

HORREUR A
ARKHAM™

LES DEMEURES DE L'ÉPOUVANTE™

LA TABLETTE D'ARGENT™ EXTENSION



UNE HISTOIRE DE DARRELL HARDY

LA TABLETTE D'ARGENT oFR04/UBIDEPOD02
0005NOV11FR ISBN: 978-1-61661-206-1

9 781616 612061



Il faut Les Demeures de
l'Épouvante pour jouer

La Tablette d'Argent

Symbole d'Extension La Tablette d'Argent

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole de cette extension. Quand on joue avec cette extension, on utilise seulement les cartes Verrou, Obstacle, et Exploration de cette extension, et non celles du jeu de base.

Choix d'Histoire

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

- La professeur Wolcott n'est pas rentrée du travail parce que :
 - Elle a été tuée par une secte qui recherchait la tablette d'argent.
 - Elle se cache d'un Chien de Tindalos qu'elle a accidentellement invoqué en manipulant la tablette d'argent.
 - Elle est une cultiste essayant de lier un byakhee à sa volonté.
- La cellule magique de Wolcott est :
 - Dans la Salle de la Tour
 - Dans le Vestiaire
- Le byakhee planque ses victimes dans :
 - Le Rangement de la Cuisine
 - La Glacière
- La clé d'argent est enfermée dans la :
 - Salle à Manger
 - Chambre Principale

- La clé de cuivre a été laissée dans :

A. Le Couloir 2

B. La Chapelle

(Remarque : il n'y a pas d'Indice 5 dans cette histoire).

Installation du Matériel

Effectuez les étapes suivantes :

- Cartes Indice** : prenez les cartes Exploration indice de l'histoire correspondant à vos marqueurs Choix d'Histoire.
- Cartes Exploration, Obstacle (?), et Verrou** : prenez toutes les cartes Exploration, Obstacle, et Verrou marquées du symbole de cette extension.
- Construire le paquet Mythe** : construisez le paquet Mythe avec les cartes ayant les icônes suivantes :



- Prendre les cartes Action du Gardien** : Commander les Séides, Invoquer les Adorateurs, Ténèbres, Ailes Invisibles, Attrait de l'Argent. (Mettez de côté la carte Invocation, elle peut entrer en jeu durant la partie).
- Prendre la carte Objectif** : prenez la carte correspondant à votre marqueur Choix d'Histoire n°1.
- Cartes de départ et menace** : piochez 1 carte Mythe et gagnez 1 pion Menace.

La Tablette d'Argent

RÉPARTIR LES CARTES

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées :

Chapelle

- 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 en Argent, Indice 3, Placard Verrouillé (?)

Salle de Bains 1

- 5A : Smith & Wesson, Coffre Pierre Runique (?)
- 5B : Carabine, Coffret (?)

Glacière

- 3A : Rien d'Intéressant, Signe des Anciens, Porte Runique 🔒
- 3B : Phrase Magique, Indice 2, Porte Fermée 🔒

Salle de la Tour

- 2A : Tablette en Argent, Indice 1, Verrou Magique 🔒
- 2B : Rien d'Intéressant, Pioche, Porte Piégée 🔒

Débarras

- 4A : Rien d'Intéressant, Symbole de la Lumière des Anciens, Porte Cadenassée 🔒
- 4B : Rien d'Intéressant, Torche, Porte Cadenassée 🔒

Salle à Manger

- 4A : Clé en Argent, Indice 3, Placard Verrouillé (?)
- 4B : Rien d'Intéressant, Capsules de Tranquillité, Coupure de Courant (?)

Vestiaire

- 2A : Rien d'Intéressant, Pioche, Porte Piégée 🔒
- 2B : Tablette en Argent, Indice 1, Verrou Magique 🔒

Rangement de la Cuisine

- 3A : Phrase Magique, Indice 2, Porte Fermée 🔒
- 3B : Rien d'Intéressant, Signe des Anciens, Porte Runique 🔒

Couloir 2

- 4A : Clé en Laiton, Indice 4
- 4B : Rien d'Intéressant, Whisky

Entrée

- **5A:** Carabine, Coffret (?)
- **5B:** Smith & Wesson, Coffre Pierre Runique (?)

Jardin

- **2A:** Rien d'Intéressant, Verrou Électrique 
- **2B:** Rien d'Intéressant, Verrou Électrique 

Cartes Exploration Restantes :

Placez aléatoirement 1 carte dans chaque salle vide.

Cette extension contient :

- 38 cartes Exploration
- 6 cartes Verrou
- 4 cartes Obstacle
- 5 cartes Événement
- 3 cartes Objectif
- 2 cartes Action du Gardien



Prologue

Quand tous les joueurs ont fini leur préparation, lisez à haute voix le texte 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. À l'intérieur vous voyez du mobilier renversé, la maison a été pillée. Vous appelez Wolcott mais sans résultat. Alors vous vous enfoncez dans la demeure en suivant les traces de destruction.

4A) Soudain, vous entendez un cri de douleur qui provient de derrière. Le cri résonne dans le couloir et vous vous demandez si quelqu'un vous a suivi...

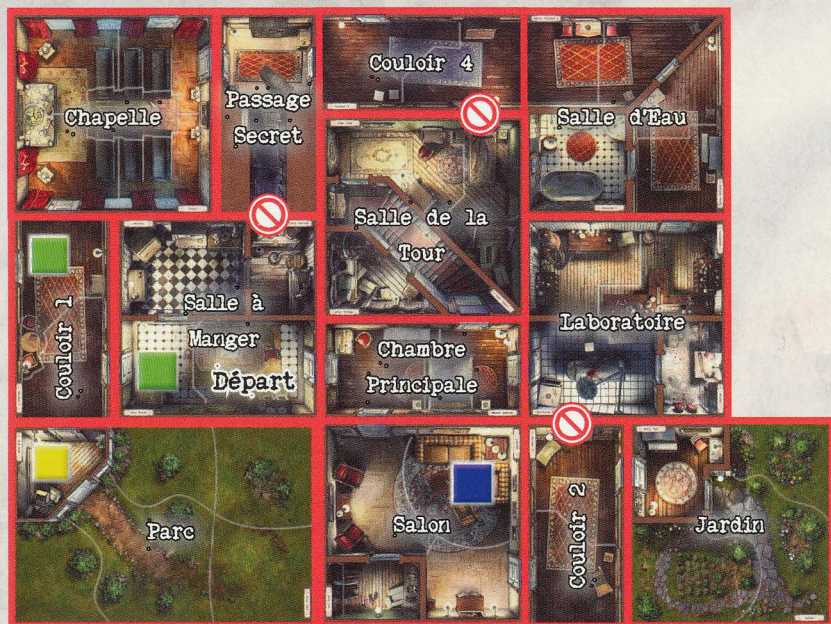
4B) Le bruit de verre brisé vous fait sursauter, suivi d'un bruit sourd, comme si quelqu'un avait percuté un banc.



La Tablette d'Argent

Préparer le Plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs
Élément de Salle, et les marqueurs Porte
Scellée comme sur ce schéma :



Barricade



Emplacement Dissimulé



Autel



Porte Scellée



L'Histoire Jusque Là

L'homme à la veste en tweed ne semble pas être sa place dans cette taverne malfamée et enfumée. Un sourire illumine son visage quand il vous aperçoit. Il vous fait signe de vous assoir. En prenant une chaise, il sort une cigarette, l'allume et aspire une profonde bouffée.

« Si quelqu'un vous le demande, cela ne s'est jamais passé », annonce-t-il, regardant par-dessus ses épaules avec nervosité. « Je ne suis jamais venu ici et on ne s'est jamais rencontré. Est-ce clair ? »

Satisfait par votre acquiescement, il se penche, exsudant la sueur et le whisky. « Je suis le chef du département d'anthropologie à... en fait, vous n'avez pas besoin de le savoir. Ce n'est pas la plus grande université de l'état, mais elle est suffisamment importante pour que je perde mon travail si cette histoire s'ébruite. S'ils réalisent que... »

Il s'arrête et tire à nouveau sur sa cigarette.

« Elle s'appelle Ruth Wolcott. La professeur Ruth Wolcott. Elle est arrivée avec des références et de l'expérience. Comment aurais-je pu savoir ? Oui, elle est belle, suffisamment belle pour que l'on dise que je l'ai embauchée pour sa beauté. Mais elle a des qualifications, croyez-moi !

Bref, elle m'a dit qu'elle voulait étudier la tablette. Je la lui ai donné, bien entendu. Elle l'a emmenée chez elle pour l'étudier en privé et j'ai commencé à douter d'elle. Quand j'abordais le sujet avec elle, elle menaçait d'aller tout dire au doyen sur notre... relation non professionnelle.

Maintenant elle a disparu. Tout comme la tablette. L'université n'en sait rien mais si je vais voir la police, ils vont découvrir notre liaison et ma carrière sera finie. Mais j'ai entendu dire que vous arriviez à arranger les situations et à retrouver les choses. J'ai besoin de votre aide, vous devez aller à la maison de Ruth et récupérer cette tablette d'argent. Discrètement, bien sûr. Ramenez-la sous vingt-quatre heures et vous ne le regretterez pas... »

Crédits

Auteur de l'extension : Darrell Hardy
Développement & maquette : Brady Sadler et Tim Uren
Illustration de couverture : Alex Tooth
Création graphique : Michael Silsby
Direction artistique : Andrew Navaro
Responsable de production : Eric Knight
Traduction & relecture : Frédéric Bizet

