu'il n'y a rien d'intéressant à trouver (sauf dans le cas du **Saladier ébréché**).

N'oubliez pas de tester les piles de la Lampe !

Les joueurs peuvent fouiller les placards. Ils sont vides et tout semble sans intérêt, sauf peut-être un vieux **Saladier ébréché** placé tout en haut d'un placard quasiment inaccessible (3). Donnez-leur la carte n°10 en cas de jet réussi.

La porte du fond mène à la Salle des domestiques (carte **C**) et n'est pas fermée à clé. À côté de l'escalier, il y a un placard bizarre. En fait, c'est un monte-plat. Il est cassé mais il est possible de monter dans le conduit (5) au risque de tomber et d'être **Amoché** si le joueur échoue.

Le conduit monte dans le noir jusqu'au Grand salon (carte D1).

La difficulté du jet de ⚡ peut être abaissée à 2 si les joueurs trouvent un moyen plus facile de grimper (en attachant une corde ou un drap trouvés préalablement, par exemple, à la poulie située en haut du monte-plat).



C. Salle des domestiques

La pièce contient de vieux placards et, au milieu, une grande table entourée de chaises. Vous voyez une porte sur le mur du fond, à côté d'une sorte de tableau ou de dessin. Que faites-vous ?

Il n'y a rien de particulier à trouver dans les placards. La porte du fond est fermée à clé et ne peut pas être ouverte. Si les personnages examinent le tableau, dites-leur que c'est un panneau sur lequel est affiché un plan de l'aile du château, le même qu'au verso du plan de la colonie sur le poster. À côté de chacune des pièces, une épingle a été plantée. L'une des épingles est tombée et... il y a une clé accrochée à un petit ruban par terre !

Dès qu'un joueur essaie de prendre la clé, lisez le passage suivant :

Tu tends la main mais soudain, tu entends un petit « Scouic !!! » et tu vois une petite souris s'enfuir. Elle a visiblement peur de toi.

⚙️ On peut explorer jusqu'à **3 nouvelles** salles par nuit sans trop se fatiguer. À la 4^e, les personnages seront **Fatigués** le lendemain (voir p.9). Les salles déjà explorées, même rapidement, ne comptent pas. N'oubliez pas de prévenir les joueurs dès qu'ils en sont à leur 3^e salle tout en leur conseillant d'aller se coucher avant d'explorer une 4^e salle.

En courant, elle passe la tête par le petit ruban et... s'enfuit avec la clé autour du cou ! Surpris, tu n'as pas eu le temps de réagir !

⚙️ Les personnages ne vont probablement pas réussir à tous les coups à collecter tous les indices cachés dans une pièce et certaines salles ne livreront pas tous leurs secrets immédiatement ! Ils peuvent néanmoins revenir une autre nuit avec de nouvelles idées et de nouveaux objets pour les aider !

La souris est maintenant cachée sous un meuble et ne veut plus bouger. Il faudra revenir dans cette pièce pour essayer de l'attraper !

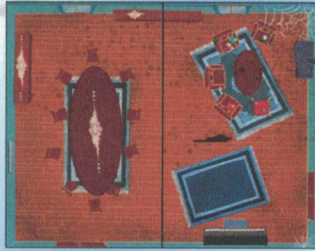
Pour capturer la souris, il faut ruser ! Par exemple, en l'attirant d'abord avec du **Fromage** (qu'il faudra trouver, par exemple à la cantine pendant la journée) et en l'attrapant avec un objet, comme le vieux

Saladier ébréché (⚡ 4) ou l'**Épuisette** (⚡ 3) que les personnages trouveront dans d'autres pièces. Ils pourraient aussi fabriquer un piège... En attendant, la clé est hors d'atteinte. Quand les joueurs reviendront et captureront la souris, donnez-leur la carte n° 15 : une **Petite clé dorée**.

Enfin (en cherchant bien 💡 3) on peut trouver une vieille **Note chiffonnée** dans la poussière par terre. Donnez la carte n° 19 en cas de réussite au jet de dé.

Si cette pièce est la 3^e que les personnages ont visité, vous pouvez dire aux joueurs que, vu l'heure, ils ne trouveront peut-être pas la solution cette nuit et qu'il vaudrait mieux aller se coucher plutôt que d'être fatigué demain. (Cf. l'encadré plus haut.)

D. Grand salon (deux cartes à poser)



Cette salle est accessible depuis le passe-plat des Cuisines (B). Elle est grande et tient sur deux cartes à poser côte à côte (D1 et D2), mais elle ne compte que comme une seule pièce à explorer.

Vous découvrez un Grand salon, qui devait être éclairé par de grandes fenêtres, maintenant condamnées par des volets. Les meubles sont cachés par des draps blancs... Mais rien ne bouge ! Pas de trace du fantôme ! Les murs sont couverts de tableaux encadrés. En entrant, vous vous rendez compte que le parquet grince horriblement...

La porte sur la droite est fermée à clé et ne peut être ouverte. Celle tout en haut ne l'est pas et mène vers le Cabinet de curiosité (carte E). Laissez les joueurs soulever les différents draps et chercher des indices sur les tableaux et les photos.

Pour rappel, seul le texte en italique bleu est à lire au début de l'exploration d'une pièce. Les joueurs découvriront la suite en faisant agir leurs personnages et en vous posant des questions. Ne leur dites pas tout d'un coup !

Sur l'un des meubles, posée à plat, les joueurs découvrent une photo de famille. On y voit un couple et, au milieu, un petit garçon déguisé en chevalier, perché sur un cheval de bois. Il s'agit du petit garçon dont le fantôme hante les lieux. (Ce que les joueurs ne savent pas encore ; ne leur dites pas !) Tout à l'air très vieux (la photo date des années 1930). En observant bien (🔍:4), on remarque en arrière-

20

plan un homme à grosses moustaches, avec un chapeau de paille et une bêche, qui semble regarder méchamment dans la direction du petit garçon. Il s'agit de l'ancien jardinier évoqué dans la **Note chiffonnée**.

Contre un mur, il y a un piano, complètement désaccordé. En essayant les différentes notes (doucement, il ne s'agit pas de faire trop de bruit, sinon on attire le Directeur), on se rend compte que plusieurs notes ne jouent pas. Il faut alors soulever le haut du piano et regarder à l'intérieur grâce à ⚡3 ! Il y a un **Petit soldat de plomb** (donnez la carte n° 11) que les personnages peuvent récupérer.

À lire aux joueurs dès qu'ils ont exploré 3 pièces différentes : La 1^{ère} nuit est finie ! On passe maintenant à la première journée. Les nuits suivantes, vos personnages pourront retourner dans les salles déjà explorées pour tenter de nouvelles actions et explorer de nouvelles pièces !

LA 1^{ÈRE} JOURNÉE (ET LES AUTRES) : LES PRÉPARATIFS

Pour la première journée qui suit le début de l'exploration de l'aile interdite, lisez aux joueurs le passage suivant :

Une nouvelle journée commence à la colonie de vacances de Vieux-le-Château. Personne ne semble vous prêter une attention particulière. Votre aventure de la nuit dernière est passée inaperçue ! Il va falloir aujourd'hui faire comme si de rien n'était

21

et participer aux activités. Mais vous aurez peut-être le temps de trouver des choses utiles pour la suite de votre exploration ! Allez-vous :

- Essayer de trouver des informations utiles sur le château et ses anciens occupants à la Bibliothèque ?
- Chipper des trucs à la Cantine ?
- Participer aux épreuves de sport pour tenter de gagner quelque chose d'intéressant ?
- Explorer la vieille Cabane du jardinier dans le bois pour voir s'il n'y a pas là-bas quelque chose qui pourrait servir ?
- Essayer de convaincre un camarade d'échanger quelque chose avec vous ?

Montrez aux joueurs le **Plan de colonie** (sur le poster), qui indique ce qu'il est possible de faire. **Chaque personnage peut tenter une action par jour** (ou deux s'il y a deux joueurs ou moins). Chaque action permet d'obtenir un objet ou un indice dans les listes indiquées plus bas. Il faut pour cela réussir le jet de dé affiché sur le plan.

Exemple : La joueuse de Jo' déclare qu'elle va chercher des indices dans la Bibliothèque. Le plan indique qu'il faut réussir un jet 4. La joueuse lance le dé et fait 3. Comme elle a +1 en , le résultat est de 4, soit la difficulté à atteindre ! Le meneur annonce : « En cherchant dans les vieux livres de la Bibliothèque du château, tu as trouvé un indice intéressant... »

Voici ce qui peut être tenté et obtenu (donnez aux joueurs la carte correspondante à chaque fois qu'ils obtiennent un objet) :

22

Cantine : S'infiltrer dans les réserves permet de dérober du **Chocolat** et ainsi d'augmenter la réserve de 1 (en cas de réussite au jet de dé, bien sûr). Si les personnages ont rencontré la souris, vous pouvez leur suggérer de chercher du **Fromage** à la place (donner la carte n° 8 dans ce cas).


Aire de jeux : Ici, il est possible de convaincre un camarade de jeu de donner (5) ou d'échanger (3) un objet contre un autre. Les objets ou ressources qui peuvent être obtenus de cette façon sont : le **Chocolat** (1 point), du **Fromage**, un **Super Soda Cola**, une **Barre énergétique** ou une **Pile** pour la **Lampe torche**. Les joueurs n'ont le droit de donner en échange que des choses qui se mangent.


- **Terrain de sport** : Rempoter une épreuve sportive permet d'obtenir une **Barre énergétique** (carte n° 14, à usage unique) ou du **Chocolat** si la barre a déjà été gagnée.

Cabane de jardinier : Un des personnages va voir s'il n'y a pas un objet utile dans la vieille cabane de jardinier abandonnée et à moitié en ruine. Pour trouver quelque chose, il faut dégager le bric-à-brac. Pour cela, il faut réussir un 3. Il est possible de trouver les objets utiles suivants (dans cet ordre, avec un seul objet par jet de dé).

- Une **Corde** (donner la carte n° 9) à détacher d'un vieux cheval de bois qui doit dater d'au moins un siècle ! (Cette information est importante pour plus tard. C'est le cheval de bois dont Gustave le fantôme attend le retour.) Quand ils découvrent ce cheval, les joueurs ne peuvent pas encore savoir à quoi il sert. Il ne faut donc pas leur donner la carte n° 16.
- Une **Tapette à mouches** (carte n° 7).
- Un **Carreau de faïence cassé** (donner la carte n° 26 – La Tortue).

23

Étang : La course de natation permet de gagner, après un  4, un **Super Soda Cola** (carte n°12 à usage unique) ou du **Chocolat** si le soda a déjà été gagné.

Bibliothèque : La Bibliothèque contient des livres sur l'histoire de la région. En cherchant dans les vieux livres et avec un jet réussi de  4, les joueurs obtiennent l'un des indices suivants (dans l'ordre, un indice par jet réussi) :

- Le château est mentionné dans un livre touristique pour une belle cheminée montrant des animaux sur des carreaux de faïence de Delft, d'un ton bleu caractéristique. Il y a une illustration en exemple (donner la carte n°25 – L'Escargot).
- Dans le livre *Histoires de fantôme* est racontée l'histoire du fantôme de Vieux-le-Château : celui d'un petit garçon qui hante les couloirs, à la recherche de quelqu'un avec qui jouer.
- Le château a été déserté par ses anciens propriétaires en mai 1940, avant l'arrivée des armées allemandes au début de la Seconde Guerre mondiale.

Une fois que tout le monde a fait son action, tout le monde va se coucher... ou presque ! Une nouvelle nuit d'exploration peut commencer !


LES AUTRES NUITS

Après chaque journée, les personnages peuvent recommencer leur exploration. Tout se passe exactement comme pendant la première nuit. Commencez par demander aux joueurs où ils veulent

24

débuter leur nuit. Ils auront peut-être envie de s'arrêter d'abord dans une salle déjà explorée pour retenter des jets de dé ratés ou pour essayer de nouvelles actions.

Les personnages peuvent bien sûr explorer les salles **C** ou **D** s'ils ne l'ont pas encore fait pendant la première nuit.

 Les nuits peuvent être interrompues pour plusieurs raisons :

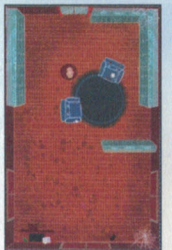
- Les joueurs ont atteint la limite de 3 nouvelles salles par nuit et veulent aller se coucher ;
- Les personnages sont **Apeurés** et choisissent d'aller se coucher ;
- Les personnages sont bloqués parce qu'ils ont raté des jets de dés ou n'ont pas encore tous les indices pour avancer.

À chaque fois, on passe alors à la journée suivante, et on recommence, jusqu'à ce que les personnages arrivent à la salle **J**, le Bureau.


Description des Salles


E. Cabinet de curiosité



En poussant la porte, vous découvrez un petit cabinet de travail avec un bureau et de hautes étagères couvertes de livres, de bocaux, d'animaux empaillés et d'objets bizarres. Mais, horreur ! La lueur de la **Lampe torche** tombe soudain sur une **ÉNORME** araignée velue grosse comme le poing juste devant vous. Vos cheveux se dressent sur vos têtes ! Impossible d'explorer cette pièce sans trouver d'abord le moyen s'en débarrasser !



25


 On n'oubliera pas de tester le score de la **Lampe torche** en entrant dans cette pièce, ni de poser la carte **F**, face cachée, sur le plan !

Tous les personnages qui voient l'araignée doivent réussir un jet de  5 ou ils seront **Apeurés**. Ils peuvent ensuite réfléchir à ce qu'il convient de faire. Ceux

qui ne sont pas **Apeurés** (ou qui ne le sont plus après une prise de **Chocolat** ou une nuit de sommeil) peuvent tenter d'écraser la bestiole. L'araignée peut être vaincue grâce à la **Tapette à mouches** qui peut être trouvée en journée dans la cabane du jardinier ou grâce à un autre objet solide (mais elle est très rapide :  6). En cas d'échec, le joueur est à nouveau **Apeuré**. La meilleure solution pour s'en débarrasser est d'utiliser la **Tapette à mouches** pour... collecter des mouches qui serviront à nourrir l'araignée (pendant la journée :  3 pour en obtenir suffisamment). Occupée à les enrober dans son fil de soie, l'araignée sera inoffensive et ne dérangera plus personne.

Une fois l'araignée vaincue, la salle peut être explorée. Elle contient beaucoup d'objets étranges et un peu inquiétants (surtout les animaux empaillés, dont un renard et un hibou). Posée dans un coin, à côté d'une vitrine présentant une collection de papillons, se trouve une **Épuisette** (Carte n° 13).

Dans les étagères, sur un présentoir, il y a aussi un **Carreau de faïence** (donner la carte n° 28 – L'Épervier). La seule issue possible est la porte de la Bibliothèque. Celle en face de la porte du Grand salon est fermée à clé.

 Vous pouvez aider les joueurs s'ils ont du mal à trouver le moyen de se débarrasser de l'araignée. Par exemple en évoquant la **Tapette à mouches**, ou en suggérant qu'elle doit avoir faim...


26

F. Bibliothèque

Mettre en place la carte **F** sur le plan. (Attention, pas la carte **F2**, qui n'est utilisée que lorsque les joueurs découvrent l'escalier secret !)


En poussant la porte, vous découvrez une nouvelle pièce dont les murs sont garnis d'étagères couvertes de vieux livres reliés en cuir. Les murs apparents sont décorés par des lambris de bois. Ça sent fort la poussière !



Si les joueurs ont été silencieux jusqu'ici et n'ont pas dérangé le Directeur, c'est le moment de le faire intervenir. Demandez un jet  4. Les personnages qui échouent se mettent à tousser bruyamment, ce qui attire le Directeur. (Voir p.14, *Faire trop de bruit.*) Attention, comme les fois précédentes, ne leur dites pas qu'il s'agit du Directeur !

Sur une étagère, en évidence, il y a deux **Carreaux de faïence** (donner les cartes n° 24 et 27 – le Lapin et le Hibou) que les personnages peuvent trouver s'ils cherchent parmi les objets présentés.

Hormis la porte d'entrée, la seule issue apparente est une porte fermée à clé comme toutes celles qui donnent sur le couloir central. Les personnages ne peuvent pas passer par là... Les joueurs vont sûrement se demander comment aller plus loin et chercher une issue.


Ils devraient finir par examiner les boiseries. Guidez-les s'ils n'y pensent pas. L'une d'elle cache une porte secrète menant à un couloir de service. Elle est difficile à trouver ( 5 uniquement si on cherche une porte dans la boiserie), donc n'hésitez pas à aider les joueurs si besoin. On découvre alors une fine rainure et un petit

27

trou pour passer une clé. La porte s'ouvre avec la **Petite clé dorée** récupérée sur la souris. Remplacez la carte **F** par la carte **F2** et lisez ensuite :

Une fois la clé insérée et tournée, le panneau de bois peut être poussé pour découvrir un couloir secret et un escalier qui monte à l'étage...

Si les joueurs ont du mal à trouver le couloir secret et se retrouvent bloqués, vous pouvez les aider comme cela : pendant qu'ils fouillent la pièce, dites-leur qu'un livre tombe tout seul d'une étagère. Il s'agit d'un exemplaire de *L'Île au Trésor* de Stevenson, d'où est tombé un **Marque-page** (donnez la carte n°18).


Dès lors, la difficulté pour trouver le passage n'est plus que de  3 et chaque personnage peut tenter de le trouver une fois par nuit.



G. Chambre du petit garçon

Vous grimpez l'escalier secret et poussez une nouvelle porte pour découvrir ce qui ressemble à une petite chambre (G).

Quand les joueurs fouillent la pièce, ils peuvent trouver, sous les draps, un petit lit d'enfant, une commode et une armoire. Les meubles contiennent de vieux vêtements, de la taille d'un enfant de 8 ou 10 ans. Sur un mur, une photo encadrée montre le petit garçon, encore en costume de chevalier et sur un cheval de bois (carte n°23),

 Est-ce qu'on ne serait pas à la 3^e salle, là ? Pour rappel, quand c'est le cas, il faut aller se coucher ou visiter une 4^e salle et être **Fatigué** le lendemain !


posant devant une cheminée. Il désigne du doigt un carreau représentant une tortue sur la cheminée.

Il est possible d'aller ensuite dans la Salle de jeu (H). L'autre porte est fermée à clé et ne s'ouvre pas.



H. Salle de jeu

Dans cette pièce règne un désordre incroyable. Des boîtes, des caisses, des paniers, souvent renversés et débordant de vieux jouets: ours en peluche, cubes en bois, voitures, maquette de bateau... Il y a même un tricycle tout rouillé. On dirait que vous avez trouvé les jouets du petit garçon qui vivait ici.

Dites aux joueurs que le parquet de la Salle de jeu grince beaucoup. Demandez-leur un jet de  4. Si au moins deux joueurs échouent, le Directeur est dérangé et vient voir ce qui se passe (Cf. p.14).

En explorant la pièce, les joueurs peuvent trouver, sur une étagère, neuf soldats de plomb posés à intervalles réguliers. Il en manque visiblement un. Dès que le **Petit soldat de plomb** trouvé dans le piano y est placé, une boîte à musique se déclenche toute seule avant de ralentir et de devenir silencieuse... Tout le monde a les cheveux qui se dressent sur la tête et est **Apeuré** ! La boîte à musique peut être ouverte. Elle contient un **Message** du petit garçon (donnez la carte n°20), de la même écriture que le **Marque-page**.

Des deux portes visibles, la seule qui voudra bien s'ouvrir est celle qui mène à la Chambre des parents.

I. Chambre des parents

Vous entrez dans une nouvelle chambre. Celle des parents sans doute. Les meubles sont juste plus grands. Tout est recouvert de draps blancs comme dans les pièces précédentes. Mais ce qui attire immédiatement votre attention, c'est la lumière qui filtre sous l'une des portes... le fantôme ?



Le mobilier est des plus simples : un grand lit, une armoire, une coiffeuse et une commode. Dans un tiroir, on peut trouver une page d'une **Lettre** (donnez la carte n°21).

La porte qui donne sur le Bureau n'est pas fermée à clé. Si un personnage s'approche de la porte, dites : *« Tu entends des pas, comme s'il y avait quelqu'un ou... quelque chose... qui remue des objets. »* Les personnages sont immédiatement **Apeurés**.

C'est le moment de s'assurer que les joueurs ont bien tous les éléments pour comprendre : les carreaux de la cheminée, la relation entre le jardinier et Gustave. Si ce n'est pas le cas, annoncez qu'ils sont paralysés par la peur et qu'ils doivent aller se coucher immédiatement. Une nouvelle journée commence alors, suivie d'une soirée où vous devrez leur suggérer qu'ils n'ont pas encore trouvé tous les indices utiles (si c'est toujours le cas après la journée).

S'ils ont tout ce qu'il faut, ils auront le courage d'ouvrir la porte. Passez alors à la suite, à la page suivante.

30


J. Bureau

Il s'agit de la dernière pièce, celle où se tient le Directeur.



Vous poussez la porte d'une main tremblante. Devant vous se trouve ce qui semble être un bureau et, au milieu, vous voyez... le Directeur !

Il est en train de pousser des carreaux représentant des animaux sur une imposante cheminée, un carnet à la main. Il marmonne : « Ah, je ne comprends pas ! Ça devrait être ces quatre animaux ! Maudit trésor qui m'échappe toujours ! Mais... » Il se tourne vers vous et dit : « Qu'est-ce que vous faites là ? »

Laissez les joueurs balbutier des explications. Le Directeur est très surpris et gêné de voir les personnages ici. Il dit qu'ils vont être punis sévèrement et leur ordonne de retourner immédiatement dans leurs chambres. Si on lui demande ce qu'il fait là, sur un jet de  5 réussi, il avouera qu'il cherche un passage secret qui mène selon lui à un trésor caché que les anciens propriétaires ont laissé ici avant de partir en 1940. Quand les personnages et le Directeur ont suffisamment discuté, passez à la suite :

Le Directeur s'empare du chandelier allumé posé sur le linteau de la cheminée.

« Bon... il faut quand même que je vous raccompagne dans vos chambres. M^{me} Reveiche va être furieuse... Franchement, on vous a dit que les fantômes, ça n'existe pas ? »

*Et tout à coup... votre **Lampe torche** se met à grésiller inexplicablement puis s'éteint... Une sensation étrange de froid vous envahit ! Et vos cheveux se dressent sur vos têtes :*


31

à côté du Directeur, vous voyez distinctement le petit garçon des photographies, déguisé en chevalier, qui s'apprête à souffler sur les bougies du chandelier...

« Qu'est-ce que vous avez ? Vous en faites une drôle de tête ! » dit le Directeur. Paralysés par la peur, vous ne pouvez rien faire ni même le prévenir de la présence du fantôme ! Et le petit garçon souffle sur les bougies.

C'est le noir complet ! Vous n'y voyez plus rien. Vous êtes pris de panique. Vous courez dans tous les sens sans savoir où vous allez et vous vous cognez un peu partout. Mais vous entendez un gros choc, comme si on traînait quelque chose de lourd, et le bruit de la pierre qui frotte contre la pierre...

*Puis votre **Lampe torche** grésille et se rallume. Vous êtes seuls. Ni fantôme ni Directeur ! Ils ont disparu !*


Les joueurs font un jet de  3. Ceux qui ratent se sont fait mal en se cognant à quelque chose dans le noir et sont **Amochés**. Vous pouvez maintenant passer à l'exploration de la pièce.



Le Bureau ne contient comme meubles qu'un bureau-secrétaire et des étagères vides. La partie la plus importante est une immense cheminée couverte de carreaux de faïence montrant chacun un animal différent : cerf, dauphin, oiseaux de toute sorte, chat, chien, etc. Sur le linteau de la cheminée, un carreau plus grand porte une devise :


A CELERRIME TARDISSIME

Le Directeur a vraiment disparu sans laisser de traces. Enfin, presque. Laissez les joueurs chercher des indices. En examinant

32

la cheminée (et en réussissant un jet de  3), ils peuvent remarquer des rainures sur le sol devant la cheminée. Il y a sûrement un passage secret ici ! Mais pas moyen de l'ouvrir !

Si les joueurs fouillent un peu plus à fond et que l'un d'eux au moins réussit un jet de  4, ou si quelqu'un pousse le bureau en réussissant un jet de  3, ils trouveront une petite note qui s'est glissée dessous : il s'agit d'une **Page de carnet** du Directeur (donner la carte n°22). Cette carte présente des dessins d'animaux comme sur les carreaux et la traduction de la devise : « Du plus lent au plus rapide. »

S'ils examinent la cheminée, un jet réussi de  2 leur fait comprendre que certains carreaux peuvent être enfoncés. Il y a beaucoup de carreaux mais les personnages connaissent à ce stade l'escargot, la tortue, le hibou, l'épervier et le lapin.

Laissez les joueurs discuter entre eux. Il est tentant d'appuyer sur Escargot-Tortue-Lapin-Épervier mais cela ne fonctionne pas. En effet, la tortue d'origine a été remplacée par un hibou. C'est donc sur lui qu'il faut appuyer. La tortue restante ne sert à rien. La bonne combinaison est donc Escargot-Hibou-Lapin-Épervier, dans cet ordre.

Les joueurs peuvent deviner la bonne combinaison ou tenter au hasard. Il y a un nombre limité de possibilités. Ils finiront par y arriver !

Sitôt la bonne combinaison trouvée, le passage s'ouvre :

Le fond de la cheminée coulisse lentement, avec un bruit de pierre frottant contre la pierre, et révèle un petit escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les ténèbres. Haletants, vous vous y engagez...

Passez maintenant au final p.34 pour conclure l'aventure !

33

LE FINAL

Commencez par lire le passage suivant :

Les uns derrière les autres, vous empruntez l'escalier en colimaçon. Vous êtes sûrement en train de descendre dans les caves du château, ou dans un souterrain secret ! Au bout d'un temps qui vous paraît interminable, l'escalier débouche sur une toute petite salle où vous avez juste assez de place pour tenir tous ensemble. Devant vous, il y a une autre salle plus vaste, fermée par une grille.

Quelqu'un est couché sur le sol de cette seconde pièce. Le Directeur ! Il semble évanoui et ne bouge pas... Vous essayez de pousser la grille mais celle-ci semble bloquée. Que faites-vous ?

La grille est très solide et ne peut pas être ouverte, malgré tous les efforts que les personnages feront. Laissez-les essayer quand même avant de poursuivre :


*Soudain, vous avez une étrange sensation de froid dans le dos et la lumière de votre **Lampe torche** recommence à grésiller, à clignoter, puis s'éteint ! Vous êtes dans le noir ! Mais vos yeux distinguent bientôt une lueur bleutée à côté du Directeur. Elle prend forme : celle d'un petit garçon portant un costume de chevalier et maniant une épée de bois : le fantôme de Vieux-le-Château !*

Et voilà qu'il s'anime ! Il se met à courir autour du Directeur et crie sans paraître vous prêter attention : « À moi, à la garde ! Yahh ! Sus aux ennemis ! »

Demandez aux joueurs ce qu'ils veulent faire. S'ils n'en ont pas l'idée, suggérez-leur d'attirer l'attention du garçon. Pour cela, il suffit de l'appeler par son prénom (Gustave) pour qu'il approche.

34

Les joueurs peuvent alors parler avec lui. Il répondra toujours les mêmes choses, quelles que soient les questions qu'on lui posera : il s'appelle Gustave. Il habite ici avec ses parents. Il s'ennuie un peu ici mais avec son nouveau copain (il désigne le Directeur) c'est mieux. Il va rester avec lui pour toujours.

Si les joueurs demandent à Gustave de laisser sortir le Directeur, il refusera, disant : « *C'est mon nouveau copain, il reste avec moi !* » Pour plus de précision et sur un jet réussi de  3, il ajoutera qu'il faut lui proposer quelque chose de mieux à la place.

Les joueurs doivent trouver une solution. Laissez-les réfléchir. S'ils n'ont pas d'idée, vous pouvez les aider en leur suggérant :

- De se proposer en remplacement du Directeur (Gustave refusera, et répétera qu'il a déjà un nouveau copain).
- D'aller lui chercher des jouets dans la Salle de jeu, de lui donner le **Petit soldat de plomb** : Gustave ne voudra rien de tout cela. Mais c'est une bonne piste...

Si les joueurs ne lui parlent plus, il retournera faire son manège autour du Directeur.

Gustave n'attend en réalité qu'une chose : qu'on lui rende son petit **Cheval de bois**. Les joueurs devraient avoir deviné, avec les différents indices trouvés (la note dans les Cuisines, le message dans la boîte à musique, la lettre de la maman de Gustave), que le jardinier lui a pris son **Cheval de bois**. Ils devraient même l'avoir vu une fois s'ils ont exploré la vieille cabane du jardinier – il était attaché à la corde.

Si besoin, aidez-les pour qu'ils arrivent à ce raisonnement. Quand c'est le cas, dites :

35

L'attitude de Gustave change complètement lorsque vous lui parlez du **Cheval de bois**. Il se rapproche de vous et vous regarde intensément : « Oh oui ! Mon petit cheval ! Si vous pouviez me le retrouver, je vous rendrais mon nouveau copain ! » Puis il retourne danser autour du Directeur, toujours évanoui, en répétant, avant de disparaître : « Mon petit cheval, mon petit cheval ! Il va revenir ! »

La **Lampe torche** fonctionne à nouveau... Les personnages peuvent remonter dans le Bureau et aller chercher le petit **Cheval de bois**. Bien sûr, il est probablement toujours dans le bric-à-brac de la cabane du jardinier. Sortir du château ne posera pas de problème. Dehors, le parc est éclairé faiblement par la Lune. Si vous avez le temps, vous pouvez demander aux joueurs comment ils s'y prennent pour faire le moins de bruit possible. Cela n'aura pas de conséquence mais aidera à installer une ambiance de tension. De même, dans le parc, il y aura des obstacles tels que des fourrés ou des ronces, car il est difficile de s'orienter dans le petit bois la nuit. Pour les éviter ou les contourner, demandez des jets de ⚡ 3 ou ⚡ 3. En cas d'échec, dites que les personnages perdent un peu de temps en s'égarant ou annoncez-leur que ceux qui ont échoué se sont fait mal et sont **Amochés**.

Finalement, laissez les joueurs trouver le petit **Cheval de bois** dans la cabane du jardinier et donnez-leur la carte n°16.

Ramener le **Cheval de bois** dans le souterrain ne sera pas difficile et déclenche la fin de l'aventure. Lisez la conclusion aux joueurs.

*Transis de froid et très fatigués, vous redescendez dans la cave. Dès que vous arrivez en bas, votre **Lampe torche** s'éteint encore*

36

et vous ne tardez pas à voir apparaître Gustave devant vous, dans son éternel costume de chevalier. Seule la luminosité bleutée du petit fantôme éclaire les lieux. Une grande joie éclaire son visage : « Mon cheval, mon fier destrier ! Tu es revenu... Tu resteras avec moi pour toujours... » Il sert le vieux jouet en bois contre lui puis vous regarde : « Je vous remercie beaucoup ! Je croyais que je ne le reverrais jamais. Maintenant, je vais pouvoir bien m'amuser ! Et comme je l'ai promis, je vous rends votre ami ! »

*Et Gustave disparaît ! Vous sentez un grand courant d'air. Vous avez l'impression que le souffle vous soulève du sol. Et vous avez le tournis, au point d'avoir du mal à ne pas rendre votre dîner du soir. Tout à coup, vous tombez sur quelque chose de dur. Votre **Lampe torche** se rallume...*

Vous êtes dans le Bureau ! Comment est-ce possible ? La cheminée est devant vous, fermée... Le Directeur est avec vous. Il se relève en se frottant la tête : « Mais qu'est-ce qui vient de se passer ? »

Laissez les joueurs essayer d'expliquer au Directeur ce qu'ils viennent de vivre. Il ne croira aucune histoire de fantôme. Si les personnages essaient d'ouvrir la cheminée pour prouver que l'histoire est vraie, cela ne marche plus ! Le passage reste fermé. Une fois les tentatives d'explications terminées, lisez la suite :

Le Directeur, très en colère, vous ramène dans vos chambres. Excités par l'aventure que vous venez de vivre, vous mettez longtemps avant de vous endormir.

Le lendemain, et tous les jours suivants, c'est comme si rien ne s'était passé. Le Directeur ne veut plus vous parler ! Vous ne savez pas s'il continue d'essayer d'ouvrir le passage secret de la cheminée

37

pendant la nuit. Aucun de vos camarades de la colonie ne veut vous croire et vous en venez à vous demander si cette histoire était bien réelle.

Et puis, le dernier soir des vacances au château, alors que la nuit est tombée, vous vous retrouvez tous à regarder le parc depuis les fenêtres. Votre regard est attiré par quelque chose d'étrange... Est-ce un rayon de lune qui se reflète sur l'étang ? Non, cette lueur bleutée... C'est le petit garçon ! Vous plissez les yeux pour y voir plus clair. Oui, au bord de l'eau, c'est bien Gustave, galopant sur son cheval de bois. Il se retourne. On dirait qu'il vous voit. Il vous fait un signe ! Vous n'avez pas rêvé !

Personne ne vous croira jamais mais entre vous, vous savez bien ce qui s'est passé. Vous êtes désormais les seuls à connaître la véritable histoire du fantôme de Vieux-le-Château !

Et c'est ainsi que se termine votre première aventure de jeu de rôle ! Félicitez vos joueurs d'avoir percé le mystère du petit fantôme !

Bravo à eux et surtout bravo à vous qui avez su les conduire jusqu'à ce dénouement ! Espérons que cette première expérience du jeu de rôle vous a plu et que vous et vos joueurs souhaiteront à nouveau partir à l'aventure !



38

Utilisez une bande-son originale !
Vous en trouverez une à télécharger ici :
ou sur le site :
<http://www.lisez.com/9791032403310>



404
EDITIONS

www.404-editions.fr
Un département d'Édi8
12 avenue d'Italie, 75013 Paris

© 2020, 404 éditions.

Illustrations : Lucie Dessertine - Maquette : Axel Mahé
Musique : création originale de Gilles Lombard

Crédits photos : ©Istockphoto.com / South_agency (Bonbon au chocolat) ;
/ Maxchered (Flash lumineux police service icône) ; / browndogstudios
(Bug Exterminators-Noir Series) ; / Alexey Morozov (Fromage Icon Set
isolé sur fond blanc) ; / owattaphotos (Corde marron) ;
/ lineartestpilot (Bol fêlé graphique icône) ; / moonery (Ensemble
de vieux jouets) ; / mhatzapa (Les canettes de boissons) ;
/ FARBAI (vecteur net de pêche isolé) ; / StarStock (Ensemble
de chocolat coloré) ; / grimgram (Key) ; / PeterHermesFurian
(Combat de cheval de passe-temps) ; / eliflamra (Illustration
vectorielle de Batteries) ; / bubaone (Dés icône carrée bouton Set).

ISBN : 979-1-0324-0331-0
Dépôt légal : mars 2020
Imprimé en Chine.

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse,
modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

ET SI ON JOUAIT VRAIMENT L'AMBIANCE À FOND ?

VOICI QUELQUES IDÉES EN PLUS



Utilisez une bande-son originale !
Vous en trouverez une à télécharger ici !
Ou sur le site :

<http://www.lisez.com/9791032403310>



Pour le score de **Chocolat**, plutôt que de compter sur la carte, prenez de vrais carrés de chocolat ! Les joueurs seront tentés de les manger sans que les personnages en aient besoin. Tant pis pour eux s'ils le font ! Le **Chocolat** est dépensé ! Diabolique mais efficace...



Jouez dans le noir ! Prenez au moins deux lampes torches dont une pour le meneur de jeu (il faut quand même qu'il voie ce qu'il fait). Frissons garantis ! Quand les personnages passent à la journée, rallumez les lumières !

