

Les

Chasse **lutins**

**Une aventure inédite de
Petits Détectives de Monstres
pour jouer au Moyen-Âge !**



Les

par Patricia de Blas
et Alvaro Corcín

Chasselutins

Traduit sous licence Nosolorol Ediciones par Christophe Dénouveaux et Charlotte Dénouveaux.

Titre original : *Los Buscaduendes*, publié dans *Rol Gratis 1*. Copyright © 2019 Nosolorol Ediciones.

La Loutre Rôliste, Tous droits réservés. ISBN : 978-2-37564-034-0. Mise en ligne PDF : décembre 2019. Gratuit.

Il est connu qu'au Moyen-Âge, beaucoup de sorcières et de mages utilisaient de petits lutins pour les aider dans leurs tâches quotidiennes en échange d'une chose spéciale, établie par un contrat de servitude. Cependant, ces lutins leur causaient également des problèmes et des maux de tête avec leurs bêtises et leurs farces. Il arrivait souvent qu'ils s'enfuient ou rompent leurs accords.

Les Chasselutins sont alors apparus, experts dans l'art de retrouver toutes sortes de lutins et leurs repaires, pour les ramener à leurs maîtres. Habités à avoir affaire

à ces êtres, les Chasselutins ont fini par se lier d'amitié avec toutes sortes de créatures magiques, qui les accompagnaient dans leurs aventures, comme les Gamusinos et les Elfes.

*Les Chasselutins est l'hommage que l'Agence de Détectives a voulu offrir à **Aquelarre** pour son anniversaire (NdT: jeu de rôle médiéval espagnol édité par Nosolorol Ediciones). Pour jouer les Chasselutins, vous devez tout d'abord connaître **Petits Détectives de Monstres**. En effet, même si nous avons changé l'époque pour le Moyen-Âge et les monstres par les lutins, cela reste le même jeu.*

Les Chasselutins. La Loutre Rôliste, tous droits réservés. Mise en ligne PDF : décembre 2019. Autorisée pour un usage personnel.

Traduit sous licence Nosolorol Ediciones par Christophe Dénouveaux et Charlotte Dénouveaux.

Titre original : *Los Buscaduendes*, publié par Nosolorol. Copyright © 2019 Nosolorol Ediciones.

ISBN : 978-2-37564-034-0. Mise en ligne du PDF : décembre 2019. Gratuit, ne peut être vendu.

Pour d'autres publications **Petits Détectives de Monstres**, rendez-vous sur www.laloutreroliste.fr

Les Chasselutins ont pour mission d'attraper les lutins et les créatures magiques qui sont liés aux mages et aux sorcières. Ils ne leur font jamais de mal. Ils les attrapent juste pour les ramener aux mages et aux sorcières, en échange d'une aide magique.

Ils suivent des règles strictes pour agir avec les créatures magiques, qu'ils ne doivent jamais enfreindre :

Règles

- Il ne faut blesser aucune créature magique en aucune circonstance (si ce n'est pas strictement nécessaire).
- Si un lutin a terminé son contrat avec un mage ou une sorcière, il faut le laisser en liberté.
- Si une promesse est faite à un lutin, elle devra être tenue à tout prix.
- Le travail d'un Chasselutin est secret.

Choses étranges qui peuvent arriver aux mages et aux sorcières

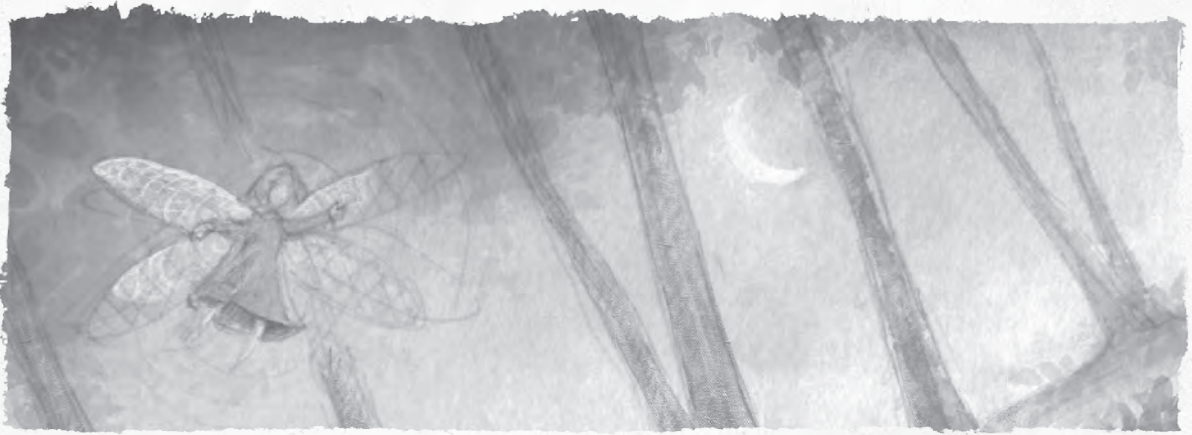
Les mages et les sorcières sont un peu distraits et, comme ils ont beaucoup de choses dans la tête, ils ont besoin de l'aide des lutins pour leur rappeler leurs obligations et les aider dans leurs tâches magiques. Ils ont aussi besoin de l'aide des Chasselutins parce qu'ils soupçonnent les lutins d'être à l'origine des événements suivants :

- Un mage a été expulsé du cours de Cuisine Créative.
- Le Philtre d'Amour a eu des effets non désirés.
- La robe d'un mage n'a pas été repassée.
- Les bougies noires ont été épuisées et à la place, on a mis des bougies parfumées avec des paillettes.
- La Potion d'Invisibilité n'a pas duré assez longtemps, laissant le mage nu sans qu'il s'en rende compte.

Les objets enchantés

Les Chasselutins reçoivent des objets magiques contre leurs services et ils ont l'habitude de les utiliser dans leur travail. Chaque Chasselutin ne peut emporter avec lui qu'un seul objet de la liste ci-contre. Vous pouvez les répartir entre vos différents compagnons.

- **Baguette magique** : Permet de paralyser les lutins.
- **Fiole enchantée** : Utilisée pour enfermer les lutins.
- **Chapeau de concentration** : Pour trouver les choses cachées.
- **Balai volant** : Pour voler comme les sorcières.
- **Autres objets** : Les mages possèdent une infinité d'objets.



Les lieux

Les lutins vivent dans des lieux magiques comme les forêts, les grottes, les marais, les tours, les maisons abandonnées, les cimetières ou même d'autres mondes magiques accessibles par des portes enchantées.

Dans leurs repaires, les lutins cachent souvent de grands trésors, dans des endroits insoupçonnables. Ils sont experts pour dissimuler des preuves, car ils sont habitués à devoir passer inaperçus. C'est pour cela que tu devras être attentif à regarder dans tous les recoins.

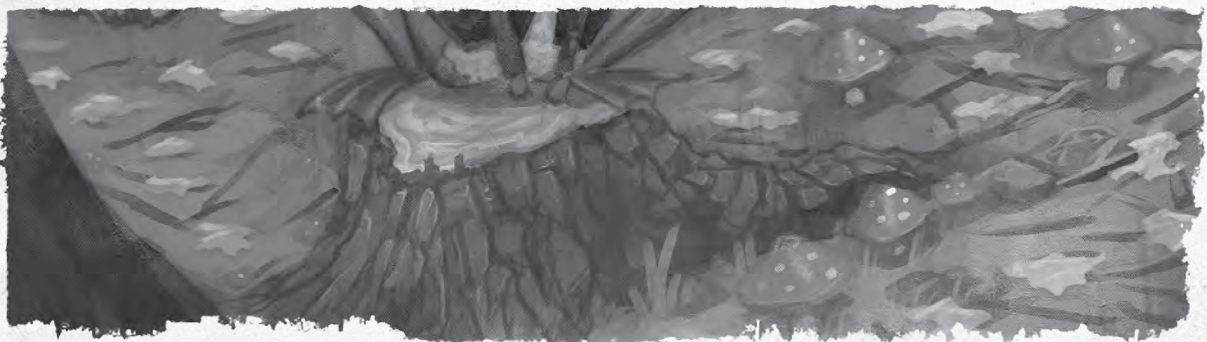
Ils peuvent vivre n'importe où, que l'endroit soit tout petit ou froid. Ils sont capables d'avoir de petites maisons confortables grâce à leur magie et leurs enchantements.

Les lutins

Les lutins possèdent une magie protectrice qui empêche les gens normaux de les approcher et qu'il faut surpasser pour pouvoir les attraper. Les Gamusinos et les Elfes n'ont pas cette valeur de magie parce que les Chasselutins n'attrapent jamais ces types de lutins. S'ils en avaient une, elle serait vraiment très haute.

Gamusinos et Elfes

Les Gamusinos sont de petits lutins qui t'aident en fournissant des indices. Mais ces lutins sont facétieux et blagueurs ! Ils peuvent t'induire en erreur lors de tes recherches. Ils aiment rester près des Chasselutins parce qu'ils savent qu'après chaque indice donné, les Chasselutins leur donneront un morceau de pain.



Diablotin Facétieux (8 de magie)

Ce lutin a des cornes et des pattes de chèvre. Il aime courir en faisant des cabrioles, changer les choses de place et faire des blagues un peu lourdes aux gens. Il se transforme souvent en animal pour duper les humains, mais il ne peut pas tromper les animaux.

Farfadet (9 de magie)

Ce sont de minuscules êtres à l'apparence humaine, généralement vêtus d'habits luxueux de couleurs vives et qui portent de minuscules épées ou s'affublent de bijoux. Ils vivent généralement à l'intérieur des maisons des humains et, s'ils aiment les résidents de la maison où ils vivent, ils les protégeront et les aideront. Mais s'ils ne les aiment pas, ils leur rendront la vie impossible.

Fée (10 de magie)

Cet être bienveillant des forêts vit dans le cœur de certaines plantes ou à l'intérieur des arbres. Elle est joueuse, insouciant et infantile. Elle peut apporter chance et richesse à ceux qui sont gentils avec elle. Mais ceux qui révèlent son secret la perdent pour toujours et sont punis. Les fées ont peur de la nuit, car elles savent que des créatures horribles rôdent dans le noir.

PETITS DÉTECTIVES de MONSTRES

Livre de base

Crapaud surpris alors qu'il néglige ses obligations.

Gnome (9 de magie)

Les Gnomes ressemblent à de minuscules hommes vêtus d'un short et d'un bonnet rouge. On peut les voir courir et sauter parmi les feuilles des fougères. Pour les capturer, il faut trouver une fleur de bruyère, car ils ont l'habitude d'y faire leur nid. Quelle que soit leur taille ou leur bizarrerie, ils sont capables d'effectuer toutes sortes de tâches.

Crapaud (7 de magie)

Ce crapaud un peu spécial vêtu de velours de différentes couleurs peut parler et aidera son maître par tous les moyens. Cet être a également le pouvoir de rapetisser les gens. Il est chargé de rappeler leurs tâches aux mages et aux sorcières, en plus de leur donner un coup de main.





Les potions de la sorcière Len Tille

Len Tille, une jeune sorcière (de seulement 300 ans), a de sérieux problèmes. Dans peu de temps, elle a un examen important pour obtenir son diplôme de Sorcière, mais on lui a volé les potions qu'elle avait préparées pour l'épreuve et elle n'a pas le temps d'en faire de nouvelles !

Elle nous a demandé de lui retrouver ses quatre potions. Elle soupçonne les lutins de les avoir cachées autour de sa maison et elle a besoin d'aide pour les trouver. Chaque potion possède un effet différent : la Potion Arc-en-Ciel, la Potion à l'Odeur de Foudre, la Potion d'Amour et enfin la Potion du Rire.

La maison de la sorcière, héritée de sa tante sorcière Sucette Tille, est

petite et confortable, même si elle est un peu vieille. Elle a un toit fait de chaume, de mousse et d'herbe. La porte et les fenêtres sont arrondies. À travers les fenêtres, on peut voir une chaude lumière, même si de temps en temps tout s'illumine d'une vive couleur verte. L'unique pièce de la maison sert de cuisine, de chambre et de stockage pour le bric-à-brac de la sorcière. Au centre, il y a un feu avec un chaudron toujours chaud et rempli d'un liquide mystérieux et nauséabond.

À côté de la maison se trouve un verger et plus loin, s'étend une vaste forêt de vieux chênes dans laquelle il y a un puits, une grotte très profonde qui sent mauvais, une rivière avec un pont dangereusement vieux et même une forêt de pierres très hautes où il est facile de se perdre.

Instructions pour jouer

La première chose que vous devez faire est de vous rendre près de la maison pour trouver les quatre potions. Vous devrez travailler en équipe, car on ne sait jamais ce qu'on peut trouver près d'une maison de sorcière. Si en plus de retrouver les quatre potions, vous pouvez attraper les lutins, la sorcière vous remerciera avec une montagne de bonbons et son amitié pour toujours.

Pour jouer, vous avez besoin de trois dés à six faces. Pour agir, les joueurs doivent lancer les trois dés et garder la valeur du dé moyen. Pour réussir l'objectif, il faut obtenir 4, 5 ou 6 avec le dé que vous gardez. Si vous avez un objet magique pour vous aider dans votre tâche, vous pouvez garder la valeur du dé la plus haute. Par exemple, vous pouvez utiliser le Chapeau de Concentration pour chercher des traces des potions qu'auraient laissées les lutins et dans ce cas, vous devrez garder le dé présentant le plus grand nombre.

Pour attraper un lutin, il faut que tous ceux qui sont près de lui surpassent sa magie avec un jet de dés commun, en additionnant ensemble les valeurs des dés moyens obtenus par chacun. Une fois sa magie surpassée, vous pourrez vous approcher de lui et l'enfermer dans la Flûte Enchantée. Celui qui sera le porteur de cet objet devra lancer les dés et obtenir 4, 5 ou 6 avec son dé le plus haut.

Si vous attrapez le lutin (ou les lutins), vous devrez retourner à la maison de la sorcière et lui rendre ses potions. En revanche, si le lutin s'enfuit, vous devrez le poursuivre et essayer à nouveau.



La recherche des quatre potions perdues commence...

Suite développée et écrite par Christophe Dénouveaux.

Nos Chasselutins débutent leur enquête et vont commencer par les alentours proches de la maison, à savoir le Verger. Par la suite, ils se rendront au Puits à l'orée de la forêt, à la Forêt de Pierres Très Hautes vers l'est et devront ensuite passer par le Pont pour accéder, plus au sud de la grande forêt, à la Grotte Très Profonde Qui Sent Mauvais.

*Note : Si vous utilisez les règles de **Petits Détectives de Monstres (PDM)**, nous avons inséré des encarts « Règles PDM » afin de vous donner les grandes lignes des actions probables qui seront entreprises par les Chasselutins, leurs difficultés et les dés à retenir pour les résultats. Bien entendu, libre à vous de les utiliser ou de les modifier.*

Le Verger

C'est un joli verger d'une douzaine d'arbres fruitiers dont les fruits sont magnifiques. Dans l'un de ces arbres se cache un Gamusino déguisé en fruit. Endormi, il sera réveillé en sursaut par l'un des Chasselutins inspectant l'arbre où il se cache. Surpris au réveil, il paniquera. Il se mettra à sauter partout. Il pourra même faire tomber tout Chasselutin qui aurait grimpé dans l'arbre. Si les Chasselutins parviennent à calmer le Gamusino, il leur donnera une information sur le coupable : « Sans rien sur la tête, son humeur n'est pas à la fête. » Sinon, il n'y a pas de potion dans le verger.

Le Puits

Le puits se trouve à l'orée de la forêt. C'est un vieux puits plein de mousse qu'utilise la Sorcière Len Tille lorsqu'elle a besoin d'eau. À côté se trouve un seau auquel est attachée une longue corde. Au fond du puits se trouve la Potion d'Amour, flottant sur l'eau. À ses côtés se trouve aussi un bonnet rouge pointu et détrempé.

Règles PDM :

- Utiliser la corde : difficulté Facile – Dé le plus grand.
- Utiliser le seau et la corde : difficulté Normale – Dé le plus grand.
- Descendre à mains nues : difficulté Difficile – Dé moyen.

Si les Chasselutins ne descendent pas directement dans le puits (en utilisant le seau par exemple), ils ne verront pas le bonnet à cause de l'obscurité. Ils ne pourront donc pas le récupérer.

Si un Chasselutin tombe au fond du puits, il sera tout mouillé et frigorifié. Il devra tenter sa chance une nouvelle fois pour sortir du puits.

Règles PDM :

Pas de jet de dé à effectuer dans le verger ou juste pour faire croire qu'il y a quelque chose à trouver (difficulté Normale – Dé moyen).

La Forêt de Pierres Très Hautes

Au milieu de la grande forêt, plus à l'Est, se dressent de grands rochers pointus qui dépassent pour certains la cime des arbres. Cette « Forêt de Très Hautes Pierres » comme l'appelle la Sorcière est effectivement assez grande et pour y pénétrer, les Chasselutins vont devoir grimper.

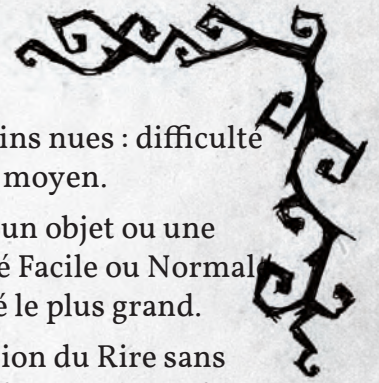
Trônant sur un monticule de pierres, sur l'un des plus hauts pics, se trouve la Potion du Rire.

Après avoir récupéré la Potion du Rire, si et seulement si les Chasselutins ont récupéré le bonnet rouge et pointu, ils seront abordés par une petite Elfe habillée de vêtements en patchwork et à la longue chevelure blonde. Cette Elfe, qui s'appelle Lahifir, a vu qu'ils avaient un bonnet rouge et pointu. Elle leur propose un marché : le bonnet trouvé contre de la lumière pour la « Grotte Très profonde Qui Sent Mauvais ». Car tout au fond de la grotte, on n'y voit rien et il y a des monstres qui aiment l'obscurité... S'ils acceptent, elle leur donnera une Boule Lumineuse, qui éclaire avec la même puissance qu'une grande torche et qui repoussera les monstres. Il suffit de prendre la Boule Lumineuse dans sa main et de dire « Lumière ! » ou « Nuit ! » pour l'allumer et l'éteindre.

Si les Chasselutins veulent en savoir plus, elle dira que ce bonnet va enrichir sa collection. S'ils ne veulent pas le lui donner, elle bougonnera et s'en ira à grands pas avec ses toutes petites jambes.

Règles PDM :

- Grimper à mains nues : difficulté Normale – Dé moyen.
- Grimper avec un objet ou une aide : difficulté Facile ou Normal (au choix) – Dé le plus grand.
- Trouver la Potion du Rire sans aide : difficulté Normale – Dé moyen.
- Trouver la Potion avec un objet ou une aide : difficulté Normale – Dé le plus grand.

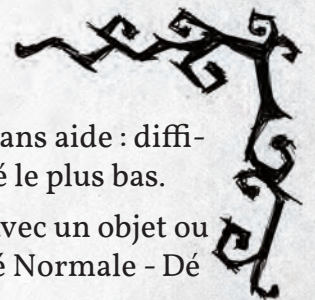


Le Pont

C'est un vieux pont de planches de bois attachées et retenu par deux piquets penchés de chaque côté de la rivière. Il ne possède pas de cordage ou de rambarde pour se tenir et il manque plusieurs planches en son milieu. Le traverser demandera aux Chasselutins un bel exercice d'équilibriste. Ce vieux pont permet d'accéder à l'autre rive de la rivière, plus au sud, où se trouve la « Grotte Très Profonde Qui Sent Mauvais ». La Potion d'Odeur de Foudre est attachée sous le pont à une cordelette et flotte sur la rivière.

Règles PDM :

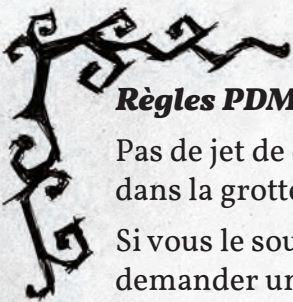
- Traverser le Pont sans aide : difficulté Normale – Dé le plus bas.
- Traverser le Pont avec un objet ou une aide : difficulté Normale - Dé le plus haut.



Si un jet est raté, donnez une seconde chance au Chasselutin concerné pour qu'il reprenne son équilibre. S'il échoue encore une fois, il tombera dans la rivière et remontera sur la berge un peu plus loin, tout mouillé et grelottant.

La Grotte Très Profonde Qui Sent Mauvais

Cette grotte est vraiment très profonde. Les Chasselutins auront besoin de trouver un moyen de s'éclairer s'ils veulent y voir quelque chose. Près de l'entrée, contre un arbre, il y a un vieux tas de bois secs et de l'amadou (des champignons qui brûlent très bien). Après une longue descente sous la terre, tout au fond de cette grotte, se trouve la Potion Arc-En-Ciel qui diffuse une lumière très colorée et éclaire la pénombre de mille feux. À l'exception de quelques bruits de petits animaux qui font quand même un peu peur, il n'y a pas de gros monstres cachés. Quant à la grotte en elle-même, il est vrai qu'elle sent très très mauvais... aussi mauvais qu'un prout de Troll des Cavernes. Heureusement, le Troll est en vacances chez ses cousins !



Règles PDM :

Pas de jet de dé particulier à effectuer dans la grotte.

Si vous le souhaitez, vous pouvez demander un jet de dés pour entendre des bruits ou repérer d'éventuels monstres (il n'y a que des petits rats) et se faire une grosse frayeur (difficulté Normale - dé Moyen).

Retour chez la Sorcière Len Tille

Il fait presque nuit quand les Chasselutins reviennent de la forêt. S'ils ont trouvé toutes les potions et qu'ils n'en ont cassé aucune, la Sorcière Len Tille les accueille à bras ouverts. Elle fait apparaître un chaudron rempli de bonbons à la pizza, de chocolats fourrés à la neige et de caramels à la sauce tomate. Elle leur promet de leur apporter son aide s'ils en ont besoin, de jour comme de nuit.

En revanche, s'ils n'ont pas rapporté toutes les potions, la Sorcière Len Tille s'effondre dans son fauteuil, en pleurs. Son seul espoir est que le Conseil de Sorcellerie lui accorde un délai supplémentaire pour fabriquer de nouvelles potions... Les Chasselutins ne recevront donc pas la récompense prévue.

Trouver le Coupable (optionnel)

Le but de la mission n'est pas de trouver le coupable, mais il faut s'attendre à ce que les Chasselutins se montrent curieux.

Len Tille a trois serviteurs lutins à son service : Thinan, Gaspard et Jonas.

- Thinan, une petite Elfe pétillante aux cheveux blonds et très longs, habillée d'une tunique en patchwork et marchant toujours à l'aide d'un petit bâton,
- Jonas, un Gnome un tantinet grincheux, mais au cœur d'or qui tient par-dessus tout à son bonnet pointu et tout rouge,
- Gaspard, un Crapaud élégant dans son costume avec nœud papillon et haut de forme penché sur le côté.

Thinan est partie depuis deux semaines voir les siens et doit revenir

dans quelques jours. Elle ne peut donc pas, en apparence, être la coupable. Elle s'entend difficilement avec les autres. En effet, derrière son attitude souriante et joyeuse, elle est assez capricieuse et cela cause souvent des soucis à Len Tille et à Jonas (avec qui les relations sont très difficiles ces derniers temps). Gaspard l'ignore et se montre insensible à ses colères. C'est Len Tille qui lui a proposé de partir un peu pour se détendre.

Gaspard est un Crapaud serviable, d'une politesse et d'un savoir-vivre rare. Un peu trop rigide selon Thinan et Jonas, mais c'est ce qui fait son charme. Il est dévoué à Len Tille et ne discute jamais ses ordres. La sorcière l'apprécie, mais les autres le trouvent parfois trop obéissant.

Jonas est un Gnome un peu grincheux, mais travailleur et soigneux. Il est fier de servir Len Tille et est prêt à tout pour qu'elle soit contente de son travail. Il s'entend bien avec Gaspard, avec qui a de longues discussions (il joue le rôle du grincheux lorsqu'ils débattent). Mais ses relations sont houleuses avec Thinan. Il aimerait bien que cela change parce qu'en vérité, ce sont les colères de Thinan qui le rendent malheureux... Il en est secrètement amoureux.

Si les Chasselutins posent des questions à Len Tille avant de partir en mission, elle explique que Thinan est partie voir sa famille depuis deux semaines et doit rentrer dans quelques jours. Quant à Jonas le Gnome et Gaspard le Crapaud, ils sont partis faire des courses à la ville et doivent revenir dans la soirée.

S'ils lui en parlent en revenant de leur exploration, elle leur donne les mêmes informations (le Gnome et le

Crapaud ne sont pas encore revenus). S'ils parlent d'une Elfe rencontrée pendant leurs recherches dans la forêt de très hautes pierres et qu'ils décrivent l'Elfe, Len Tille reconnaît tout de suite Thinan. Mais que fait-elle dans la forêt ? Pourquoi a-t-elle donné un autre nom ? Pourquoi voulait-elle le bonnet rouge et pointu ?

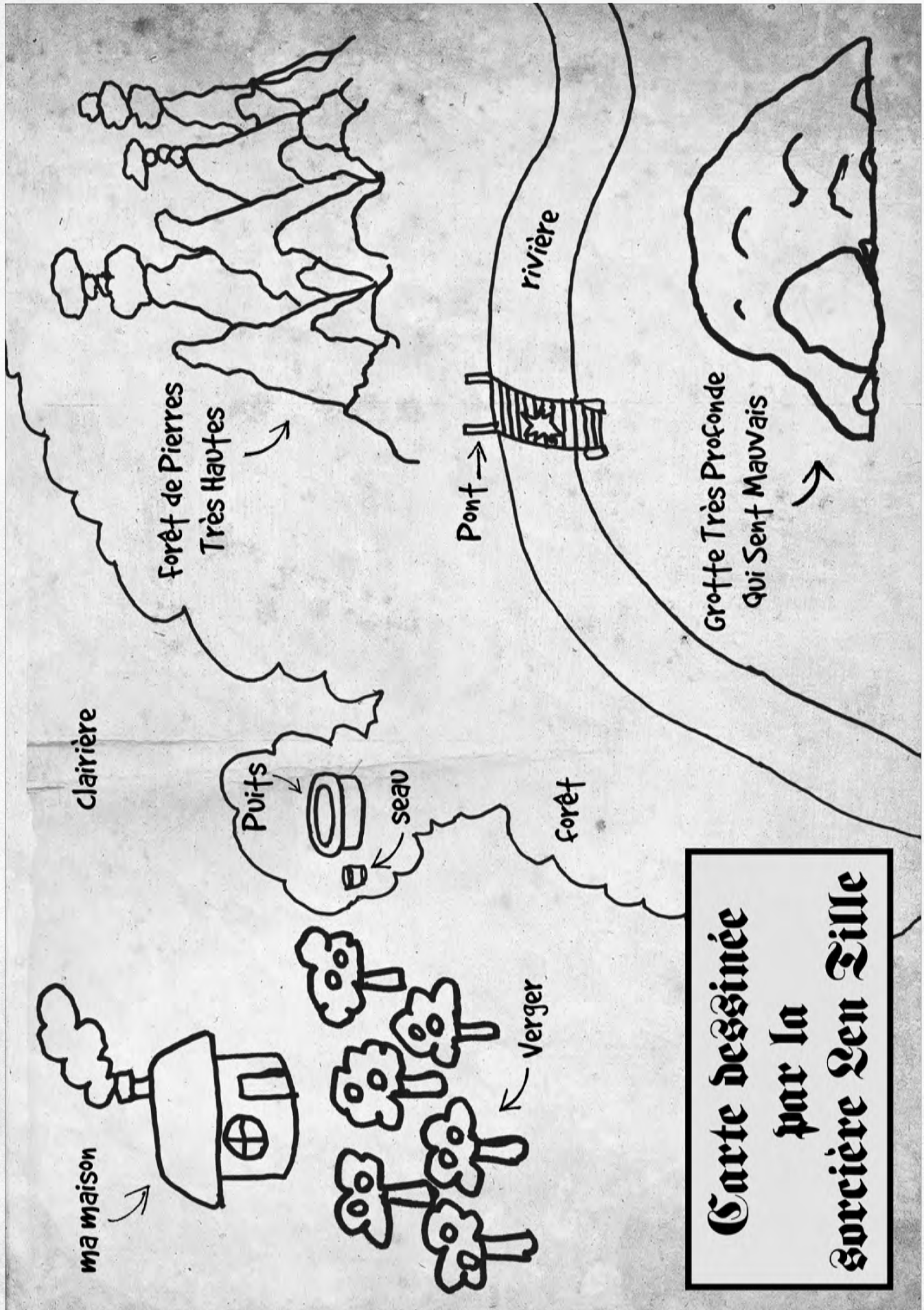
Mystère ? Thinan a mauvais caractère depuis toujours. Elle est très jalouse du Gnome Jonas car elle pense qu'il est le chouchou de Len Tille, qu'il a toujours le droit aux meilleures tâches domestiques et qu'elle doit se contenter des plus ingrates. En plus, Len Tille se fâche souvent contre elle. Thinan a donc décidé de mettre fin à ce qu'elle considère comme une injustice en se vengeant à la fois de Jonas et de Len Tille. C'est donc elle la responsable (et coupable) du vol des potions et du bonnet de Jonas. Est-ce qu'elle se confondra en excuses ou refusera-t-elle de reconnaître les faits ?

Si les Chasselutins ont le bonnet, ils peuvent le rendre à Jonas dès qu'il est rentré. Il n'est plus grincheux, mais tout joyeux. Par contre, il est très fâché contre Thinan. Len Tille lui réserve une belle punition !

Si les Chasselutins n'ont plus le bonnet, car ils l'ont donné à Thinan, les choses se passent de la même manière. Mais Jonas pique une grosse colère et Len Tille imagine une punition encore plus dure !

Si les Chasselutins n'ont pas trouvé le bonnet, Thinan n'est pas allée à leur rencontre. Thinan n'a donc pas été vue par les Chasselutins et il est impossible de l'accuser !

Les Chasselutins peuvent aussi ne pas parler du bonnet ou de l'Elfe.



**Carte dessinée
par la
sorcière Len Zille**