

# La Tablette d'Argent ++

Version *alternative* (auteur: amikezor, version de sept 2012)

## Choix d'Histoire

Répondez aux questions suivantes et enregistrez vos réponses avec vos marqueurs Choix d'Histoire :

1/ Le professeur Wolcott n'est pas rentrée du travail parce que :

- A. *Elle a été tuée par une secte qui recherchait la tablette d'argent.*
- B. *Elle se cache d'un Chien de Tindalos qu'elle a accidentellement invoqué en manipulant la tablette d'argent.*
- C. *Elle est une cultiste essayant de lier un byakhee à sa volonté.*

2/ La cellule magique de Wolcott est dans :

- A. *La Salle de la Tour*
- B. *Le Vestiaire*

3/ Le Byakhee a été enfermé dans:

- A. *La Salle de Bain*
- B. *La Chapelle*

4/ Le Byakhee a été invoqué dans :

- A. *La Salle à Manger*
- B. *La Chambre Principale*

## Répartir les Cartes

### **Couloir d'Angle 1**

3A) Symbole of de la Lumière des Anciens, Porte Cadenassée (V)

3B) Torche, Verrou Electrique (V)

### **Chapelle**

3A) Rien d'Intéressant, Signe des Anciens, Porte Runique (V)

3B) Phrase Magique, Indice 2, Porte Fermée (V)

### **Parc**

4A) Smith & Wesson, Coffre en Pierre Runique (?)

4B) Carabine, Coffret (?)

### **Salle de Bain 1**

3A) Phrase Magique, Indice 2, Porte Fermée (V)

3B) Rien d'Intéressant, Signe des Anciens, Porte Runique (V)

### **Salle de la Tour**

2A) Tablette d'Argent, Indice 1, Verrou Magique (V)

2B) Rien d'Intéressant, Pioche, Porte Piégée (V)

### **Salle à Manger**

4A) Clé d'Argent, Indice 3, Placard Verrouillé (?)

4B) Rien d'Intéressant, Capsules de Tranquillité, Coupure de Courant (?)

### **Rangement de la Cuisine**

4A) Rien d'Intéressant, Whisky

4B) Clé en Laiton, Indice 4

### **Chambre Principale**

4A) Rien d'Intéressant, Capsules de Tranquillité, Coupure de Courant (?)

4B) Clé d'Argent, Indice 3, Placard Verrouillé (?)

### **Glacière**

4A) Clé en Laiton, Indice 4

4B) Rien d'Intéressant, Whisky

### **Passage Secret**

3A) Torche, Verrou Electrique (V)

3B) Symbole of de la Lumière des Anciens, Porte Cadenassée (V)

### **Vestiaire**

2A) Rien d'Intéressant, Pioche, Porte Piégée (V)

2B) Tablette d'Argent, Indice 1, Verrou Magique (V)

### **Jardin**

4A) Carabine, Coffret (?)

4B) Smith & Wesson, Coffre en Pierre Runique (?)

Placez aléatoirement 1 carte dans chaque salle vide.

### **Addendum**

Les joueurs commencent au **Salon**, dans la case Sud, juste devant la porte du Couloir 2.

La carte Action « **Ailes Invisibles** » ne coûte que 2 menaces.

### **Prologue Alternatif**

*Quand tous les joueurs ont fini leur préparation, lisez à haute voix le suivant:*

*Le vieux manoir isolé de Ruth Wolcott est à une heure au nord de la ville. Il repose au sommet d'une colline rocheuse entourée d'une forêt d'arbres chétifs. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'imaginer des yeux froids et invisibles qui vous observent en traversant la zone déserte située entre la maison et la forêt.*

*La porte du manoir est ouverte. Vous appelez Wolcott mais sans résultat. Alors vous avancez dans le couloir timidement. La porte d'Entrée claque soudainement. Comme vous entrez dans le Salon, vous entendez un appel au secours désespéré.*

*4A) « Il y a quelqu'un ? A L'aide. Ils m'ont enfermé. Ne me laissez pas. Il fait si froid ici. J'ai peur de comprendre pourquoi ils m'ont gardé en vie. S'il vous plaît, faites vite. Ils vont rev... J'entends des pas. Non, non, pas cela ! Aaaaahhhh »*

*4B) « Il y a quelqu'un ? A L'aide. Ils m'ont enfermé. Ne me laissez pas. Ils m'ont gardé en vie dans la réserve de la cuisine, sûrement pour nourrir la Bête. S'il vous plaît, faites vite. Ils vont rev... J'entends des pas. Non, non, pas cela ! Aaaaahhhh »*

**2 A** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Lorsque vous ouvrez la porte une créature ailée s'enfuit en en sautant à travers la vitre du couloir.*

Faites un test de Volonté.  
**Échec** : prenez 1 point d'Horreur.

*Sur les murs des symboles magiques que vous avez déjà vu dessinés sur la porte menant à la Tour.*

**2 B** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Lorsque vous ouvrez la porte une créature ailée s'enfuit en en sautant à travers la vitre du couloir.*

Faites un test de Dextérité.  
**Échec** : prenez 1 point de Dégâts.

*Sur les murs des symboles magiques que vous avez déjà vu dessinés sur la porte du vestiaire.*

**3 A** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Dans le placard, vous trouvez des objets macabres couverts de symboles inconnus. Vous trouvez des croquis crayonnés rapidement représentant une affreuse créature ailée dévorant un cadavre se vidant de son sang dans une baignoire.*

**3 B** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Dans le placard, vous trouvez des objets macabres couverts de symboles inconnus. Vous trouvez des croquis crayonnés rapidement représentant une affreuse créature ailée dévorant un cadavre au milieu d'une chapelle. Les fenêtres semblent avoir été condamnées.*

**4 A** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Vous découvrez un majordome couvert de sang, agonisant.*

*Il murmure : « Elle l'a invoqué au milieu de la salle à manger. Avec ses amis, nous l'avons enfermé dans une pièce de la Maison. Il est enragé. La clé de sa prison est dans le placard... » Puis il meurt en vous tendant une clé.*

**4 B** **LA TABLETTE D'ARGENT**

*Vous découvrez un majordome couvert de sang, agonisant.*

*Il murmure : « Elle l'a invoqué au milieu de ma chambre. Avec ses amis, nous l'avons enfermé dans une pièce de la Maison. Il est enragé. La clé de sa prison est dans mon placard... » Puis il meurt en vous tendant une clé.*