

La Tombe de Iuchiban

Guide illustré



Crédits

AUTEURS : ROB VAUX

SYSTÈME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : CRIS DORNAUS

COUVERTURES DES LIVRETS : CRIS DORNAUS

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : CRIS DORNAUS ET CARL FRANK

CARTES : JEFF LAHREN

PIONS : JEFF LAHREN

GRAPHISMES DE TRAME : STEVE HOUGH

DIRECTEUR ARTISTIQUE : KC LANCASTER

RESPONSABLE DE LA GAMME : DJ. TRINDLE

SUPERVISEUR DE LA GAMME : JOHN WICK

RESPONSABLE DE LA PUBLICATION : DJ. TRINDLE

MAQUETTE : STEVE HOUGH ET DJ. TRINDLE

Remerciements tout particuliers à...

- DJ. Trindle dont les observations acerbes et les commentaires avisés nous ont permis de redresser les défauts de ce supplément.
- Cris Dornaus et Carl Frank qui ont une fois de plus été mis à contribution et ont livré soixante œuvres d'art en l'espace de quelques heures. Ils attribuent leur productivité exceptionnelle à Satan.
- John Wick, Dave Williams et DeeJ qui, une nouvelle fois, étaient présents lors de la première réunion au cours de laquelle nous avons décidé à quel point la tombe de Iuchiban serait retorse.
- Steve Hough qui a mis en valeur texte et illustrations avec une joie de vivre communicative.
- Jeff Lahren qui est l'auteur des cartes réellement étourdissantes de la tombe. Il a fait un boulot superbe et n'en a pas été assez remercié.
- Loren Dean qui a dressé très méticuleusement le plan de chaque donjon que nous avons exploré durant nos tendres années d'apprentissage au JdR. La crypte interdite a en partie été imaginée pour le rendre fou.

Nous avons accouché de ce supplément dans la douleur. En plus des gens cités ci-dessus, nous voudrions remercier spécialement toute l'équipe de AEG, dont les membres nous ont fait des suggestions, nous ont donné des idées de pièges et m'ont écouté geindre comme une meute de chacals tout au long du difficile processus de création de ce supplément.

Dédicace : À Gary " Tomb of Horrors " Gygax et Lawrence " White Plume Mountain " Schick. L'exploration de ces donjons légendaires a inspiré cette pâle imitation.

Version française

TRADUCTION : Clémentine BAGIEU et Guillaume DELAFOSSE

RELECTURE ET CORRECTIONS : CROC, Michaël CROITORIU, Guillaume DELAFOSSE et Sabine WONG

MISE EN PAGE : Hida BOULY

La Tombe de Iuchiban est un produit édité par Asmodee Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group
Imprimé en France par l'imprimerie FABREGUE.

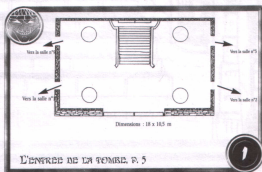
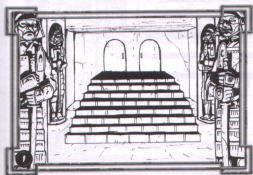
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG
sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. • Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated. • Five Rings
Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Dès que les PJ incarnés par vos joueurs atteignent la tombe proprement dite, ayez toujours ce livret à portée de main, qui a été conçu comme un complément très utile au livret *Dans la tombe*. Il n'est pas indispensable mais aidera vos joueurs à se faire une idée plus précise des dangers au devant desquels courent les PJ et vous fournira, à vous MJ, des informations précieuses pour mettre en scène les salles et les pièges de la tombe.

La tombe de Luchiban compte vingt-neuf salles : le premier sanctuaire est composé de dix-sept salles ; la crypte interdite, de douze. Chacune d'elles (à l'exception de la pièce 5a) est décrite sur deux demi-pages : la demi-page de gauche est destinée aux joueurs, celle de droite à vous, MJ (cf. ci-dessous).



Sur la demi-page de gauche, vous trouverez, à destination des joueurs, une illustration de la pièce (ou d'une partie de la pièce) dans laquelle viennent d'entrer les PJ, ainsi qu'un nombre ou une lettre dans le coin inférieur gauche (ce qui ne les aidera pas beaucoup).

Sur la demi-page de droite, vous trouverez une carte (vue aérienne) de la pièce avec ses différentes portes. Dans le coin inférieur droit, le numéro ou la lettre désignant la pièce. Sous la carte, les dimensions de la pièce et, le cas échéant, une indication concernant un élément que vous devez connaître immédiatement (par exemple : " Dès que les PJ entrent dans la pièce, elle se remplit d'acide et ils meurent. ")

Enfin, en dessous, vous trouverez le nom de la salle et la page à laquelle elle est décrite dans le livret *Dans la tombe*.

Voilà ce que vous trouverez dans ce livret. Son utilisation est des plus simples.

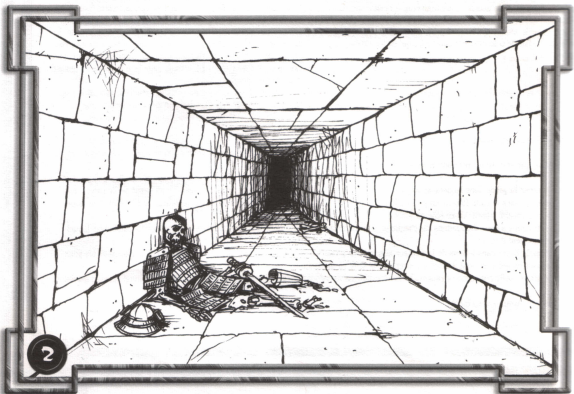
1) **Trouvez la pièce** dans laquelle se trouvent les PJ. Ils commencent leur exploration dans la pièce n°1 : à partir de là, suivez leur progression grâce à la carte fournie en p. 3 du livret *Dans la tombe*. Les issues de chaque salle sont représentées sur le plan, vous pourrez donc improviser à partir de ce schéma.

2) Comme il y a deux illustrations sur chaque page paire, **montrez uniquement** aux joueurs la représentation de la salle dans laquelle les PJ viennent d'entrer.

3) **Pliez le livret** dans le sens de la hauteur afin que les joueurs puissent voir l'illustration et que vous puissiez avoir sous les yeux les informations qui vous sont destinées concernant la salle en question.

4) **Mettez la salle concernée en scène**. Toutes les informations dont vous avez besoin à cette fin figurent dans le livret *Dans la tombe*.

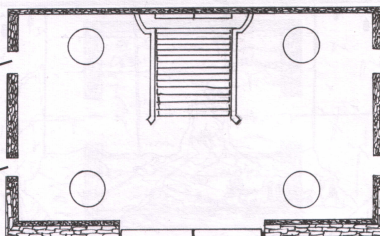
C'est tout. Amusez-vous bien !





Vers la salle n°9

Vers la salle n°10



Dimensions : 18 x 10,5 m

Vers la salle n°3

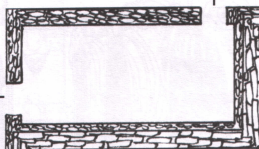
Vers la salle n°2

L'ENTREE DE LA TOMBE, P. 5

1



Vers la salle n°1



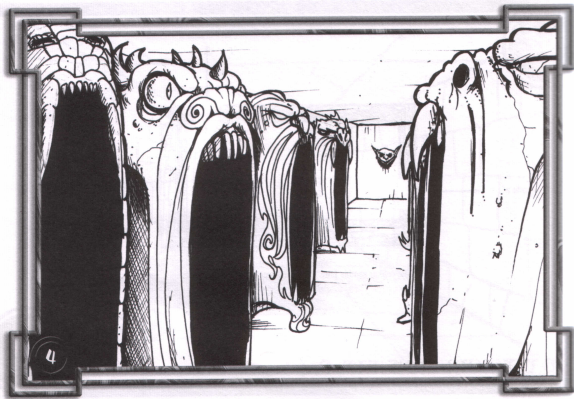
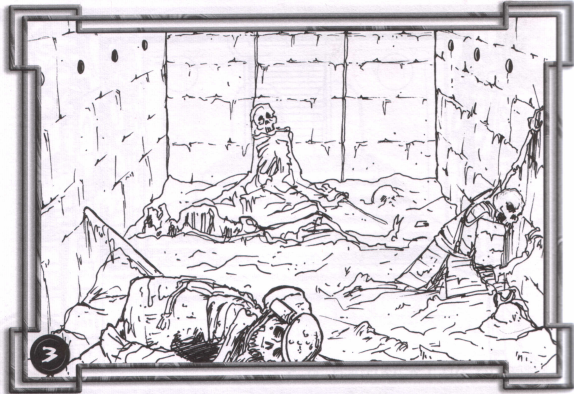
Vers la salle n°4

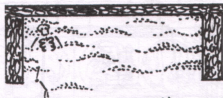
Dimensions : 3 x 6 m

(Le couloir semble faire 3 m de largeur et être infiniment long)

LE COULOIR SANS FIN, P. 6

2





Vers la salle n°1

Vers la salle n°4



Dimensions : 5 x 5 m

LE PIÈGE DE POUSSIÈRE, P. 6

3



Vers la salle n°5



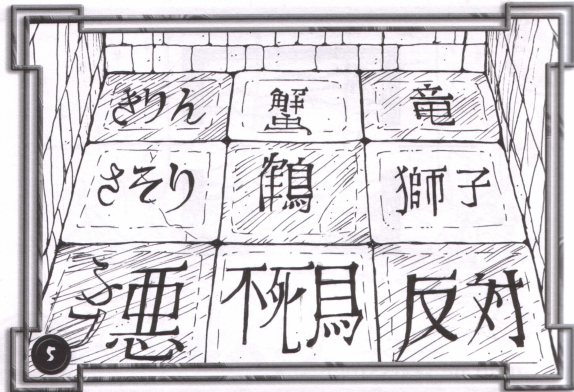
Vers la salle n°3

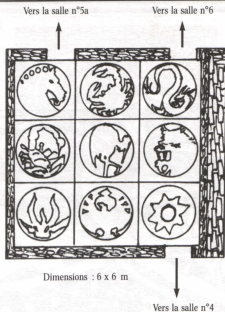
Dimensions : 13,5 x 4,5 m

Vers la salle n°2

TRAINS LE GOBELIN, P. 7

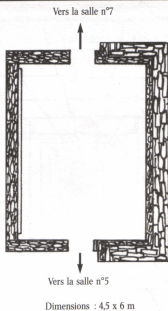
4





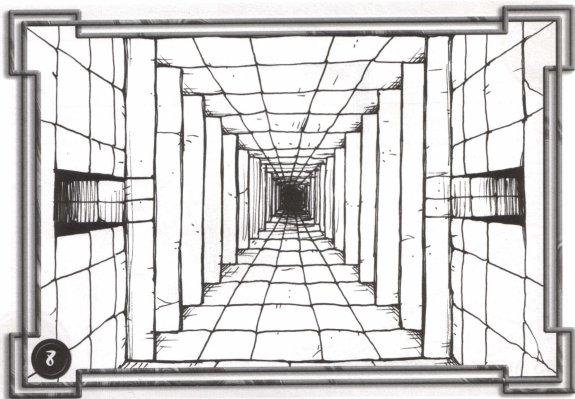
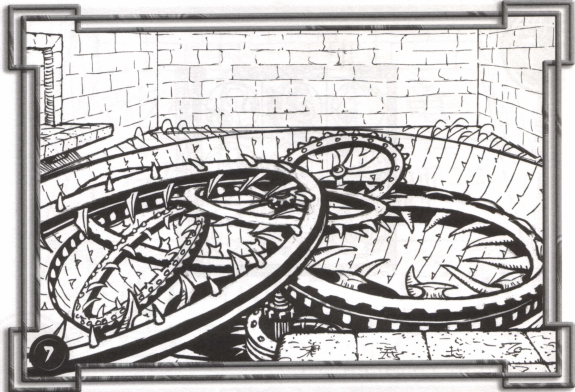
LA DAME ET LE TIGRE, P. 8

5



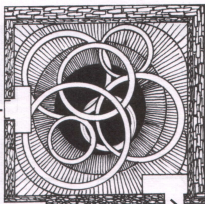
LES MOTS PRENNENT VIE, P. 9

6





Vers la salle n°8



Dimensions : 9 x 9 m
Les deux plates-formes font environ 1 x 2 m.

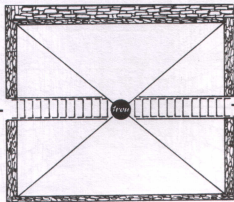
Vers la salle n°6

L'ÉPREUVE DU VIDE, P. 9

7



Vers la salle n°16

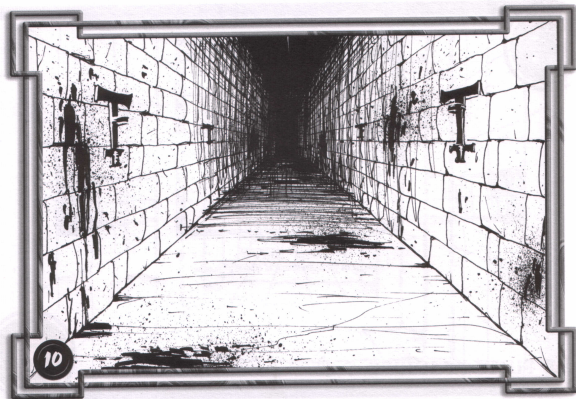
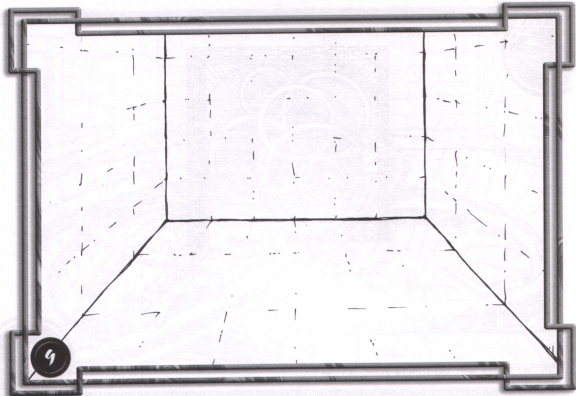


Vers la salle n°7

Dimensions : 10,5 x 9 m
La plaque de pression est sous la quatrième marche.

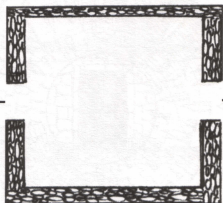
LE Puits ASSÉCHÉ, P. 10

8





Vers la salle n°11



Vers la salle n°1

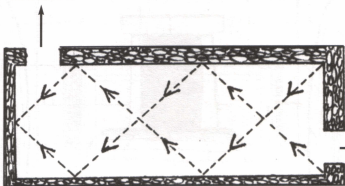
Dimensions : 4,5 x 4,5 m

APPRENDS LA PATIENCE, P. II

9



Vers la salle n°11



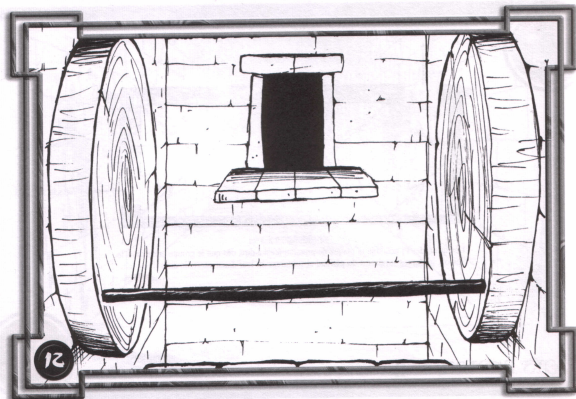
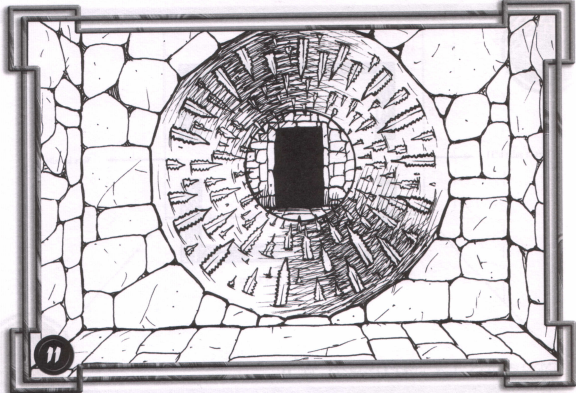
Vers la salle n°1

Dimensions : 9 x 3 m

Dès qu'un des PJ actionne la plaque de pression (c'est-à-dire, dès que le groupe entre dans la pièce), les lames surgissent du plafond et commencent leur danse mortelle dans le couloir.

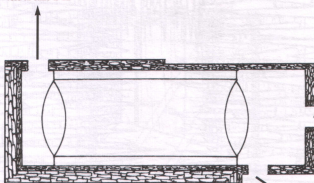
SOIS RAPIDE, P. II

10





Vers la salle n°12



Vers la salle n°9

Dimensions : 13,5 x 4,5 m

L'accès au boyau d'entretien se trouve derrière la grosse pierre qui occupe le coin gauche, en bas, de l'illustration.

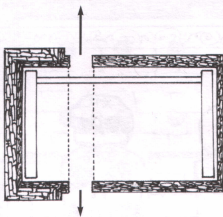
Vers la salle n°10

11

LE TUNNEL DE LA MORT, P. 12



Vers la salle n°13



Vers la salle n°11

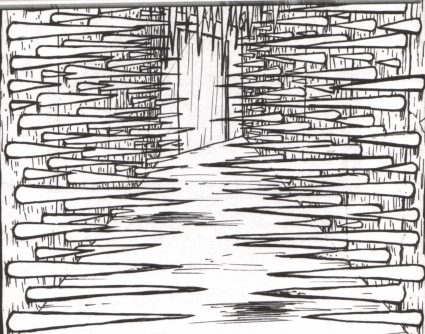
Dimensions : 9 x 6 m

Les deux portes de la salle restent ouvertes.

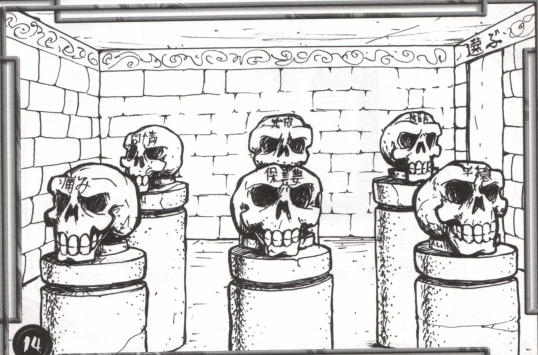
12

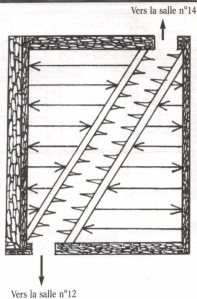
L'ÉPREUVE DES ROUES, P. 12

13



14

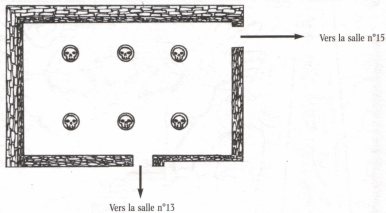




Dimensions (du couloir) : environ 1 x 9 m
(Les murs du couloir étant en mouvement, ces indications sont approximatives)

LES SABRES MOUVANTS, P. 13

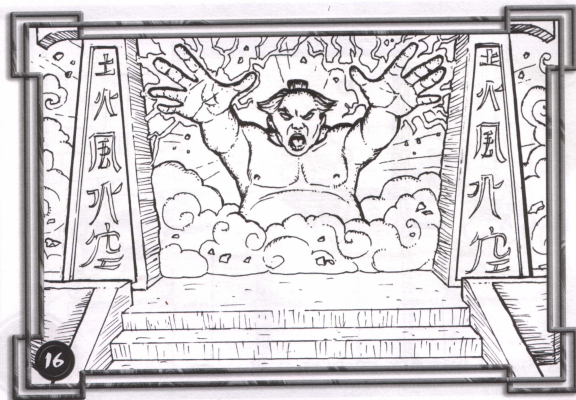
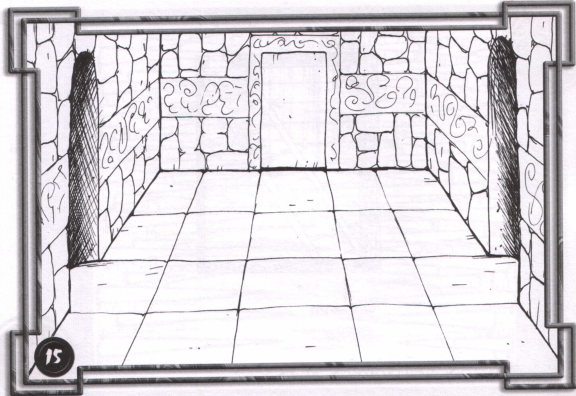
13



Dimensions : 10,5 x 6,5 m
Le trône qu'il faut tourner est celui se trouvant dans le coin, en bas, à droite.

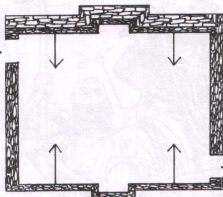
LA SALLE DES SIX TRÂNES, P. 13

14





Vers la salle n°14



Vers la salle n°16

Dimensions : 9 x 6,5 m

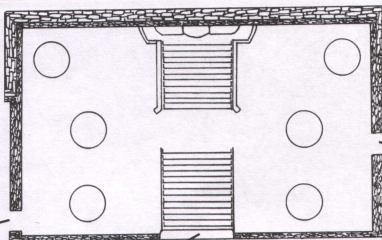
Les niches font environ 1,2 m de large sur 60 cm de profondeur :
seuls un ou deux personnages peuvent s'y réfugier.

15

LE VRAI VISAGE DE L'ALTRUISME, P. 14



Vers la salle n°15



Vers la salle n°8

Vers la crypte interdite

Dimensions : 18 x 10,5 m

Iuchiban ouvre la voie d'accès à la crypte interdite dès que les PJ commencent à s'inquiéter
(cf. p. 16 du livret *Dans la tombe*).

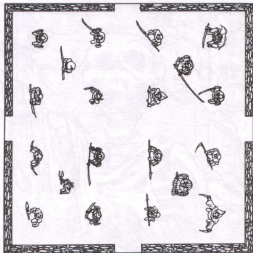
16

L'ENTRÉE DE LA CRYPTÉ INTERDITE, P. 14



FEDMER VOS YERX

B

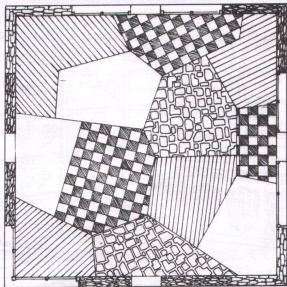


Dimensions : 15 x 15 m

Les zombies attaquent dès que les PJ entrent dans la pièce.

LA GARDE ZOMBIE, P. 18

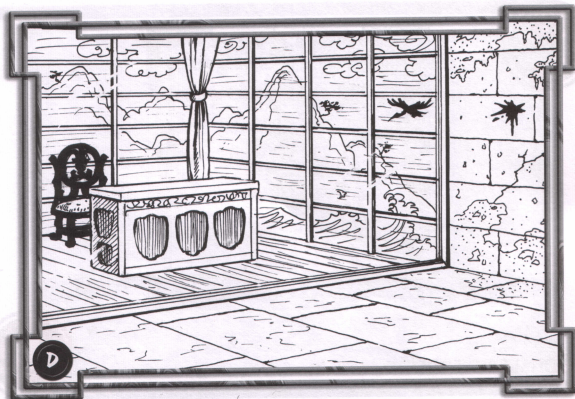
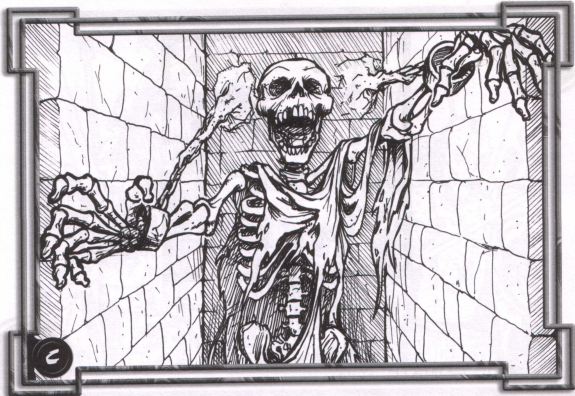
4

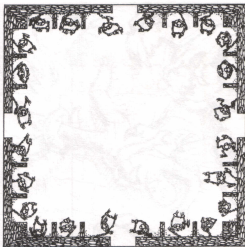


Dimensions : 15 x 15 m

SOUVENIRS DE FEU ET DE SANG, P. 19

B

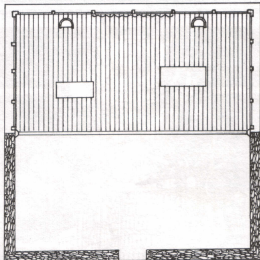




Dimensions : 15 x 15 m

Les squelettes commencent à s'animer dès que les PJ entrent dans la pièce, mais restent enchaînés au mur.

LES SQUELETTES ENTRAVÉS, P. 21

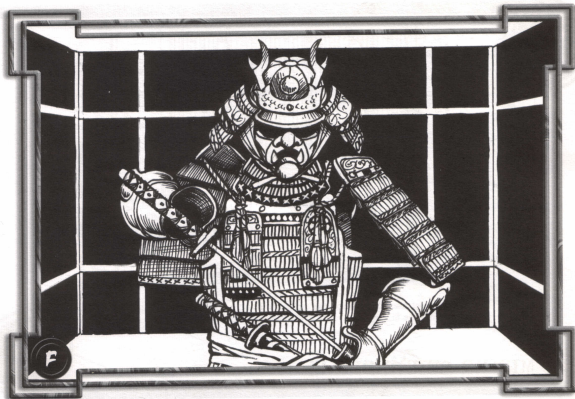


Dimensions : 15 x 7,5 m

Les PJ ne doivent donc pas commencer leur exploration de la crypte interdite par cette pièce qui n'a qu'une seule porte. Si vous l'avez tirée au sort, reposez le pion correspondant et tirez-en un autre.

LE MIROIR DE L'ÂME, P. 21





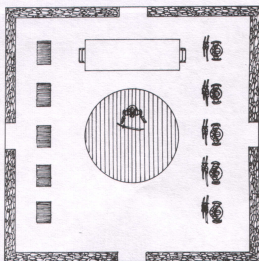


Dimensions : 15 x 15 m

Les " oni " dans les murs commencent à attaquer les PJ un tour après qu'ils sont entrés dans la salle.

LES MURS SONT VIVANTS, P. 23

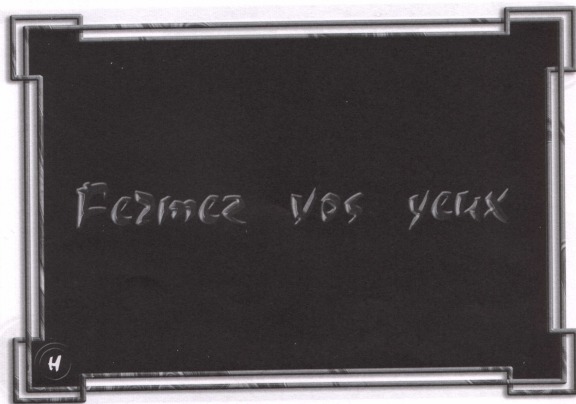
E



Dimensions : 15 x 15 m

L'ESPRIT DU DUEL IAIJUTSU, P. 23

F





Dimensions : inconnues

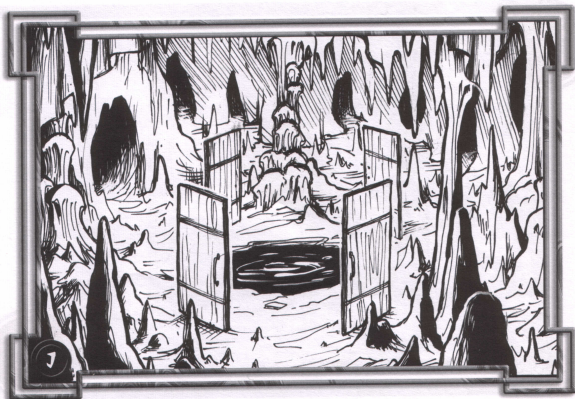
LE CŒUR PALPITANT, P. 25

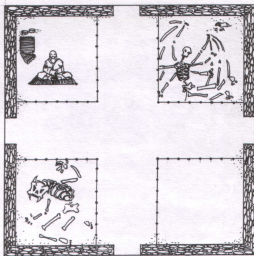


Dimensions : inconnues

DES SOUVENIRS CUISANTS, P. 26

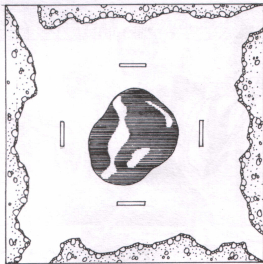






Dimensions : 15 x 15 m
Les cages font 6 x 6 m.

UN PACTE AVEC LE DÉMON, P. 27

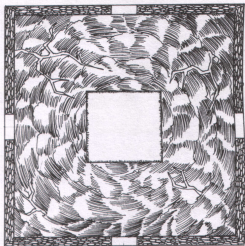


Dimensions : environ 12 x 12 m
Les boyaux s'enfoncent indéfiniment.

LA SOURCE SOUTERRAINE, P. 28

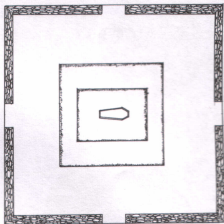






Dimensions : inconnues
Les plates-formes font 9 x 9 m et sont éloignées d'environ 13,5 m de celle sur laquelle atterrissent les PJ.

ORAGE DE CHAOS, P. 29



Dimensions : 15 x 15 m
Comme c'est dans cette salle que l'aventure va connaître son apogée, il est fortement conseillé au MJ de ne pas la dévoiler à ses joueurs avant que les PJ aient exploré la grande majorité des salles de la crypte interdite.

AU CŒUR DE LA CRYPTÉ, P. 29



La Tombe de Iuchiban

