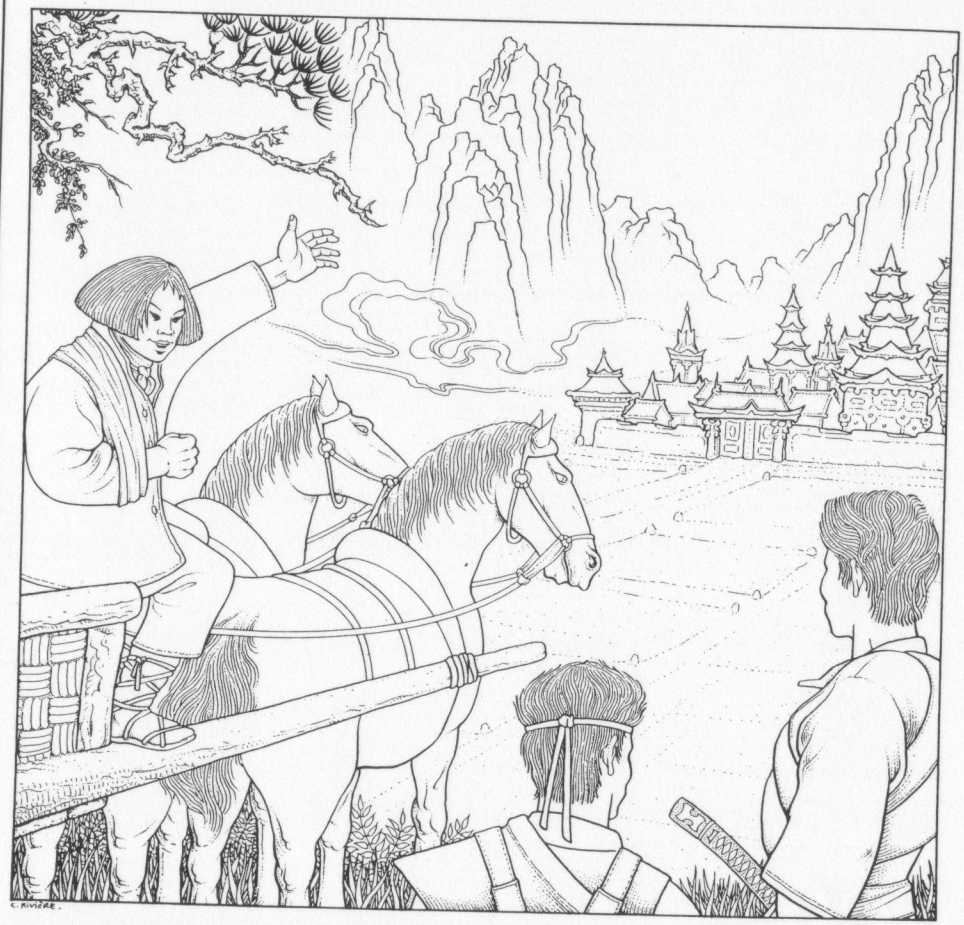
Il est recommandé au maître du jeu de lire soigneusement toute l'aventure avant de la faire jouer. Puis, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du* Players Handbook, *du* Monster Manual *et du* Dungeon Masters Guide *de T.S.R. ; ou de dés à 6, 10 et 20 faces, et des manuels de règles de Bushido. Ce module est prévu pour environ 6 personnes de 4e niveau dans Donjons & Dragons, et pour pesonnages débutants de Bushido.



Séjour à Izuyima

CETTE aventure est d'un type nouveau, puisqu'elle peut se jouer dans deux systèmes différents : *AD & D* et *Bushido*. Le plan et la description des lieux ne varient pas, pas plus que les événements généraux qui surviendront. Mais selon l'aventure entreprise, vous vous reporterez à la note **A** pour **Donjons & Dragons**, et à la note **B** pour **Bushido**. Vous trouverez régulièrement des renvois aux manuels de règles que vous utilisez : PHB = Players Handbook, MM = Monster Manual, DMG = Dungeon Masters Guide (D & D), HN = Heroes of Nippon, LN = Land of Nippon (Bushido) suivis du numéro de page.

L'ARRIVÉE

Le maître du jeu devra modifier, en fonction des personnages impliqués dans l'aventure, les circonstances de l'arrivée, et surtout dans *D & D*, pimenter ses descriptions de façon à renforcer les caractères exotiques, étranges (et japonais !) des lieux.

A — Les aventuriers ont échoué sur une île lointaine, l'équipage du bateau les transportant décimé par une maladie, ils n'ont pas pu empêcher la dérive du navire puis son échouage. Après plusieurs jours d'exploration sur cette île qu'ils ont spontanément nommée la terre du soleil levant (hum, hum) : ils font la connaissance, dans un petit village, d'un charretier qui leur propose de les emmener jusqu'à une grande ville proche, Izuyima. Lui-même s'y rendant pour les fêtes du printemps.

En début de matinée, ils se mettent en route pour Yzuyima qui est à environ quatre heures de route.

B — Les aventuriers se sont tous dirigés vers une ville où se déroulent des concours à l'occasion des fêtes du printemps, chacun espérant y trouver un peu de gloire ou de fortune. Ils se sont rencontrés en chemin, tous faisant route sur une charrette dont le conducteur va lui aussi à Izuyima (province N° 36, LN couverture intérieure, non montrée sur la carte). Voilà plusieurs jours qu'ils cheminent ensemble. Ils viennent de lever le camp, et le charretier leur apprend qu'il leur reste environ 4 heures de route.

L'ATTAQUE

A peine le charretier a-t-il parlé, qu'une flèche lui perfore l'épaule, et il s'écroule comme une pierre. Puis les aventuriers sont criblés de flèches provenant des deux côtés de la route, tirées par une demi-douzaine d'archers environ, perchés dans les arbres. Leurs flèches épuisées, ou si un des aventuriers tente de s'enfuir ou de s'enfoncer dans la forêt, les agresseurs bondiront de leurs arbres. Si la moitié d'entre eux se fait tuer, l'un d'entre eux essaiera de s'enfuir, couvert par ceux qui restent. S'il y parvient, notez-le, car ceci modifiera la suite des événements. Le charretier survivra mais aura besoin de soin.

A — Attaquant

Voleur	Niveau	P. d C.	Armés de			Trésors
1	5e	26	Arc court	Quarterstaff	Epée bâtarde	36 p. argent
2	4e	15	Arc court	» »	—	bague 100 p. or
3	4e	18	Arc court	» »	—	13 p. argent
4	4e	19	Arc court	» »	—	19 p. argent
5	4e	17	Arc court	» »	—	25 p. argent
6	4e	16	Arc court	» »	—	17 p. argent
7	4e	16	Arc court	» »	—	21 p. argent

Tous les voleurs ont 15 flèches dans le carquois, leur chef possède en plus 5 flèches + 1 (voir DMG, p. 168). Les "4e niveaux" doublent les dégâts en frappant dans le dos ; le "5e niveau" les triple.

B — Attaquant

Yakusa	Niveau	P. d C.	Armés de						Trésors
1	2e	21	Han-Kyu man rating 2 BCS 12		Bo BCS 15		Sumaï BCS 13	Katana BCS 10	voir ci-dessous
2	1er	15	Han-kyu	1 9	Bo	10	Sumaï 10	—	10 p. argent
3	1er	16	Han-kyu	1 8	Bo	11	Sumaï 10	—	11 p. argent
4	1er	13	Han-kyu	1 8	Bo	10	Sumaï 11	—	14 p. argent
5	1er	15	Han-kyu	1 8	Bo	9	Sumaï 8	—	9 p. argent
6	1er	12	Han-kyu	1 7	Bo	8	Sumaï 8	—	10 p. argent
7	1er	12	Han-kyu	1 7	Bo	8	Sumaï 8	—	6 p. argent

Le chef (le Yakuza de 2e niveau) possède 21 p. argent et une bague qui vaut 25 p. or. Le carquois de base de tous les hommes se compose de 10 flèches *Willow Leaf* et 5 *Armor Piercer*, plus 5 flèches *Bowel Raker* (voir LN p. 4) pour le chef.

PREMIER JOUR : Les concours

Environ quatre heures après l'incident, les aventuriers arriveront à Izuyima, où se déroulent actuellement des concours en raison des fêtes de printemps. Le charretier quittera les personnages une fois arrivés au centre-ville. Celui-ci est très animé, et les rues grouillent de gens, venus pour assister aux concours variés qui se déroulent alentour, ou pour y participer. Parmi la foule, se distinguent quelques personnages hauts en couleurs, des guerriers samuraïs, des moines budokas, des prêtres bouddhistes et shintoïstes et quelques yakuzas (voleurs) ornés de tatouages qui font la fierté de leur profession, les *Irezumi*.

A — Le meilleur moyen pour que les aventuriers prennent contact avec la populace sera évidemment de participer aux concours. Les habitants d'Izuyima parlent le commun, d'une façon un peu archaïque, avec quelques mots incompréhensibles. En raison de leur politesse, il ne manifesteront aucune surprise devant la race des aventuriers (qu'ils soient blancs, noirs ou quoi que ce soit d'autre), ni ne feront la moindre remarque à ce sujet. Les concours accessibles aux aventuriers seront les suivants :

Buvette : On oppose deux personnes, le gagnant est celui qui arrivera à boire le plus de coupes de Saké. A chaque coupe, tirez un dé à 20 faces. Si celui-ci tombe en-dessous de la constitution du personnage, rien ne se passe. S'il est supérieur ou égal à celle-ci, réduisez la constitution d'un point, et continuez. Le premier arrivé à zéro a perdu. Déterminez la constitution de l'adversaire avec 2 dés à 8 faces. Le gagnant gagne une urne de Saké (20 coupes) valant 1 p. or.

Devinettes : On oppose plusieurs personnes à la suite, le perdant étant éliminé. A chaque devinette, on tire un dé à 20 faces qui doit tomber en-dessous de l'intelligence, sinon c'est l'élimination. Déterminez l'intelligence de l'adversaire avec deux dés à 8 faces. Au bout de 10 victoires, on gagne 6 pièces d'argent.

Théologie : On oppose deux prêtres, le gagnant est celui qui arrivera le mieux à défendre sa religion. Par 5 minutes de débat, on tire un dé à 20 faces, et on y ajoute le niveau du personnage. Celui-ci doit tomber au-dessus de la sagesse de l'adversaire. Il réduit alors (pour la durée du débat) sa sagesse de 1. Le premier arrivé à zéro a perdu. Déterminez la sagesse de l'adversaire avec deux dés à 8 faces et son niveau avec un dé à 4 faces. Le gagnant remporte une dose d'eau bénite (25 p. or).

Combat : C'est simplement un combat contre un adversaire guerrier de niveau 1-4, avec force 10 + 1 D 6, dextérité 10 + 1 D 6, constitution 10 + 1 D 6 et des points de coups variant selon le niveau et la constitution, mais seulement 50 % des dégâts subis seront gardés à la fin du combat. Le vainqueur remporte une épée bâtarde qui vaut 100 p. or.

Tir à l'arc : C'est un tir sur une cible considéré d'AC 5, le niveau de l'adversaire étant de 1-4, et sa dextérité de 10 + 1 D 6. On tire 10 flèches, celui qui en tire le plus dans la cible gagne un arc valant 100 p. or.

Course de chevaux : C'est une course de vitesse. Déterminez la performance de cavalier (1 D 20), celle du cheval (1 D 20), ajoutez le niveau de cavalier, et encore ce niveau si c'est un paladin sur son destrier, sa dextérité × 2, sa force, et son intelligence + sagesse : 2. Tirez un dé à cent pour chacun des participants (le(s) personnage(s) + 1 D 10). Celui qui possède la plus grande différence entre ce score et le dé, gagne un cheval de guerre moyen avec 8 PdC par dé, ainsi qu'une coupe qui vaut 100 p. or. Le niveau des participants sera de 1-4, et leur caractéristique de 2-16, (pour le cheval, voir MM p. 53 ou C.B. N° 13). Attention : seuls les guerriers sont admis à ce concours.

D'autres concours se déroulent encore, mais ils ne sont pas de la compétence des personnages (parties de Go, pièces de théâtre, danses, récitals de chant et de poésie, etc...).

Au concours de combat, le premier personnage ayant décidé de participer, se trouvera face à un guerrier très puissant, un guerrier-samuraï du 10e niveau, avec force 17, intelligence 15, sagesse 16, dextérité 17, constitution 17, et charisme 17, et PdC 100, combattant avec un katana (dégâts 1-12/2-20) + 5 (non magique) et portant une armure de plaques + 5 (non magique) d'excellente fabrication. Le personnage sera très probablement vaincu, (ce qui ne devrait pas l'empêcher de participer encore une fois) et le samuraï, un noble du nom d'Hiragaïn, proposera au personnage de rester avec lui. Curieux de nature, il voudra devenir ami du groupe, et apprendre le plus possible sur leur origine et offrira aux personnages de les héberger. Il est loyal neutre (lawful neutral) et ses intentions sont tout-à-fait sincères.

D'autre part, pour chaque épreuve, il y a une chance sur dix (cumulative), qu'un autre samuraï soit présent. Celui-ci se conduira de façon très hautaine, très arrogante, et prétentieuse. Si le personnage désire l'affronter, il se moquera d'abord de lui. Ses caractéristiques : guerrier, 7e niveau, force 17, intelligence 11, sagesse 7, dextérité 17, constitution 15, charisme 8, PdC 50 ; combat au katana (dégâts 1-10/3-18) + 2 (non magique) et avec une armure de plaques + 3 (non magique). Si aucun personnage ne désire l'affronter (quelle que soit la discipline), Hiragaïn le provoquera plusieurs fois, gagnant à chaque fois. Si ce samuraï perd, il se retirera honteux et visiblement furieux.

B — Izuyima est une ville de classe D (LN p. 30) et les concours sont considérés comme de niveau 4 (LN p. 28). Chaque épreuve fera appel à une tâche d'une faculté spéciale, ou à un *saving throw* sur une caractéristique, le premier qui échoue étant éliminé. Les concours possibles sont :

Théâtre : (*Acting*, HN, p. 14, accumulation de tâche durant 1 heure par période de 10 minutes).

Danse : (*dance, Dengaku*, HN p. 15, accumulation de tâche durant 1 heure par période de 10 minutes).

Parties de Go : (accumulation de tâche par période de 5 minutes jusqu'à une valeur de tâche égale au score en Go de l'adversaire, le premier qui l'atteint a gagné).

Poésie : (*poetry*, HN p. 16, un jet, la plus haute valeur gagne).

Théologie : (accumulation de tâche par période de 5 minutes jusqu'à ce que le score en théologie de l'adversaire soit atteint, le premier à l'atteindre a gagné).

Combat : simple combat contre une classe Bushi Rabble (LN p. 4) où les dégâts sont des *"Subdual"* uniquement, utilisant des Bugeis appropriés (Sumaï, Bo, Atemi-Waza, Jujustu, etc).

Tir à l'arc : *Kyujutsu*, accumulation de tâche en 10 fois, soit 10 flèches, le plus haut gagne (HN p. 11).

Équitation : *Bajutsu*, le premier accumulant jusqu'à 25, gagne. (HN p. 9).

Chant : (*singing*, HN p. 16, accumulation de tâche durant 5 minutes, par période de 1 minute, le plus haut gagne).

Devinettes : (*Wit saving throw*).

Buvette : (*Health saving throw*). Le BCS de l'opposant sera de 1 D 6 + 4, et son saving throw de 1-6.

Il n'y a évidemment pas de récompenses monétaires, ceci n'étant pas dans l'idéal japonais. Par contre, on utilisera les règles sur le gain de "ON" pour ce concours de niveau 4 (LN p. 28). A chaque épreuve, il y a une chance sur 10 cumulative, de rencontrer un samuraï de *niveau* 5, *strength* 30, *deftness* 25, *speed* 30, *health* 25, *wit* 20, *will* 20, *hit points* 60, combat avec un katana master (HN p. 56) portant une *armor class* 10 (HN p. 56), *skills : acting* 15, *dance* 15, *go* 17 ; tout *bugei* a 19, *chant* 15. Il est probable qu'il vaincra l'un des personnages à un des concours, et il proposera alors au groupe de rester avec eux. Ses intentions sont sincères et amicales, et il offrira même aux personnages de les héberger. D'autre part, pour toutes les disciplines, il y a une chance sur 10, cumulative, qu'un autre samuraï soit présent. Celui-ci se conduira d'une façon très hautaine, très arrogante et prétentieuse. Si un personnage désire l'affronter, il commencera par se moquer de lui. C'est en fait un ninja déguisé (grâce à son *Hensu-jutsu*, HN p. 20) du 3e niveau, mais ex-samuraï, qui a fini par reprendre sa caste de naissance après avoir été bafoué et défait en tant que samuraï. *Strenght* 15 ; *deftness* 35 ; *speed* 20 ; *health* 10 ; *wit* 15 ; *will* 20 ; *hit points* 25 ; combat au katana, portant une *armor class* 6, tant qu'il est déguisé en samuraï. En ninja, il combattra au ninja-to, mais aussi au kyutetsu-shoge, crachera des dards grâce à son *skill of Fukiburi-jutsu* (HN p. 19) et utilisera les *gimmicks* suivants : dards (fukiya) enduits d'un poison à injecter (par blessure), d'une vitesse éclair, de type narcotique et de niveau 3 (voir HN p. 51), de ses *nekode*, de 20 *caltrops* (tetsu-bishi), et d'une *flash grenade* (torinoko), et il conservera son *armor class* 6 (pour les *gimmicks*, HN p. 77-78). Ses aptitudes : *acting* 10, *dance* 10, *go* 10 ; tout *bugei* normal à 10, tout bugeï bonus pour ninja a 15, *chant* 10, *fuki-buri-jutsu* 10, *hensu-jutsu* (Samuraï) 19. Evidemment, il n'apparaîtra pas en ninja pour l'instant. Si aucun personnage ne désire l'affronter, Hiragaïn le fera, et le vaincra plusieurs fois de suite. Dès que ce samuraï/ninja perd, il se retire honteux, mais visiblement furieux.

A et **B** — Le samuraï hautain (son nom est Yadomaï) est en fait le serviteur d'un ogre mage (MM p. 76) d'un daï-bakemono (LN p. 11) établi dans la région. Tombé quelque peu en disgrâce auprès de son maître, il voulait se racheter en s'imposant dans le village lors des concours (c'était compter sans Hiragaïn et les aventuriers !) Il est très important que Yadomaï en sorte vaincu, soit par Hiragaïn, soit par les aventuriers, et que ceux-ci acceptent la proposition d'hébergement du samuraï sincère. Le maître du jeu devra jouer Hiragaïn d'une façon sympathique et faire comprendre aux joueurs ses intentions amicales.

SECOND JOUR : La maladie

Après une longue discussion avec Hiragaïn, les aventuriers passent une nuit tranquille (mais si !). Si vous vous sentez de mauvaise humeur, faites-leur faire une nuit blanche en leur précisant que les murs des maisons sont en papier, et qu'il n'y a pas de serrures aux portes, une coutume du pays, semblerait-il (ce qui n'inquiétera pas les aventuriers de Bushido, évidemment).

Au matin, Hiragaïn les réveille (ou les trouve en train de veiller !) et leur propose de retourner au concours. Mais l'aspect de la ville a radicalement changé durant leur sommeil (ou durant leur veillée). Partout, des hommes et des femmes gisent, la peau recouverte d'un pus noirâtre, visiblement atteints d'une maladie. Des cadavres s'empilent un peu partout, et les rues, mis à part les mourants, sont désertes. Au bout d'un court moment, ils aperçoivent Yadomaï, se dirigeant vers eux d'un pas ferme. Il s'arrête à quelques mètres, souriant. Les aventuriers remarquent alors que lui aussi est atteint par la maladie. D'une voix rauque, il leur apprend que, parce que c'est dans cette ville qu'il fut défait, et qu'en raison de cette défaite son maître (sans préciser de qui il s'agit) l'a banni et a tué sa famille, il ne lui reste plus qu'à mourir ici, entraînant avec lui dans la mort ceux qui en furent la cause. Il est, et a toujours été, visiblement fou. Puis, il s'écroule lourdement. Hiragaïn (et peut-être aussi les aventuriers ?) se précipite vers lui, et le secoue violemment, criant "s'il te reste un peu d'honneur, dis-moi, y-a-t-il un remède ?" et Yadomaï, souriant, lui répond : "Si vous avez le courage, allez dans le marais des brumes salées. Mais vous n'atteindrez jamais la demeure de mon maître, la maladie vous tuera d'abord".

A — Puis, il retombe dans les délires engendrés par la fièvre. Hiragaïn se redresse, et demande aux aventuriers d'aller chercher le remède, leur promettant une récompense (5.000 p. or, s'ils veulent tout savoir). Il leur applique des herbes, retardant l'effet de la maladie pour environ trois jours, leur indique la direction du marais des brumes salées (où lui-même n'est jamais allé) et essaie de sauver un maximum d'habitants. Signalons qu'un *Cure Disease* de clerc ne permettra que de retarder l'effet de la maladie, pas de la guérir.

B — "Et même", continue Yadomaï, "je ne pense pas que vous partirez d'ici". Et, d'un geste rapide, il enfonce son ninja-to dans le ventre d'Hiragaïn, qui s'écroule gravement blessé. Puis, le ninja se mettra debout, lançant sa *Flash Grenade* et essaiera, pris d'une folie meurtrière, de tuer le plus possible d'aventuriers. Hiragaïn peut être réanimé à la fin du combat.

Il administrera aux aventuriers une herbe retardant l'effet de la maladie de trois jours, et demandera aux aventuriers de partir en direction du marais, lui-même voulant rester pour sauver un maximum de gens.

LE MARAIS DES BRUMES SALÉES

On ne sait certes pas grand chose de ce marais. Un brouillard plane au-dessus en permanence, et il en émane une forte odeur salée. Lorsqu'on y pénètre, l'odeur se renforce, et tous les aventuriers ont un goût de sel, nauséabond, dans la bouche. Le marais lui-même est habité essentiellement par des Kappas, des sortes d'hommes-tortues, des serpents et des araignées d'eau. Il faudra 10 + 1 D 10 heures pour traverser le marais et trouver la demeure du maître de Yadomaï. A chaque heure, tirez un dé à 20 faces.

A — Dé

1-15 : Il ne se passe rien.
16 : L'un des aventuriers glisse et tombe dans le marais. Dé à 20 sous la dextérité pour ne pas tomber. Sinon, 1-12 de dégâts.
17 : 1-6 araignées d'eau affamées se jettent sur les aventuriers. Considérez-les comme des araignées larges (MM p. 90) qui marchent sur l'eau.
18 : 1-2 serpents d'eau affamés (eux aussi) attaquent les aventuriers. Considérez-les comme des *constrictors* (MM p. 88) qui nagent sous l'eau.
19 : 3-6 Kappas (voir en dessous) attaquent les aventuriers pour leur dérober leurs trésors.
20 : 1 Will-o-Wisp (MM 101) attire les aventuriers vers lui pour les attaquer. Attention, ce monstre est fort !

KAPPA

Classe d'armure : 5
Mouvement : 9"//15"
Dés de vie : 3 + 1
Nbre d'attaque : 1
Dommages/Attaques : par arme ou 2-8
% au repaire : 10 %
Type de trésor : B, N
Attaques spéciales : sorts, technique du brise-os
Défenses spéciales : sorts
Résistance à la magie : standard
Intelligence : basse
Alignement : loyal mauvais
Taille : M
Points d'expérience : 150 + 3/pt de vie

Les Kappas sont des hommes-tortues, très mauvais, vivant dans l'eau. Leur peau est écailleuse, leurs mains et leurs pieds sont palmés, et ils ont une carapace de tortue sur le corps. Ils combattent avec des armes ou utilisent leurs mains. En raison de leur grande force, ils font + 2 aux dégâts.

Sur un 20 naturel, et à mains nues, le kappa brise un membre à son adversaire. En plus, chaque kappa peut utiliser ses pouvoirs magiques, une fois par jour chacun. *Gerbes d'eau :* ce pouvoir aveugle l'adversaire qui rate son jet de protection durant 1-10 rounds. *Courants marins :* ce pouvoir agit comme un télékinésie lancé par un magicien du 9e niveau. *Respirer l'eau :* ce sort a le même effet que le sort de Druide, comme lancé par un 5e niveau, mais le personnage ne peut plus respirer d'air s'il ne réussit pas son jet de protection.

B — Dé

1-15 : Rien ne se passe
16 : L'un des aventuriers glisse et tombe dans le marais. Deftness ST ou il subit 1-10 de dégâts.
17 : 1-3 Mizu-Kumo (LN p. 10) attaquent les aventuriers.
18 : 1 Serpent (LN p. 9) attaque les aventuriers.
19 : 2-4 Kappa (LN p. 12) attaque les aventuriers.
20 : Les aventuriers sont leurrés par un Kitsune (LN p. 13). Attention, ce monstre est puissant !

LA DEMEURE DU DAI-BAKEMONO

Etant donné que les aventuriers partent le matin, il est probable qu'ils situeront la demeure du mystérieux maître pendant la nuit. En journée, la demeure est trop bien défendue pour y pénétrer, et les aventuriers feraient mieux de profiter du sommeil des habitants. Sinon, considérez tous les monstres comme éveillés, sûrs d'entendre tout bruit et de se grouper pour une attaque de masse.

NIVEAU 1

I — L'entrée. Cette espèce de hall, aux murs décorés d'estampes japonaises, recèle, caché par un tatami (matelas de paille tressée), un piège : c'est un assemblage astucieux de planches et de clous qui grincent et tintent dès que l'on marche dessus, alertant les gardes.

A — Si le voleur réussit son pourcentage de *find traps* ou que l'on pense à relever le tatami, on remarquera le piège. Sinon, il alertera les gardes en II (4 fois sur 10 la nuit) automatiquement si on marche dessus.

B — C'est un nightingale floor (LN p. 35), qu'un *Wit Saving Throw* permettra de détecter, (LN p. 35) qui alertera les gardes en II automatiquement (4 fois sur la nuit) si on marche dessus.

II — Chambre de garde. Une pièce avec des lits de paille et des armes aux murs.

A — Trois gobelins veillent ici. (MM p. 47).

B — 5 Bakemono-Sho veillent ici. (LN p. 11).

III — Pièce principale des gardes, où logent tous les gardes restant.

A — Il y a 30 gobelins (MM p. 47) et dans un coffre fermé, leur trésor : 600 p. d'or et 5 gemmes à 200 p. d'or chacune.

B — Il y a 30 Bakemono-Sho (LN p. 11) et dans un coffre fermé (complexité 2, HN p. 18) leur trésor : 112 pièces d'argent, 25 pièces de cuivre et 18 pièces d'or.

IV — Couloir extérieur. Il est utilisé pour défendre la maison en cas d'attaque : il est nu et jalonné de meurtrières.

V — L'atelier, où l'on fabrique des pots, de la literie, etc. Aucun objet de valeur.

VI — C'est un hall d'entrée inoccupé, décoré d'estampes japonaises.

VIII — Les prisons. Aucune lumière n'éclaire cet endroit. Les pièces ouvertes sont effectivement inoccupées, les autres contiennent des cadavres, des gardes désobéissants (mais toujours serviles) et des Kappas prisonniers, tous enchaînés aux murs.

VIII — La chambre de torture.

IX — Cellule pour prisonniers de marque, plus spacieuse, et plus confortable, actuellement vide.

X — Derrière les prisons, se trouve un couloir étroit et humide, tapissé d'oubliettes. Celles-ci s'ouvrent et se referment sur le passage d'une personne, mais seulement si elles ne sont pas déjà occupées. Les oubliettes ouvertes sont vides, les autres contiennent des cadavres. Seule, celle marquée d'une flèche contient une personne, qui sera reconnaissante si elle est délivrée.

A — C'est un prêtre du 4e niveau (PdC 21, sorts : *Cure light wounds (X2), Bless Spiritual Harmer, Silence*, sans armes).

B — C'est un gakusho shintoïste du 2e niveau (PdC 15, classic gakusho (LN p. 4), sans armes.

Son nom est Tal-Kenn.

NIVEAU 2

XI — Salle commune des gardes contenant une cuisine (répugnante d'ailleurs) et des tables. En journée, la moitié des gardes se trouveront ici (de III et de XVI). La nuit, elle sera vide.

XII — Dans ce hall, un dispositif d'alerte est mis en place : un mince fil parcourt la pièce et toute personne se dirigeant vers l'escalier en colimaçon (ou en revenant) tirera dessus, déclenchant un gong dans la pièce d'à côté.

A — Toute personne alertée par la meurtrière sur le côté, pourra remarquer, en cherchant, le fil.

B — Un *Wit Saving Throw* permettra de remarquer le fil.

XIII — Une salle de gardes, où résonnera le gong déclenché en XII. Un garde courra alors vers XV, un autre se postera à la meurtrière, et deux feront irruption en XII.

A — Sept orques sont présents.

B — Cinq Shikomes sont de garde, armés de Dan-Kyu (BCS 13) et de Katana (BCS 12).

XVI — Chambre commune des gardes.

A — 30 orques vivent ici. Ils n'ont pas de trésor, celui-ci étant gardé par leurs chefs.

B — 30 Shikomes vivent ici. Ils n'ont pas de trésor, celui-ci étant gardé par leurs chefs.

XIV — Ce sont les chambres des invités peu importants, meublées, mais pas richement.

XV — Salle des chefs des gardes. Elle est décorée d'une façon grotesque et laide, mais on peut y récolter quelques objets de valeur (vases, coupes, etc.).

A — 6 orques avec 2 HD et 8 PdC par dé vivent ici. Il y a pour 50 pièces d'or d'objets de valeur dans la pièce.

B — 6 Shikomes avec les meilleures caractéristiques possibles vivent ici. Il y a pour 50 pièces d'argent d'objets de valeur dans la pièce.

Dans un coffre, se trouve le trésor des gardes. La clé se trouve sur l'un des chefs.

A — Le coffre est fermé à clef et protégé par une lame tournante qui se déclenche lorsqu'on essaie de l'ouvrir, faisant 5-50 de dégâts. Il contient

710 pièces d'argent, 370 pièces d'or, et 8 gemmes à 300 pièces d'or chacune.

B — Le coffre est fermé à clef *(complexity 5)* et contient 120 pièces et 2 gemmes d'intensité 3.

XVI — Chambre commune des gardes.

A — Il y a 30 orques, sans trésor.

B — Il y a 30 Shikomes, sans trésor.

XVII — L'arsenal des gardes, contenant toutes sortes d'armes. Si la porte est ouverte sans clé, un gong résonnera, alertant automatiquement (7 fois sur 10 la nuit), les gardes. Au centre, sur un piédestal, se trouve une grande épée dans son fourreau.

A — C'est une épée + 3.

B — C'est un katana master.

NIVEAU 3

A part les murs extérieurs, solides, tous les autres sont des panneaux de papier. Cet étage est exclusivement occupé par les humains qui servent le maître. Ils ne combattent pas (sauf un, voir en dessous) mais ils crient ! Depuis que Yadomaï (le samuraï renégat) est parti, un seul personnage reste apte à combattre, Zel-Kan, le magicien.

A — Zel-Kan est du 7e niveau, avec 25 PdC, et il a en tête les sorts suivants : *Burning Hands - Charm Person - Sleep - Shocking Grasp - Invisibility - Stinking Cloud - Web - Lightning Bolt - Fly - Fire Shield*. En outre, il possède une robe lui donnant AC 2, un *Wand of Frost* (avec 21 charges), un *Ring of Shooting Stars*, et une potion de *Polymorph (self)*, une autre de *Extra-Healing*, et un médaillon d'*ESP*. Tous ces objets seront bien sûr utilisés contre des attaquants éventuels. Son trésor est gardé sous les planches de sa chambre, en compagnie de trois serpents venimeux (MM p. 88). Il se compose de 550 pièces d'or et de 12 gemmes de 75 pièces d'or chacune.

B — Zel-Kan est du 2e niveau, avec 15 hit points, *classic Shugenja* (voir LN p. 4) avec un *Power* de 32, et un *knowledge* de 17 dans chacune des écoles. Il connaît tous les sorts nécessitant un tel *knowledge*. En outre, il possède 2 Talismans, le premier permettant de lancer le sort *Arrows of Water* (HN p. 71) avec 19 charges et l'autre un *Confusing gaze* (HN p. 74) avec 14 charges. Son trésor est caché sous les planches de sa chambre, en compagnie de 1 viper (LN p. 10) dont le poison est de niveau 1. Il y a 35 pièces d'or, et 3 gemmes valant 8 pièces d'or chacune.

XVIII — Quartier résidentiel des humains.

a) chambres normales (5-7 pièces d'argent dans chacune). – b) Bains. – c) Toilettes. – d) Cuisines. – e) Entrepôts.

XIX — Salle à manger

NIVEAU 4

XX — Ici, habitent les serviteurs préférés du maître. Le jour, ils s'occuperont dans la pièce centrale ; la nuit, un dormira sur la table, au centre : 8 chances sur 10 de le réveiller, 4 chances sur 10 pour les autres.

A — Ce sont 4 ogres dénommés Mo, Go, Gar et Tak avec PdC : 25/30/27/29. Chacun possède une massue faisant 3-30 de dégâts, + 3 au toucher (pour leur force) mais qui ne peut être manipulée que par une personne ayant une force de 18 (00) ou plus. Leur trésor est entassé par terre dans leur chambre : 400 pièces d'or en tout.

B — Ce sont 4 O-Bakemono dénommés Mo, Go, Gar et Tak (LN p. 12) tous armés de Tetsubo. Leur trésor est entassé par terre dans leur chambre : 400 pièces d'argent en tout.

NIVEAU 5

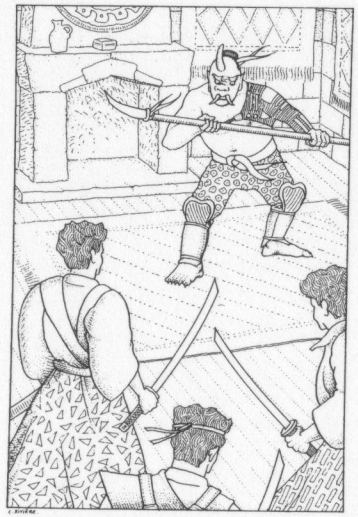
Ce niveau est l'étage personnel du maître. L'escalier est chargé de grelots, alertant automatiquement (même la nuit) aussi bien le maître que les occupants du niveau 4.

A — Un voleur réussissant son pourcentage de *Remove Traps* désamorcera ce dispositif.

B — Un *Raw Deftness Saving Throw* suivi d'un *Base Will Saving Throw* permettra de passer l'escalier.

XXI — L'antre du Daï-Bakemono.

A — Le maître est un Ogre Mage (MM p. 76) avec 45 PdC, qui sera d'habitude déguisé en humain (grâce à son *polymorph*). Il portera sur lui son épée à 2 mains + 3. (Il a une force de 18 (00) lui donnant encore + 3 au toucher et + 6 aux dégâts). Dans la pièce, on peut glaner pour 150 pièces d'or en décoration et ornements, mais il faut monter par la cheminée pour trouver le vrai trésor.



B — Le maître est un Daï-Bakemono (LN p. 11). Il portera d'habitude sur lui un nodachi master (HN p. 56) qui fonctionne comme un talisman, une fois par jour (LN p. 25), lançant le sort *Flaming Steel*, du niveau 4 (HN p. 71). Dans la pièce, on peut glaner pour 90 pièces d'or, mais il faut monter par la cheminée pour trouver le vrai trésor.

NIVEAU 6

L'accès, par la cheminée à ce niveau, est gardé par une araignée apprivoisée (que pour le maître !) nichant dans un trou de la cheminée.

A — C'est une large Spider avec 6 PdC (MM p. 90).

B — C'est un Hirata-Kumo avec un poison niveau 1 (LN p. 10).

XXII — C'est ici que sont entreposés tous les trésors importants du maître.

A — Il y a un arc + 3 et 10 flèches + 1, un coffre avec un gaz mortel qui jaillit si la clé (sur le maître) n'est pas utilisée ou qu'un voleur rate son *Remove Traps*, contenant en tout 3.500 pièces d'or, et un autre contenant des fioles (3 *extra-healing* : 1 *invisibility*, 1 *giant strength* (19), 1 *invulnerability*, ainsi qu'une fiole de liquide noirâtre en grande quantité, qui infligera la maladie (décrite auparavant) à toute personne en buvant, ne fût-ce qu'une goutte.

B — Il y a un Han-Kyu avec Man-Rating 4, + 2 du BCS, un coffre avec une serrure de complexité 6 (HN p. 18) contenant en tout 350 pièces d'or, 8 doses de *Healing Salve* (HN p. 51) et une fiole d'un liquide noirâtre en grande quantité, qui infligera la maladie décrite auparavant à toute personne en buvant, ne fût-ce qu'une goutte.

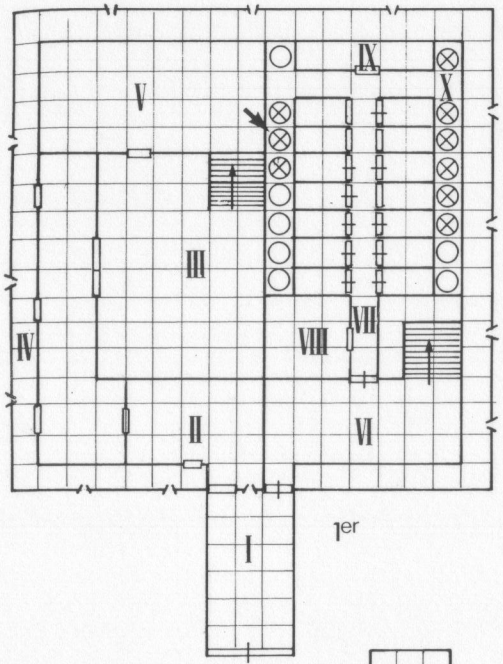
A leur surprise, les aventuriers n'auront pas trouvé d'antidote à la maladie qui (précisez-le leur maintenant) commence à les affecter. **La solution est simple ; il leur faudra retourner à la ville, où Hiragaïn pourra fabriquer un produit servant de remède.**

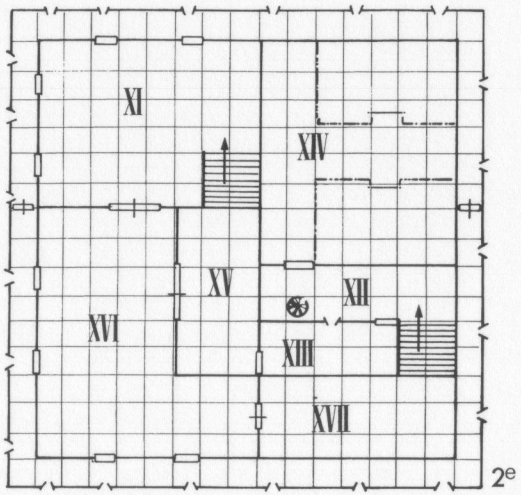
A — La récompense promise au début sera bien sûr accordée, et on proposera aux aventuriers un petit bateau qui devrait pouvoir les ramener chez eux. C'est au DM, maintenant de décider si le retour se passe sans problème, si d'autres aventures attendent les personnages une fois en mer, ou si le monde japonais leur plaît, si le moment n'est pas encore venu de quitter la terre du Soleil Levant... Car, si l'un des voleurs du début du scénario s'est échappé, la guilde locale enverra une expédition punitive composée de voleurs identiques, mais trois fois plus nombreux !

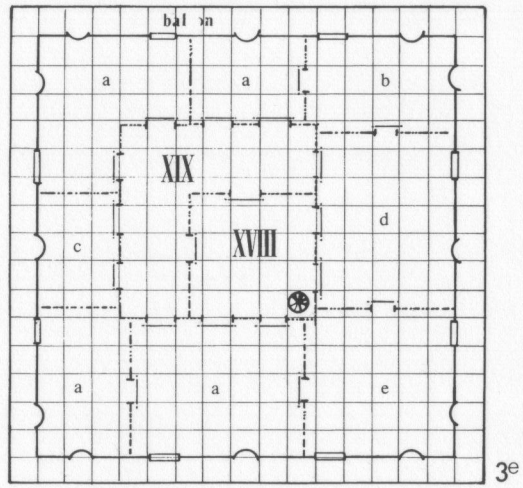
B — Les aventuriers de Bushido n'auront pas d'ennui avec le gang yakuza local (sauf si vous en décidez autrement, bien sûr) pour compenser leur combat avec le ninja Yadomaï. Pour la réussite de leur mission, chacun recevra 75 points de "ON". S'ils n'ont pas réussi à ramener le germe de la maladie, ils perdront tous 75 points de "ON" !

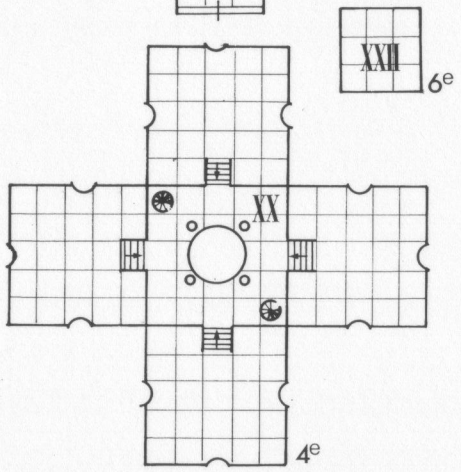
A vous de conclure le séjour à Izuyima dans les ovations de la population sauvée... □

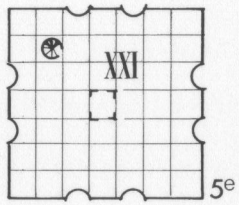
Martin Latallo.











Légendes du module