

Les Tablettes Maudites

Jadis, alors que les hommes vivaient en clan, avant même la connaissance de l'acier et de la sorcellerie, les Seigneurs Sombres marchaient librement sur la terre. L'un d'entre eux eu l'idée d'enseigner certaines connaissances aux humains. Les chefs de clan, eux-mêmes attirés par le pouvoir, furent ravis de l'avantage qu'ils venaient de posséder face aux autres hommes. Quand le cœur des hommes fût gâté par l'appât du gain, le Maître passa à la deuxième étape de son plan; celui de voler l'âme des hommes. Il offrit alors la sorcellerie aux clans en échange de leur participation à un grand rituel. Le Seigneur Sombre indiqua aux chefs de clan qu'ils devraient, à partir de maintenant, suivre un code de vie qu'il leur donnerait à graver sur de grande tablette et en échange, il allait les aider à conquérir tous les terres connues.

*Le Maître força les nains à graver les Tablettes Maudites et c'est dans le sang même des Maîtres des Runes qu'il « sanctifia » les pierres lors du grand rituel. Par ce geste, l'âme de tout les clans humains étaient alors à lui. Le peuple des hommes devenait alors **son peuple**.*

Cette histoire, de manière mainte fois transformée, se discute encore chez les plus érudits des hommes. On dit que les criminels, les croyants du chaos ou autres hommes de mauvaises volontés sont issus des familles qui ont appuyé jadis le Maître. Certains érudits, au risque d'être passé au feu par l'Inquisition, racontent que tous les hommes appartiennent à un démon et qu'à leur mort, ils iront rôtir dans les ténèbres, car leurs ancêtres ont vendu l'humanité.

Récemment, dans une petite auberge tout près des Terres des Brumes, une bande de mercenaires Andoriens, sous la gouverne du Seigneur de Guerre Richard le Fier, mirent la main sur un coffre mystérieux. Le village minier de Rossel a permis la découverte de deux tablettes naines sans age. Dans le but de se refaire un peu d'argent, le seigneur Richard opta pour la vente des Tablettes. C'est par le monde qu'il fit passer une missive et il attend présentement les futurs acquérants.

L'humanité appartient-elle à un Démon? Les dieux sont-ils véritables ou ce n'est que l'action directe d'un Seigneur Sombre? Le simple mortel doit-il en connaître la vérité?

En rouge ce sont des notes pour l'organisation. Ce qui représente des objets nécessaires ou encore des actions a ne pas oublié. Il faut ajouter a cela les 7 Tablettes régulières ainsi que le 8^{ième} plus grosse. Les costumes de monstres ne sont pas notés, il faudra les prévoir adéquatement.

Les Personnages

Le Seigneur Richard le Fier et ses mercenaires (Sylvain Trudel – François Noël – Pierre Côté – Hervé Desservetaz – Philippe Asselin – J.S. Dumais)

Récemment, dans une petite auberge tout près du Royaume des Brumes, une bande de mercenaire Andorien sous la gouverne du seigneur de Guerre Richard le Fier, mirent la main sur un coffre mystérieux. Le village minier de Rossel n'est utilisé que l'été, lors de l'hiver le seigneur local engage des mercenaires pour le protéger. Dans cette région on trouve de l'orque, mais aussi des brigands désireux de mettre la main sur tout ce qui peut être de valeur dans les maisons et les mines. Cette année, ce fût une véritable surprise qui attendit les mercenaires. Une bande de moines ont entrepris de s'installer dans le village malgré les avertissements du seigneur Richard. Ces moines ne priaient aucun dieu connu et ils faisaient figure de redoutable guerrier. Après maintes sommation de quitter, l'armée n'eut autre choix que de livrer combat contre les moines. Cette bataille fût si difficile que seul un poigné de mercenaire a survécu, mais ils ont alors fait une découverte étrange; les moines transportaient avec eux un coffre mystérieux et ancien contenant deux Tablettes sans âge.

Depuis cette découverte, et vu la perte de plus d'une vingtaine d'homme, le seigneur Richard entrepris de rendre son séjour plus lucratif. Son contrat avec le seigneur local lui donne pleine autorité pour la durée de l'hiver, donc Richard peut disposer comme bon lui semble de sa découverte. Il a demandé à des marchands et autres voyageurs ce qu'ils pensaient de ces Tablettes et c'est alors qu'il a fait le lien avec la légende du Sombre Seigneur. Tout de suite il fit livrer des missives de par le monde pour attirer des acheteurs potentiels dans le but de s'enrichir.

Richard et ses hommes sont des mercenaires endurcies, rien ne leur fait peur et présentement ils ne désirent que s'enrichir. Ils n'ont pas la conscience ébranlée par ce que les Tablettes peuvent causer, ils ne veulent que le profit. Plus le scénario avancera, plus Richard verra que les Tablettes peuvent devenir de véritable mine d'or, il fera donc tout en son possible pour les récupérer et les négocier au plus offrant.

Le rôle principal du Seigneur Richard est de forcer les joueurs à se rendre utile car il ne tolère pas de poids mort dans l'auberge. Il veut s'assurer que tous participeront à la recherche des Tablettes et surtout, que les Tablettes lui seront remises. Par contre, Richard n'est pas dupe, il sait très bien que la plupart des aventuriers présents vont essayer de garder les tablettes pour eux, il entend donc faire un profit maximal sur ses deux premières tablettes. De leur côté, les mercenaires Andoriens ont pour tâche la protection de leur seigneur mais aussi celle du village. Donc il y aura souvent des rondes vers le village et ils tenteront de mettre en fuite les orques ou brigand à toutes les fois qu'une telle menace se présentera. Ils ne permettront pas que les aventuriers entre dans une maison sans en avoir reçu l'autorisation du seigneur Richard.

Les minutes du scénario détailleront les événements importants où le seigneur Richard et/ou ses mercenaires devront agir. Le reste du temps il faut donner une ambiance de garde assurée et/ou aider dans les autres rôles.

Les Résidents de l'Auberge et logistique cuisine (Ninon Lavallée – Sébastien Bergeron + Enfant – Nancy Goyette – Isabelle Gauthier – Jean-Marc Bélanger)

Certains mineurs ou voyageurs résident à l'auberge, et à l'occasion des marchands viennent y faire un tour. Parmi ces personnages, présentement nous avons **un marchand (Benoît Bergeron)** qui a été bloqué par les neiges et il attend le printemps pour quitter la région. Il est venu pour vendre quelques divers articles, surtout des **trucs d'herboristerie et de médecine**. Ce personnage pourra être présent à l'occasion pour négocier avec les joueurs, il a en sa possession **quelques potions** fort intéressantes.

Il faut aussi noter la présence de 2 mineurs **(Sébastien Bergeron cultiste infiltré + ?)** qui ont choisi de rester à l'auberge pour l'hiver faute d'avoir un meilleur endroit ou allez. Ce sont des cultistes qui avaient pour mission de protéger le lieu de culte et de garder le seigneur Richard à l'œil. Le but de ces deux personnages est de glaner toute l'information disponible, de faire de la désinformation, et si possible, de voler les Tablettes.

Une gitane et sa comparse **(Julie Bouchard et Dany Germain)** ont élu résidence à l'auberge depuis deux ans déjà. Elle paie son séjours par de menu service et en offrant un certain divertissement au visiteur ; elle peut lire l'avenir par les cartes. Cette gitane sera un personnage ressource pour guider les joueurs en cas de manque d'information. Elle pourra être utilisée pour passer certaines informations. En se liant d'amitié avec elle, les joueurs trouveront un bon allié car elle sait voir les poisons avant qu'ils ne soient ingérés. La gitane n'aidera que ceux qui la payeront pour ses services où ceux a qui elle a confiance (lien d'amitié).

Selon le cas, les minutes du scénario détailleront les temps et les objectifs obligatoires des personnages. Quand ils ne sont pas requis, les figurants peuvent donner un coup de mains aux autres rôles.

Les résidents de l'auberge sont des humains normaux en tout point sauf pour le don de voyance de la gitane.

Les « Employeurs » (Simon-Pierre Gendron – Martin Croucet)

Certains « employeurs » seront sur place pour accompagner les différentes bandes de joueurs. Les rôles exacts seront déterminés selon les personnages joueurs présents. Parmi eux se trouveront un Prélat de la Vraie Foi et un Grand Mage. Les autres employeurs ne seront là qu'au début seulement et ils quitteront les lieux après le départ des orques. Le seigneur Richard guidera en sécurité les acheteurs potentiels (employeurs) le temps de régler les problèmes local, seul le Grand Mage ainsi que le Prélat vont insister pour rester sur les lieux.

Le Grand Mage est sur place de son propre chef et il s'intéresse au coté historique de la sorcellerie dont parle la légende. Il sera important pour la divulgation d'information tout au long du scénario. Il est prêt a payer des gens pour l'aider dans ses recherches et

s'il le peut, il désire posséder au moins une Tablette pour quelques mois, le temps de l'étudier. Il ne cherche pas à la garder pour lui, du moins pas pour le moment. Ce personnage n'est pas fait pour le combat, il tentera de se tenir loin des batailles. Il n'apprécie pas la présence du Prélat.

Le Prélat de l'Ordo Illuminati est là au nom de la Foi. Il veut les Tablettes car selon lui, si la légende est véridique, personne ne doit connaître la vérité. L'ordre dont il est le chef est en charge de tout ce qui est mystiques et des textes anciens. C'est à lui que revient la charge d'effacer toutes preuves qui pourraient nuire à la religion. Il n'aime pas les sorciers, il déteste les orques et il a un dédain pour l'Andor, autant dire qu'il est dans une mauvaise endroit présentement. Il recrutera autour de lui tout croyant de loin ou de proche de la Vrai Foi et par un édit « papal » il peut prendre contrôle de tout Rédempteur présent. Il est du genre à demander à des aventuriers de faire des choses pour lui sans le dire à leurs propres amis. Il peut même demander des vols ou assassinat au besoin, rien n'est trop mal pour protéger la Foi. Malgré son attitude de monseigneur, il est un bon combattant et n'a pas peur de prendre les armes.

Le Prélat peut compter sur un **arme magique** ainsi que d'un **Sablier de Guérison**. Il a aussi certain pouvoir magique rituel associé au besoin de la religion (exorcisme...).

Le Grand Mage a certain sortilège qui peuvent l'aider à se sortir du pétrin (Pied colle au sol...), il peut aussi induire de la magie dans 3 armes pour les rendre magique temporairement. Il possède aussi un **Sablier de Guérison**.

Les Orques de la Tribu du Shaman Grogmal et équipe mobile (Philippe Asselin – Sylvain Belleville – Didier Riopel Lanthier – Jacquard Levac – Alexandre Savard – Émilie Caron – J.S. Dumais Lafontaine – Daniel Romano – Geneviève Duval – Raphael Gélinas)

Ils ont toujours habité cette région et même s'ils sont toujours une menace pour les humains, leur présence se doit d'être tolérée car ils offrent la meilleure protection qui soit contre bien des brigands. **Le shaman Grogmal (Philippe Asselin)** a pris le contrôle de la tribu en terrassant à main nue l'ancien chef, ce qui avait été facile car il l'avait drogué avant le combat. Grogmal est un shaman qui tient son pouvoir des champignons et herbes aux effets divers, sinon il ne pratique aucune magie. Les orques le craignent comme ils craindraient un autre chef. Si Grogmal reste encore le leader incontesté c'est un peu à cause de la peur qu'il inflige à ses hommes en les frappant d'une maladie et en les guérissant coup après coup. Les orques ont simplement peur d'attraper encore une maladie dont personne ne saurait les guérir s'ils chasseraient ou tueraient Grogmal.

Les orques seront une menace constante pour les joueurs, quoique certains aventuriers auront la chance de créer une certaine alliance avec Grogmal si c'est pour combattre le seigneur Richard et ses mercenaires. Sinon, la seule chance de s'allier le service des orques est de leur offrir des cadeaux intéressants ainsi qu'un certain accès au village et à ses demeures. Les orques sont nombreux, les figurants qui trouveront la mort pourront jouer un nouveau personnage orque à volonté, par contre, Grogmal n'a

évidemment pas la même chance, les Orques feront tout en leur possible pour permettre à leur chef de prendre la fuite en cas de problème.

Au **campement des orques** il y a un **totem** serti d'une Tablette. Personne ne peut dire depuis quand elle y est, mais pour les orques elle y a toujours été. Les orques voient cette Tablette comme étant les écrits de Grog, créateur de tous les orques, dit « les morceaux de viande pris entre les dents, celui qui écrase les faibles ». Pour la tribu ce totem est le plus grand trésor qui peut être. C'est un peu à cause de leur attachement si intense à ce totem que les orques sont une menace présentement; ils viennent d'être la cible d'une tentative de vol par des humains. En fait, le coup avait été monté de toute pièce par les cultistes dans le but de mettre la main sur la Tablette, mais le pauvre homme volontaire s'est fait prendre la main dans le sac. Les Orques l'ont attaché, battu, mâchouiller et après quelques minutes de réflexion, Grogmal a décidé de prendre le captif et de se rendre à l'auberge.

Au début du scénario les orques feront partie de la scène de départ. C'est à ce moment que l'on doit sentir la tension que les aventuriers auront tout au cours du scénario. Les détails des diverses actions sont notés dans les minutes du scénario. Lorsque les Orques ne sont pas demandés par les scènes ils peuvent toujours rôder autour du village ou de l'auberge dans le but de bâtir une tension. Les orques vont essayer de causer du tort à tout humain qui s'aventurera un peu trop loin ou encore à toute cible facile.

Les orques ont tous 2 points de vie par localisation sauf Grogmal qui peut en compter 3 à cause d'un objet magique de protection qu'il porte au cou.

Les Brigands et Voleurs (Jacques Maisonneuve – Olivier Renard – Sébastien Lefebvre – Philippe Desmarais)

La région attire toujours son lot de profiteurs dès que les mineurs quittent le village pour l'hiver. Le seigneur Richard a, entre autre tâche, de les empêcher de piller les demeures. Malgré les problèmes avec les orques et la recherche des Tablettes, les brigands seront de la partie. Ils n'ont aucune idée de tout ce qui se passe. La bande de brigands a choisi la nuit du 26 pour tenter de voler les demeures du village. Dans la journée ils seront aperçus rôdant dans les parages en quête d'information. Il se peut que les brigands approchent les aventuriers pour discuter ne les reconnaissant pas pour des mercenaires Andoriens. Le soir venu ils tenteront d'alléger le village de ses richesses. Bien sûr qu'ils seront possiblement arrêtés par les mercenaires ou encore par l'œil vigilant des joueurs ou encore par la force brute des orques qui passeront par là. Le but de cette bande est d'apporter quelques distractions au sein de l'aventure. Il serait même possible, si au moins un brigand est encore en vie, que durant la nuit l'un d'entre eux tente de voler les aventuriers à l'auberge durant leur sommeil.

Comme tous les autres rôles, les minutes du scénario donneront plus de détails aux événements qui demandent la participation des brigands. Le reste du temps les brigands peuvent être assignés aux autres rôles. Les brigands sont en tout point des hommes normaux.

Le Culte de la Sombre Vérité (Sébastien Bergeron)

Ce culte secret existe depuis si longtemps qu'il est difficile de savoir s'il est vraiment lié à l'existence des Tablettes ou s'il a été créé à partir de la légende des Sombres Seigneurs. Les cultistes croient bien sûr qu'ils détiennent la vérité, mais à ce jour personne ne peut encore dire si le Sombre Seigneur a réellement existé. La vérité tient donc sur la découverte et la compréhension des Tablettes. Depuis toujours le Culte de la Sombre Vérité a erré dans les Terres des Brumes en quête de preuve pour appuyer leur croyance. Dernièrement, le culte a mis la main sur deux Tablettes qui pourraient être une des Tablettes Maudites. Ces Tablettes ont été mises à jour par des miniers et l'un d'entre eux, un cultiste, avait alors compris qu'il avait peut-être dans ses mains la preuve tant espérée. Les membres du culte se sont alors rassemblés secrètement dans le village de Rossel pour étudier les pierres, mais la bande du seigneur Richard les a aperçus et pris en chasse. Pour le seigneur Richard les inconnus du village ne pouvaient être que des brigands. Le combat fut alors plus rude que le seigneur aurait pu le prédire, et c'est avec de lourde perte qu'il remporta la victoire. Pour avoir chassé et tué une vingtaine de cultistes, le seigneur Richard avait perdu 30 hommes mais il avait gagné un coffre contenant deux Tablettes mystérieuses.

Depuis, les survivants du culte se sont rassemblés et ils ont entrepris de récupérer leur bien si précieux. Pour se faire ils devront utiliser la ruse car maintenant ils ne sont plus assez nombreux pour un assaut de front. Certains membres du culte se sont infiltrés chez les mineurs depuis la découverte des Tablettes, ce qui leur donne un bon alias pour approcher de l'auberge et du seigneur Richard. Deux cultistes survivants ont eu la malchance de tomber en plein camp Orque durant leur fuite. Juste avant de se faire repérer par les Orques ils ont aperçu une Tablette de pierre sur le totem qui ressemblait à ceux qu'ils avaient trouvés dans les mines. Ils ont ensuite pris la fuite pour se réfugier au village dans un endroit secret servant de lieux de culte.

Durant le scénario, les figurants cultistes devront essayer de mettre la main sur les Tablettes. Il se peut que les cultistes soient découverts, dans ce cas, il ne faut absolument pas trahir les autres membres du culte et ne jamais dévoiler le lieu de secret. Advenant que le lieu de culte soit découvert, les cultistes vont alors essayer de cacher tout document et artefact qui s'y trouvent.

Les cultistes sont prêts à mourir pour la cause. Ils croient fortement que les Tablettes doivent être réunies et que la vérité doit sortir. Ils ont comme atout une forme de sorcellerie et présentement ils ont la chance de ne pas être connue.

Juste un peu avant le départ du scénario, un cultiste s'est rendu dans le territoire Orque pour mettre la main sur la Tablette du totem mais il s'est fait prendre. Lors de la scène de départ il sera prisonnier des Orques et il est fort possible qu'il tombe dans les mains des joueurs. S'il est questionné, ce cultiste ne doit rien dévoiler si ce n'est que de prévenir ses tortionnaires que le Seigneur Sombre reviendra car bientôt son existence sera dévoilée. Il a par contre une clé sur lui qu'il n'a jamais eue le temps de cacher. Cette clé sert à ouvrir la porte du lieu de culte dans le village de Rommel.

Selon ce que les joueurs vont entreprendre, les cultistes ajusterons leurs actions. Leur but ultime est de mettre la main sur tout les Tablettes et ensuite de quitter la région sans se faire suivre. Dans les minutes du scénario il y a certaines actions à faire obligatoirement, le reste du temps, la figuration en charge des cultistes pourra servir d'aide aux autres rôles.

Les moines sont tellement fanatiques qu'ils ont 2 points de vie par localisation. Ils peuvent aussi utiliser un peu de sorcellerie simple (Pied colle au sol...).

Le Chien des Landes Infernales (Émilie Caron)

Cette créature invoquée par le Grand Mage peut s'avérer être un adversaire redoutable, mais comme elle n'est appelée que pour un service de recherche, elle refusera tout combat. Elle agit un peu comme un chien énervé, renflant partout autour d'elle. Advenant qu'elle doit entrer en combat, les armes régulières ne sont pas utiles contre elle. Il y a un prix à payer pour sa venue, et le sorcier ne le mentionne pas. Dans la nuit cette créature reviendra pour chercher son du. Elle veut alors faire une victime pour se nourrir.

En combat elle a 5 points de vie en général (peut importe la localisation frappée) et seul la magie ou l'argent peut l'affecter.

Le Monstre de Rommel (Alexandre Bégin)

Cette créature légendaire a déjà été une menace active mais depuis fort longtemps on en entend plus parler, certain la croie même morte. Elle ne quitte jamais son repaire et elle attaque tout ceux qui s'approchent de son festin (les restes et ossements qui dissimulent la Tablette).

En combat elle ne peut être blessé que par des armes de pierre et exclusivement dans son dos à la base de son cou. Malgré tout, elle a 5 points de vie.

Les Ogres et les Trolls (Équipe mobile voir orcs)

Ce sont des bêtes de combat destinées à mourir sous la lame des joueurs. La différence c'est que les Trolls ont plus de point de vie, mais ils n'utilisent pas tout l'équipement « humain » que peut porter les Ogres.

Les Trolls ont 10 points de vie et les Ogres en ont 5.

Les Fantômes Elfes Noirs (Équipe mobile voir orcs)

Ils chercheront à quitter leur position de départ dès qu'ils apercevront des êtres vivants. Ils cherchent le combat et suivrons sans relâche la trace de toute personne qui prend la fuite. Malgré l'attitude guerrière qu'ils ont, ils prennent le temps de parler et d'expliquer toute leur colère et ce qu'ils ont envie de faire avec les aventuriers.

Ils sont insensibles à tout arme régulière puisqu'ils sont incorporels. Les armes magiques ont la capacité de les tuer advenant qu'ils soient frappé au moins 3 fois sur le corps, les autres membres ne comptent pas.

Chronologie approximative Les Tablettes Maudites

13h00 → Présentation des Tablettes

→ Le Seigneur Richard explique comment il les a obtenues et ensuite il laisse certain expert en parler.

→ Un conteur vient réciter la légende des Tablettes.

→ Le Grand Mage s'approche et ressent une réelle magie qui provient des Tablettes, ce qui lui cause une certaine faiblesse. Alors qu'il commence à la regarder de plus près on entend des cris provenant de l'extérieure.

→ Grogmal et ses orques profèrent des menaces au seigneur Richard l'accusant d'avoir envoyé des voleurs chez lui. Les orques ont d'abord poussé **des charrettes contenant de l'huile et autre matière inflammable** a des endroit stratégique pour faire flamber l'auberge et ils menacent de tout faire exploser avec **des flèches enflammés**. Ils ont un prisonnier avec eux; le responsable de la tentative de vol.

→ Le Seigneur Richard rejette toutes accusations : Il n'a envoyé personne. Il demande aux orques de se retirer mais ceux-ci ne veulent rien croire et ils se font de plus en plus menacent. Le combat est éminent.

→ Le Grand Mage a un plan, il peut laisser croire aux orques que d'autres troupes sont tout près d'ici et cette distraction jointe à une charge vers l'ennemi pourrait les faire fuir. Richard accepte et continue les discussions avec les orques le temps que les troupes puissent s'organiser, mais il demande a ce que le prisonnier lui soit ramener, vivant si possible.

→ Quand tout est prêt, le Grand Mage lance son sortilège et **on entend alors les cors sonner d'un peu partout**, les orques regardent autour d'eux avec un air ahurie. Voyant la charge des humains, ils prennent la fuite en 3 groupes.

→ Croyant l'ennemi vraiment nombreux, les orques préfèrent ne pas se battre. Le groupe du shaman doit se sauver le plus rapidement et efficacement possible, par contre les deux autres groupes sont là pour créer de la diversion. L'un des deux groupes aura le prisonnier avec eux.

→ Grogmal doit s'en tirer et les joueurs doivent mettre la main sur le prisonnier.

→ Durant ce temps, les moins guerriers d'entre tous iront consulter les Tablettes. Le Grand Mage ainsi que le Prélat (envoyé de la Vrai Foi) dirige l'examen sous l'œil du seigneur Richard. Le Prélat fait remarquer un symbole facilement identifiable sous chaque Tablettes, il s'agit d'un numéro. Il y a donc plus de deux Tablettes et présentement ils détiennent la 3 et la 6.

→ Tout le temps de l'examen un des mineurs (cultiste) s'intéresse a tout ce qui se dit. Il cherche des informations supplémentaires.

14h15 → *Le Temps des Informations*

→ Le Prisonnier est capturé et ramener a l'auberge. Richard veut connaître les raison pour lesquelles cet homme est allez « volé » les orques.

→ Après un certain temps, un des mercenaires reconnaît le prisonnier comme étant un des moines qui transportaient les Tablettes.

→ Le prisonnier ne révèle rien, même sous la torture. Il ne fait que proférer des menaces rappelant sans cesse aux gens que le Sombre Seigneur reviendra et que la vérité sortira au grand jour. Par contre, si on prend le temps de le fouiller on peut trouver une clé dont le prisonnier ne dira aucun mot.

→ Avec la découverte qui indique la possibilité de plusieurs Tablettes, le seigneur Richard veut qu'un groupe d'éclaireurs puissent se rendre en territoire orque et voir ce que le moine a bien voulu voler.

→ Le Grand Mage de son coté veut essayer de voir s'il ne peut pas obtenir de l'information d'une manière plus « surnaturelle ». Il connaît un rituel qui peut appeler un « Chien des Landes Infernales »; une sorte de créature qui peut rendre un service simple, comme trouver quelques choses de perdu – une Tablette!

→ Le rituel sera fait a l'extérieure, les joueurs devront trouver le bonne endroit a l'aide du Grand Mage et l'aider dans ses préparations (**traçage de cercle, offrande, rituel...**).

→ Grâce à ses dons de voyance, la Gitane apprend que les Tablettes sont aux nombres de huit et qu'elles sont près d'ici. Les découvertes de la Gitane se feront par l'entremise **d'un tarot** et de question, nous « truquerons » les résultats pour que tout soit plausible.

15h00 → *La Chasse aux Tablettes*

→ Le seigneur Richard est clair avec tout le monde, il est le seul maître dans ces lieux et tout ce qui se trouve sur ses terres sont a lui. Donc il s'assure que tout le monde travaille pour la découverte des Tablettes et qu'elles lui soient remises.

→ La plus part des « employeurs » sont d'accord avec le Seigneur Richard, mais en réalité ils n'ont pas l'intention de les remettre bêtement au a seigneur. C'est à ce moment que le seigneur Richard fera escorter les « employeurs » vers un endroit plus sécuritaire (forteresse à quelques heures de route).

→ Le Grand Mage doit être en mesure de terminer son rituel et alors la bête infernale sortira des bois. Elle peut guider les aventuriers vers une Tablette à la manière d'un chien pisteur.

→ Les aventuriers seront guidés jusqu'à un repaire d'une créature « monstrueuse » et c'est dans les **pires de restes et d'ossements** que la Tablette se trouve, par contre il faudra vaincre la bête pour s'en emparer.

→ La créature semble insensible aux armes ainsi qu'à la magie. A l'auberge un résident connaît cette bête, il peut aider alors les aventuriers en racontant la légende de la créature.

→ Jadis on raconte qu'à la création de ce village une créature venait a tout les mois pour causer un terrible ravage et repartir avec une proie. Sans autres choix, il fut décider de donner à tout les mois une jeune fille en offrande au monstre. En échange la créature n'attaqua plus le village. On raconte que cette méthode barbare dura quelques générations mais vient un temps ou la créature ne prenait plus ses offrandes et on ne la vis presque plus. Elle avait vieilli et maintenant elle se cachait. On l'aperçois que très rarement de nos jours et chanceux sont ceux qui peuvent encore dire qu'il l'ont vu (et survécu). On raconte aussi qu'une seule fois un homme vis la créature blessée. Elle avait été victime d'un éboulis et elle reçu des pierres sur le dos. La créature a un point faible et c'est son dos à la base de son cou et les armes de pierre lui sont fatales.

→ Il y a une possibilité pour les aventuriers de se trouver des **flèches avec pointe de pierre ou une hache a tête de pierre** en fouillant le village, certain mineur s'étaient préparés contre la bête.

→ L'espionnage chez les orques permet d'apercevoir une Tablette sur le totem. Libre aux joueurs de trouver comment se l'approprié. Les orques vont toujours défendre ce totem jusqu'à la mort s'il le faut.

→ Il y a **une poudre sur la Tablette** qui est un poison mortel lent. Le shaman Grogmal est un expert en herbes de tout genre et il a enduit la Tablette de cette poudre question de punir ceux qui voudront la prendre. La figuration devra ouvrir l'œil, si on note des traces de cette poudre en contact avec quelqu'un, avisé le Maître de Jeu.

→ La poudre est un poison mortel pas mal efficace, peu de gens savent guérir ce poison. Le Marchand a **un élixir** mais il faudra y mettre le prix.

→ Dès que les orques remarquent que la Tablette a disparue ils organiseront des petits groupes dans le but d'attaquer tout humain pour apprendre ou se trouve la Tablette. Ils iront même jusqu'à s'aventurer plus prêt de l'auberge.

→ Le shaman Grogmal veut un otage pour le questionner. Il veut savoir les raisons exactes du vol de la Tablette. Si aucun joueur ne peut être fait prisonnier, un mercenaire sera alors choisi.

→ A partir de ce moment, les orques se feront plus calme (repos les gars) car Grogmal a un plan et il reviendra au matin avec une nouvelle Tablette trouvée dans les mines et un plan pour tout les posséder.

→ La **clé trouvée sur le moine prisonnier permet d'ouvrir une maison** dans le village. Idéalement les aventuriers devraient se mettre en quête pour voir a quoi elle peut bien servir. Advenant que personne ne pense à fouiller, la Gitane peut servir de ressource et/ou un mercenaire peut bien identifier la clé comme étant une clé de maison.

- Les recherches pour trouver la bonne demeure va certainement mener les joueurs a une rencontre avec les brigands. Les brigands cherchent à éviter tout contact avec les aventuriers car ils ne sont là que pour examiner les lieux avant de faire le grand coup a la nuit tombé.
- La maison fermé par la clé cache un lieu de culte ou c'était installé les moines. Présentement personne n'y habite puisque les cultistes ont presque tous été exterminé, mais il est encore possible de retrouver plusieurs indices importants en rapport aux Tablettes.
 - **Des cartes indiquent le lieu de tout les Cromlechs dans le monde** (dont ceux de Tolternoth et une série ce Cromlechs tout prêt de l'auberge) ainsi que quelques notes impliquant un certain lien entre les Tablettes et les Cromlechs.
 - On y trouve **un journal de bord** relatant quelques informations en rapport au Culte de la Sombre Vérité.
 - Il y aurait plus de 2000 membres au travers le monde réparti en cellule de 15 à 30 cultistes.
 - Le leader du culte serais un Grand Mage infiltrer dans l'Ordre de la Rédemption.
 - Le but principale de ce culte est de faire lever le voile sur le Sombre Seigneur et de semer le chaos sur leur chemin.
 - Les notes sur le fonctionnement du culte indiquent clairement que tout membre d'une cellule détruite ou découverte se doit d'emmener dans la mort ceux qui ont troublé le culte par tous les moyens. (Question de lancer une certaines paranoïa chez les joueurs voyant la nuit arriver.)
 - Il est aussi clairement indiqué que plus on assemble des Tablettes, plus les autres chercheront a se manifester, tel est le pouvoir des Tablettes Maudites.

17h00 → **Dague et Poison, l'Heure du Repas**

- Le temps du repos est arrivé, une période tampon de 2 heures ne sera pas de trop pour se réchauffer, manger et boire, mais aussi pour refaire le point. Nous nous servirons aussi de ce temps pour replacer le scénario advenant que certaines actions ne soient pas encore terminées. Les personnages de quête comme le Grand Mage, le Prêlat, Richard, la Gitane et bien d'autre seront nécessaire pour « animer » les discussions et remettre le scénario sur la bonne piste.
- L'un des mineurs (cultistes) décident de se mettre à l'œuvre et de tenter de venger les siens par le poison et la dague. Durant le repas il entend utiliser un poison mortel et il terminera son œuvre dans l'attaque de quelques convives en proférant des menaces a propos du retour du Sombre Seigneur. Il sait qu'il va mourir et il veut attirer le plus de gens possible avec lui.
 - Si le **poison fait effet (un vinaigre a ajouter a une boisson)** la victime meurt dans les 5 prochaines minutes. Par contre, le marchand a un antidote qu'il est

prêt à vendre mais l'antidote ne fera que donner plus de temps avant la mort (8 heures). Les aventuriers devront trouver une solution à ce problème durant la soirée.

→ Le souper sera aussi un bon moment pour que le Seigneur Richard organise les recherches des Tablettes. Il proposera que puisque les Tablettes en sa possession attirent les autres à se manifester, qu'après le repas tous se divisent en groupe pour faire une marche au flambeau et voir si les Tablettes ne peuvent pas être trouvées.

→ Les mercenaires doivent aussi commencer des rondes au village pour assurer que les brigands aperçu plus tôt ne viennent pas voler les habitations.

→ L'absence des orques depuis quelques heures fait dire au Seigneur Richard qu'ils doivent être en train de manigancer quelques choses, une équipe devra se rendre dans leur repaire pour voir ce qu'il s'y passe.

19h00 → La Marche au Flambeau

→ La nuit cette région attire son lot de créature. Les Trolls et Ogres des montagnes sortent des mines et cavernes pour se nourrir. La protection adéquate contre eux est le feu, donc le Seigneur Richard avise les groupes de rester ensemble autour d'un **flambeau** pour éviter le pire. Ensuite tout le monde est envoyé sur la quête des Tablettes.

→ Il y aura quelques Ogres et/ou Trolls pour donner plus de vie à l'endroit. Comme ils n'ont rien ajouté à l'histoire, les monstres devront donner un bon spectacle sans trop s'acharner sur les joueurs. Le but est de créer de l'ambiance.

→ La magie des Tablettes devient de plus en plus forte car certaines d'entre elles ont été rassemblées ce qui a rappelé des morts un baron elfe noir et ses gardes. Originellement, des elfes noirs ont habités cette région lors des premiers temps. Un seigneur parmi eux avait trouvé la mort dans un combat contre les orques et il fut alors brûlé sur un bûcher cérémonial avec ses guerriers tombés au combat. Comme offrande la Tablette avait été placée au bûcher tout prêt des Cromlechs de Rossel. Le baron Elfe se réveille des morts avec l'envi de vengeance et la haine contre tout être vivant. Les aventuriers se rendront compte assez rapidement que l'elfe noir ne voudra jamais coopérer, mais malgré tout, les armes régulières ne semblent pas affecter ces êtres fantomatiques.

→ Il existe une méthode classique de combattre les fantômes elfes noirs et c'est de trouver des armes magiques, par contre le but principale de cette quête en est tout autrement. Nous ne donnerons pas d'arme magique, donc les joueurs devront faire avec leur propre capacité ou encore chercher l'autre méthode.

→ La magie des Tablettes a réveillée les morts, mais elle peut aussi les détruire. En approchant une Tablette des Elfes Noirs, ils se mettent à battre en retraite, donc avec une certaine stratégie il sera possible de repousser les elfes

noirs vers leur lieu de sépulture. Prêt du Cromlech, bien entouré de Tablettes, les elfes noirs disparaîtront pour ne laisser que leur Tablette au sol.

→ Pour apprendre cette technique il faudra se fier sur l'apprentissage que le Grand Mage fera sur les Tablettes. Idéalement si un joueur possède un peu de sorcellerie, nous lui fourniront des textes ou énigme à déchiffré pour simuler son étude magique et il obtiendra ainsi des renseignements. Advenant qu'aucun joueur ne réponde à cette demande, le Grand Mage lui-même fera l'annonce de cette trouvaille.

→ Dans la basse ville il y a **une grande lumière qui semble venir d'une demeure**. Une force magique semble avoir transporter ici un **grand coffre barré à clé**. Ce coffre ne peut pas être bougé et il renferme une Tablette. L'ouverture de ce coffre se fait par un **cadenas à 4 numéros** et la solution ne peut être trouvé que par des énigmes inscrites dans **un grand livre placé sur un chevalet sous la lumière**. Un esprit guidera les aventuriers (un figurant caché qui ne fait que parler au nom de l'esprit). L'esprit annoncera un numéro après une réponse qu'elle soit bonne ou non, chaque énigme correspondant à un numéro du cadenas mais il donnera un mauvais numéro en cas d'erreur de la part des joueurs. Par contre il est toujours possible de reprendre une énigme et l'esprit redonnera un numéro, malgré tout, les joueurs ne pourront jamais savoir qu'elle de leur énigme est manqué de là la difficulté à trouver la réponse. Après deux essais sur la même énigme, l'esprit ne donne plus de numéro, il garde le silence.

→ Le livre des énigmes ne peut pas quitter le chevalet où il est posé mais il est toujours possible de copier les énigmes pour aller les déchiffrer ailleurs.

→ Drôle de Règle

Selon une étrange règle, 4 est la moitié de 9, 6 est la moitié de 11, et 7 est la moitié de 12. Quelle est alors la moitié de 13?

→ Pour comprendre cette règle, il suffit de penser en chiffres romains : 9 = IX, 11 = XI, 12 = XII, 13 = XIII. Si on coupe en deux de cette manière : 9 = ~~IX~~, 11 = ~~XI~~, 12 = ~~XII~~, 13 = ~~XIII~~ ça nous donne une moitié comme cela : 9 = IV, 11 = VI, 12 = VII, 13 = VIII, donc 8 est la réponse.

→ Voyages

Marco Fulcanelli a effectué. Plusieurs voyages. Lors du premier voyage, il a rencontré Marianne Argento. Au cours du deuxième, il est tombé amoureux de Violaine Lerouge. Pendant le troisième, il s'est marié avec Pauline Leprince. Enfin, durant le quatrième, il a pris Karima Abdi pour maîtresse. Durant lequel de ses voyages est-il mort d'une grave maladie?

→ Lors de son dernier voyage évidemment!

→ Rébus de lettre et d'image

Quelle expression se cache derrière ce dessin ? (Comme référence, on voit sur le dessin un papier avec la note « crisecrise » et au sol un saint homme semble mal en point.)

→ Une crise de foie. (Une « crise » deux fois.)

→ Suite Logique

Complétez cette suite logique d'au moins 3 lettres: NXSEQX...

→ ... TTFXEE... Les termes de cette suite correspondent aux lettres finales des chiffres, uN, deuX, troiS, quatrE, cinQ, siX, sepT, huiT, neuF, diX, onzE, douzE...

→ Les brigands seront la menace officielle, ils veulent mettre la main sur le coffre. On peut aussi envoyé un cultiste assassin pour mettre un peu de panique.

→ Celui que l'on appelle le Diable chez la Vrai Foi a été souvent interpréter dans tout les religions comme étant un être vil sous un autre nom. On raconte même que le Sombre Seigneur serais ce « Diable ». Dans la forêt des hommes malade et mourant dansent sans arrêt **autour d'un feu** implorant les dieux de les aider. Ce sont des miniers venue de nulle part. Ils n'ont aucune mémoire du passé et ils ne font que tourné autour de ce feu attendant la mort comme seul délivrance. Nous avons affaire à un cas de diablerie et de possession. La situation est difficile à comprendre, mais il y a certaines traces. **Les hommes ont des marques en forme de cercle cornu sur leur nuque.** Ils souffrent d'un mal inconnue que nul ne peut trouver; leur âmes est en route vers le Diable. **Si possible, le feu peut avoir un odeur nauséabonde (souffre...).** On peut voir **des signes de sacrifice animal autour d'un « trou » dans la neige qui semble être de la bonne taille pour une Tablette**, comme si elle y était il n'y a pas si longtemps. On peut supposé que cette Tablette était en possession d'un certain mal surnaturelle et qu'il désire la reprendre. Par contre il reste une solution, il suffit de détruire toute trace de possession et de bénir correctement les lieux au nom d'une religion bénéfique.

→ Le Prélat est l'homme de la situation advenant que les joueurs ne possèdent pas de personnage religieux capable d'effectuer ce qui est demandé. Il n'y a pas de liste ou de manière précise d'effectuer un exorcisme sur les hommes ou de sanctifier le lieu. Nous laisserons le libre cours aux joueurs mais nous jugerons de leur réussite. Advenant que le Prélat se charge de la besogne, il faut bien sur impliquer fortement les joueurs. Ce serait aussi une bonne idée d'expliquer que le « Diable » est lier au feu, donc éteindre le feu et les torches seraient un bon début... ... Ce qui permettrait aux Ogres et aux Trolls de passer par là!

→ Quand tout est fait, que le lieu est sanctifié et que les hommes ont été exorcisés, la Tablette revient visible a sa place. **(Elle sera garder sur place hors-jeu le mieux caché possible en attendant).**

00h00 → Les Moines de la Sombre Vérité

→ La nuit arrive, la fatigue se fait sentir et le froid est plus difficile à supporter. Les aventuriers prendront certainement plus de repos mais il faut tenir l'attention de tous. Un des moines survivant après l'attaque du Seigneur Richard a réussi a allez chercher de l'aide et il arrive enfin avec les siens. Les moines sont là pour mourir ou récupérer des Tablettes. Ils tenteront des attaques de surprise allant même jusqu'à s'aventurer a l'intérieure de l'auberge s'ils peuvent le faire discrètement. Advenant qu'ils peuvent mettre la mains sur une Tablette ils

tenteront de prendre la fuite avec, nous aviserons a ce moment de la possibilité qu'ils réussissent a se sauver.

→ S'il faut faire bouger les gens de l'auberge, **une bombe de gaz empoisonné (machine a fumée)** peut être envisagée.

09h00 → L'Ultimatum de Grogmal le Shaman

→ Grogmal a passé la nuit à chercher une solution à son problème et il a enfin la clé. Il a mis la main sur une Tablette plus grande que les autres (la huitième), elle porte des symboles différents et semble indiquer un certain plan. Cette Tablette a le pouvoir d'attirer toutes les autres et Grogmal est en train de l'utiliser. Il a profité de la nuit pour réunir bien des orques et des Ogres en vue d'un combat contre le Seigneur Richard et les siens. Utilisant son pouvoir, Grogmal a remis du poison de contact à ses orques ce qui sera une menace de plus contre les aventuriers (effet déterminé sur place selon le besoin).

→ Comme première étape, Grogmal envoie un messager, un mercenaire de Richard qui avait été capturé, il arrive mal en point et empoisonné. Le messager explique que les orques veulent les Tablettes sinon leur armée ne laissera personne en vie. Il ajoute que Grogmal a mentionné que de toute manière, la force de sa Tablette lui permet d'attirer les autres. Le messager peut alors décrire la Tablette qu'il a vue.

→ À partir de ce moment, le Grand Mage ressent quelques choses d'anormal provenant d'une Tablette. Il pourra officialiser à tous que sous peu cette Tablette disparaîtra. **On fixe un chrono à 45 minutes.**

→ **A toutes les 45 minutes une autre Tablette disparaîtra.** Les Tablettes ainsi disparues seront remises au porteur de la huitième tablette à la fin du scénario.

→ Les Orques ainsi que Grogmal feront tout en leur possible pour causer la perte des humains. Grogmal ne sait pas que les Tablettes apparaîtront à lui, il croit que le pouvoir de la huitième Tablette ne fonctionne pas ou qu'il n'est pas encore actif. On a affaire à une finale qui peut prendre bien des sens mais les humains doivent comprendre que pour quitter cette région il est impératif que les orques ne soient plus dans leurs jambes. À ce propos quelques solutions peuvent les aider. Mais il faut savoir que les Orques sont très nombreux maintenant. Les figurants clés peuvent aider à trouver les solutions citées ici-bas.

→ Les orques prennent leur eau du même ruisseau qui coule dans la basse ville. Empoisonner l'eau pourrait permettre d'ici quelques heures une certaine liberté d'action permettant de quitter rapidement la région.

→ Pour se faire le marchand herboriste peut donner une **recette de poison** qui serait assez efficace. Une sorte de poison de courte durée qui rendrait les orques malades. **Un bon feu, une casserole, quelques racine déterrer a même un sol gelé, un ingrédient secret et voilà.** Il ne reste plus qu'à verser ce plein chaudron dans le sens du courant...

→ La mort de Grogmal ne réglerai pas le problème car les autres orques choisiraient aussitôt un remplaçant qui chercherai alors a se prouver. Mais la capture du chef peut paralyser ses troupes. Les aventuriers peuvent trouver une manière de capturer Grogmal, mais ça ne sera pas facile, Grogmal est accompagné d'un ou deux ogres.

12h00 → *Après la Pluie le Beau Temps*

→ D'une manière ou d'une autre, la guerre contre les orques prendra fin et viendra alors le moment de se séparer les Tablettes. Avec tout ce qu'à du vivre le Seigneur Richard, il est prêt de laisser aller les Tablettes s'il peut avoir une garantie de 1000 solars. (Si les aventuriers n'ont pas ce prix mais qu'ils sont prêt a le remettre, nous donnerons jusqu'au bal pourpre pour payer leur due, sinon nous réserverons quelques surprise aux mauvais payeur.) Pour ce qui est ensuite du partage entre les joueurs, ça les regarde, mais le Prélat tient absolument à ce que la Vrai Foi récolte sa part (voir la totalité).

→ Le futur réservera encore des surprises à propos des Tablettes car après tout, leurs contenu n'est pas encore connues et personne ne sait comment les déchiffrer.

13h00 → *Débriefing*

→ C'est à ce moment que vous serez appelé à jouer le rôle de votre vie.

Quêtes Secondaires

Le Message → Un joueur (ou groupe) a reçu **un message** a livré a une bande d'elfe de cette région (idéalement un autre elfe). Il a comme mission de trouver **l'arbre fendu d'une dague** et d'y piquer la lettre. Comme seul indice on lui a dit que cet arbre regardait les Cromlechs. Une heure ou deux après que cette lettre sera accroché à l'arbre un figurant dans le rôle d'un elfe cherchera a entré en contact avec le joueur (ou le groupe). L'elfe remercie le/les aventuriers de l'avoir aider et il offre son aide dans une tâche précise. Selon la demande des joueurs nous verrons ce que nous pouvons faire. Le but c'est d'aider les joueurs dans des impasses en passant par l'elfe. Dès son travail accompli, il quittera pour de bon.

D'autres quêtes sont prévues.