

LES FORCES DE NIPPON

Mieux vaut ne pas prendre le peuple nippon à la légère : il dispose des guerriers humains les mieux entraînés du monde de warhammer, certains rivalisant même avec la race des elfes. Sur cet archipel mystique en proie aux pires cataclysmes, leur caractère est forgé par la dureté de la vie.

Lorsqu'ils sont commandés par leur seigneur, ils sont prêts à mourir en son nom et en l'honneur du clan.

Cette section fournit tous les détails relatifs aux troupes, aux héros, aux monstres et aux machines de guerre utilisés par les armées des Fiefs de Nippon.

Elle contient l'historique, l'imagerie, les profils de caractéristiques et les règles nécessaires pour aligner tous les éléments de l'armée, des unités de base aux personnages spéciaux.





REGLES SPECIALES DE L'ARMEE

Sur cette page, vous trouverez toutes les règles et équipements s'appliquant soit à l'armée entière, soit à plusieurs unités de l'armée. Ces règles et équipements font partie intégrante de la façon dont l'armée des Fiefs de Nippon se comporte sur un champ de bataille. Les règles spéciales et équipements spéciaux ne concernant qu'une ou deux unités de l'armée sont décrites dans les entrées correspondantes du bestiaire.

DISCIPLINE SECLAIRE

Partout sur l'archipel de nippon se trouvent des dojos d'arts martiaux. Chacun forme ses élèves à son propre style de combat et à sa propre arme de prédilection.

Les figurines disposant de cette règle (hors monture) peuvent relancer leur jet pour toucher donnant 1, au tir comme au corps à corps.

ARMES SPECIALES DES FIEFS

Arc asymétrique

C'est l'arme la plus vieille et la plus parfaite du peuple nippon. Sa conception asymétrique permet d'envoyer à une très grande vitesse des flèches qui sifflent avant de toucher leur cible, effrayant les plus simples d'esprits.

Portée	Force	Règles spéciales
24ps	3	Tir de volée, Perforant, Volée funeste

Volée funeste : Si l'unité équipée d'un arc asymétrique fait un Tir de Volée et qu'elle provoque un test de panique due à la règle Lourde Perte, elle infligera un malus de -1 au commandement à l'unité ciblée.

Katana

Les katanas sont des armes au tranchant redoutable, ils sont faits du meilleur métal de l'archipel, la sakuradite, aussi appelé pierre d'argent ou fer martelé. Il faut de longues heures de travail pour forger une telle lame mais le résultat obtenu en vaut largement la peine.

Portée	Force	Règles spéciales
Corps à corps	Utilisateur	Arme à deux mains, Perforant, Sauvegarde d'esquive.

Sauvegarde d'esquive : Une figurine combattant avec un katana (magique ou non) bénéficie d'une *sauvegarde invulnérable de 6+* qui représente la possibilité de parer un coup. Même la hache la plus imposante peut être détournée au tout dernier moment par un habile combattant.

Cette *sauvegarde invulnérable* passe à 5+ pour les champions d'unités et les personnages.

Cette esquive ne fonctionne qu'au corps à corps. Elle ne fonctionne pas contre les *touches d'impact*, les *attaques de souffle au corps à corps* ou les *piétinements* (impossible d'esquiver quelque chose d'aussi gros).

Enfin, une *sauvegarde d'esquive* ne peut pas être utilisée par une figurine frénétique, elle est bien trop plongée dans sa folie pour penser à se protéger. Elle n'est pas non plus utilisable par une figurine montée.

Pique

Une arme très prisée de la classe paysanne et guerrière.

Portée	Force	Règles spéciales
Corps à corps	Utilisateur	Arme à deux mains, Combat sur plusieurs rangs*, Arme d'hast*.

**Ne s'applique pas dans le tour lors duquel la figurine a chargé.*

Arme d'hast : L'unité provoque un malus de -1 pour toucher à toute unité engagée de front contre elle, elle conserve ce bonus tant qu'elle n'est pas battue au corps à corps ou *désorganisée*.

EQUIPEMENTS DES FIEFS

Armure en sakuradite

L'archipel joui d'un sol riche d'un minerai rare que les forgerons ont nommé la Sakuradite, du nom de la fleur de cerisier. Les armures confectionnées avec ce métal précieux sont des chefs d'oeuvres de protection et de légèreté qui sont réservés uniquement aux élites des clans.

Une armure de Sakuradite confère à son porteur une *sauvegarde d'armure de 4+*, cumulable avec d'autres pièces d'équipement.

Oriflamme dorsal

La plupart des guerriers portent un oriflamme accroché au dos de leur armure, ce dernier porte les mon et couleurs du clan, ce qui permet dans le tumulte des batailles de reconnaître rapidement les siens.

Une unité équipé d'un oriflamme dorsal est *Indomptable* si elle compte autant ou plus de rang que l'unité ennemie.



GENERAUX DES FIEFS

Les généraux des fiefs sont les seigneurs et lieutenants de l'archipel. Ces nobles descendent de grandes lignées guerrières, certaines remontant jusqu'à l'époque du 1er empereur. Ils sont autant meneur d'hommes qu'homme de lettres et homme d'état : ils sont les dignes représentants de leur fief. Ils dirigent leur armées au nom de l'honneur et de la gloire de leur clan et bien évidemment, au nom du général suprême et de l'empereur.

Un seigneur des fiefs est le gouverneur de son domaine, qu'il dirige avec une poigne de fer. C'est à lui que revient la responsabilité de prendre les décisions importantes de sa seigneurie, de la rédaction d'une loi à la déclaration de guerre. Néanmoins, bien qu'indépendants, les seigneurs sont les vassaux du général suprême et de son clan, ainsi que de l'empereur. Chaque année, ils doivent se déplacer jusqu'à la capitale pour renouveler leur serment d'allégeance. Si un seigneur ne fait pas la procession, il risque de fortes représailles sur son fief. En fonction de son rapprochement avec le général suprême, un seigneur peut posséder un titre particulier. Ce titre lui offre les faveurs du clan au pouvoir.

Dès leur plus jeune âge, ces nobles sont initiés à l'art de la guerre et développent un sens aigu de la stratégie et de la tactique. Arrivés à l'âge adulte, ils doivent être capables de diriger une armée au nom du clan. Ils suivent parallèlement les enseignements de la voie du guerrier, comme tout homme d'armes de l'archipel. Néanmoins, leur statut de dirigeant ne leur permet pas de développer leur art martial aussi bien que le ferait un nippon voué au

culte du guerrier. Pour autant, leur talent aux armes n'est pas à prendre à la légère.

Lorsqu'ils partent en guerre, les seigneurs se distinguent de par la singularité de leur méthode. Les seigneurs "aristocrates" des fiefs du sud préféreront rester à l'arrière du champ de bataille, entourés de leurs conseillers et autres gardes du corps, afin de donner les ordres et de laisser leurs lieutenants aller à l'affrontement. Les seigneurs "guerriers" du nord, quant à eux, ont un comportement beaucoup plus belliqueux. Ils rechercheront toujours à se poster à l'avant de leur armée, exaltant leurs guerriers au combat. Ces derniers ne craignent pas la mort car pour eux, il est honorable de mourir au combat. Cela peut les mettre dans les pires situations mais s'ils s'en sortent, l'honneur qu'ils obtiennent n'en est que plus grand.

Un seigneur peut nommer ses plus fidèles lieutenants au titre de porte-étendard ou garde du corps. Ces rôles seront accomplis avec brio jusqu'au péril de leur vie si ils le doivent. Il se peut même qu'un seigneur délègue le commandement de son armée au lieutenant le plus compétent de son fief, ce dernier aura alors l'immense honneur de diriger l'armée du clan et de l'amener à la victoire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur des fiefs	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Noble	4	5	5	4	4	2	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline Séculaire.

Chef de Clan : Si un seigneur des fiefs rejoint une unité de guerriers des fiefs, cavaliers des fiefs ou de gardes écarlates, cette dernière deviendra *tenace* et *immunisée à la psychologie* tant qu'il les accompagne.

Si une figurine avec la règle *Présence autoritaire* se trouve dans la même unité que celle ayant la règle *Chef de clan*, c'est cette dernière qui doit être appliquée.

Présence autoritaire : Si un noble rejoint une unité de guerriers des fiefs, cavaliers des fiefs ou de gardes écarlate, cette dernière deviendra *tenace* et *immunisée à la panique* tant qu'il les accompagne.

Serment de sacrifice : Si votre armée compte plusieurs seigneurs des fiefs, vous devez choisir au début de la partie celui à qui un noble (non porteur de la grande bannière) a prêté serment. Un même personnage ne peut pas être protégé par plusieurs noble. Chaque fois qu'un seigneur des fiefs subit une blessure et qu'il se trouve dans la même unité que son garde du corps, lancez 1D6 avant d'effectuer les sauvegardes. Sur un 1, la blessure est résolue normalement, mais sur un 2+, le coup est intercepté et la blessure ré-allouée au noble. Une seule blessure par phase peut-être ré-allouée de la sorte (si plusieurs blessures sont infligées simultanément, déterminez au hasard laquelle le noble tente d'intercepter si nécessaire). Les blessures subies par un seigneur des fiefs lors d'un défi ne peuvent pas être ré-allouées - c'est une question d'honneur et le noble ne peut pas interférer.





MAITRES D'ARMES

Les maîtres d'armes sont les gardiens des arts martiaux des fiefs de nippons. Ils excellent dans la maîtrise de toutes les armes : la hallebarde, la lance, l'arme lourde et évidemment le katana qu'ils manient à la perfection.

Leur niveau de maîtrise des armes est égal à celui des nobles elfes. Leur vie se résume à la recherche de l'état de grâce pour un guerrier : être capable de tuer un homme en un seul geste. Ils sont les meilleurs bretteurs humains du monde de warhammer, les égaux des seigneurs du graal bretonniens.

Souvent imbus de leur personne, les maîtres d'armes ont une foi inébranlable en leurs capacités martiales et n'ont que faire de l'attirail traditionnel du guerrier. Ils partent au combat sans armure, vêtus simplement de leur kimono, ce qui leur permet d'être totalement libres de leurs mouvements et de mieux sentir les éléments qui les entourent.

Au combat, ils chercheront toujours à affronter le meilleur guerrier adverse. Ils ne peuvent résister à la tentation que représente pour eux un défi lancé par un guerrier de valeur, attisant leur orgueil martial.

Affronter un maître d'arme en combat singulier entraîne la plupart du temps une mort certaine, hormis si des divinités viennent en aide au malheureux ou si ce dernier possède des capacités martiales innées. Nombreux sont les seigneurs du chaos, les elfes ou les guerriers renommés qui ont payé de leur personne en sous-estimant ce simple

humain. Les maîtres d'armes sont réputés pour mettre fin promptement aux batailles, en décapitant le général adverse d'un simple revers de katana.

En dehors des combats, les maîtres d'armes ont pour vocation d'entraîner les soldats des fiefs à leur arme de prédilection. Chaque dojo est dirigé par un seul maître d'arme, qui a pour responsabilité d'enseigner les arts martiaux, ainsi que de gérer l'école. Ils permettent aux fiefs de conserver des guerriers bien entraînés et prêts à intervenir en cas de conflit. Certains maîtres d'armes ont développé des techniques de combat spéciales qu'ils enseignent à l'élite des fiefs, la garde écarlate, qui obtient ainsi ce que l'ont peut posséder de mieux en terme de capacités humaines (certains diraient même surhumaines).

Parallèlement, d'autres maîtres d'armes font le choix de vivre en ermite, cherchant la perfection dans la solitude et en ne faisant qu'un avec la nature. Ils acceptent parfois de prendre sous leur coupe des élèves talentueux pour leur enseigner leur savoir.

Il existe une hiérarchie parmi les maîtres d'armes. Leur rang est publiquement affiché sur le bandeau qu'ils portent, grâce à une couleur et un symbole qui indiquent leur niveau dans la hiérarchie. Seul le porteur du deuxième bretteur peut affronter le porteur du bandeau de Kenshin (le premier) : le vainqueur est alors reconnu comme étant le meilleur d'entre tous et remporte l'épée légendaire des milles duels.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître d'arme	4	6	5	4	4	3	6	4	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline Séculaire.

Prouesse martiale : Les ennemis ciblant au corps à corps une figurine ayant la règle spéciale prouesse martiale subissent un malus de -1 sur leurs jets pour toucher.

Impétuosité : La figurine doit toujours relever un défi lancé par une figurine ayant une capacité de combat égale ou supérieure à la sienne.

Coup de maître : Si la figurine dotée de la règle spéciale Coup de Maître obtient un 6 sur un jet pour blesser au corps à corps, cette dernière annule toute sauvegarde d'armure et suit la règle spéciale *Blessures multiples (2)*.

Tir de maître : Si la figurine dotée de la règle spéciale Tir de Maître obtient un 6 sur un jet pour blesser au tir, cette dernière annule toute sauvegarde d'armure.

Exaltation guerrière : Un maître d'arme possède la règle charge dévastatrice, de plus, il transmet cette règle à toute unité des fiefs de nippon qu'il rejoint.

AMELIORATION
Grand maître : Un maître d'arme peut devenir un grand maître. Ce dernier inflige des Coups de maître et des Tir de maître sur des 5 et des 6.

PRETRES DES DIEUX-ESPRITS

Les prêtres des dieux-esprits sont à la fois prêtres, mages et guerriers. Ils sont les dépositaires des croyances du culte des esprits qu'ils dispensent à travers l'archipel. Le culte des esprits est une religion polythéiste qui mélange animisme, magie élémentaire et quiétude intérieure. Pour la population, les prêtres représentent le lien sacré qui relie les esprits et les hommes. Leur magie est basée sur les éléments qui forment la pierre angulaire de leur culte : le feu, la terre, le vent, l'eau et le métal. De plus, grâce à leur sagesse et leur savoir, ils jouent aussi le rôle de conseillers auprès des seigneurs des fiefs, certains pouvant même leur prédire l'avenir au travers d'osselets et de galets.

A l'origine, ces prêtres étaient des chamans dans les premières tribus nipponnes. A cette époque, ils vouaient déjà un culte aux esprits qui vivaient sur l'archipel. De petits mausolées leurs étaient consacrés et les prêtres y déposaient des offrandes. En échange, ces esprits miséricordieux leur enseignèrent l'art occulte de la sorcellerie et la maîtrise des vents du chaos. En peu de temps, les prêtres maîtrisèrent des sorts mineurs et élémentaires. Cependant, les esprits les mirent en garde quant à l'utilisation des énergies du chaos car il est dangereux de s'aventurer sur les territoires des démons. Les chamans respectèrent leurs paroles : ils cherchèrent et trouvèrent un équilibre dans l'appel des vents de magie.

Lorsque le fils des dieux-esprits, Jintoki, unifia la nation contre les hordes du chaos, le culte des esprits devint la religion de l'archipel. Tous les chamans virent en lui l'empereur des hommes et des esprits. Il existe plusieurs façons de vénérer le culte des esprits. Les deux plus grandes communautés sont celles des prêtres des dieux-esprits vivant dans les temples et celle des prêtres-ascètes vivant en ermite dans les coins reculés de l'archipel. Ces deux castes sont reconnaissables à leur tenue vestimentaire : les uns portent des vêtements simples tandis que les autres ont des vêtements plus sophistiqués avec des kimonos en soie et des parures en or. Ils ont en commun le port d'un sceptre (signe de leur statut de prêtre) ainsi que leur mâtla, chapelet en bois divin.

Il existe plusieurs temples de différentes tailles sur l'archipel, toujours situés un peu à l'écart des villes, voire en pleine nature sur les hauteurs ou sur des emplacements sacrés. Ces temples sont des lieux de pèlerinage, de culte et de recueillement pour les différentes classes de la population nipponne : les guerriers y cherchent la paix intérieure avant la bataille, les paysans y prient pour une bonne moisson, etc. Ils sont dirigés par les augures des esprits et les oracles, assistés par les moines novices et les gardiens ogres. Les augures sont des êtres très âgés, certains pouvant même vivre le double d'une vie humaine.

La plupart des prêtres sont des enfants ayant été abandonnés dans un temple. Les autres sont d'anciens guerriers qui ont décidé de rejoindre les ordres pour expier leurs fautes. Dans tous les cas, ils suivent les enseignements du culte des esprits et les plus doués mènent un apprentissage de la magie.

Quand une armée de nippon part en guerre, les prêtres la suivent pour lui fournir un soutien spirituel et une protection magique. Avant la bataille, les prêtres peuvent invoquer un dieu-esprit pour que celui-ci lui apporte son soutien au combat.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Augure des esprits	4	4	3	4	4	3	4	3	8
Oracle	4	4	3	4	4	2	4	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

MAGIE : Les prêtres sont des sorciers qui utilisent les domaines du Feu, du Métal, de la Bête, de la Vie ou des Cieux.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire.

Chamanisme : Les prêtres peuvent être équipés d'une armure et lancer des sorts. En contrepartie, les prêtres doivent obtenir au minimum trois 6 pour lancer un sort en pouvoir irrésistible.

ADJURATION DES DIEUX-ESPRITS

A la fin du déploiement mais avant tout mouvement *d'avant-garde*, vous pouvez lancer 1D6 pour chaque prêtre de l'armée, consultez ensuite le tableau suivant :

1D6 RÉACTION DU DIEUX-ESPRIT

- 1 Colère divine :** Le prêtre subit 1 touche de force 5.
- 2 à 5 Réceptacle de puissance :** Le prêtre ajoute +1 à toutes ses tentatives de *canalisation* des vents de magie.
- 6 Aura suprême :** Le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer ou dissiper des sorts.



GUERRIERS DES FIEFS

Les membres de la caste des guerriers sont respectés avec crainte et admiration à travers tout l'archipel et ce quelque soit leur rang, du plus humble au plus influent. Ils ont pour emblème la fleur de cerisier car celle-ci tombe avant de faner. Ils sont les guerriers serviteurs des puissants de l'archipel.

Dès leur plus jeune âge, les enfants des familles nobles doivent suivre les principes stricts de la voie du guerrier. Cette dernière comprend l'étude du maniement des armes, l'application de son code d'honneur à respecter ainsi que l'éducation au culte des esprits. Les jeunes élèves sont pris en charge par des maîtres d'armes et des prêtres qui aiguisent autant leurs bras que leur pensée. Cette enfance passée auprès de maîtres font d'eux d'excellents guerriers et de parfaits hommes de lettres, touchant à toutes les formes d'arts (estampes, haïkus, calligraphie) et pratiquant la méditation ainsi que la philosophie. C'est à leur majorité que les jeunes du fief deviennent des guerriers au service de leur seigneur. Ils reçoivent alors un nom d'adulte ainsi qu'une paire de katanas, un court et un long. Cet ensemble d'armes forgées dans la sakuradite est le symbole de leur statut de guerrier, ils doivent y veiller comme sur leur propre vie car il représente leur âme.

Un guerrier est formé à combattre aussi bien au corps à corps qu'au tir. Certaines écoles ont leur arme de prédilection comme la hallebarde ou le pique. Quoi qu'il en soit, un guerrier passera sa vie à s'entraîner aux armes. Ce culte du combat fait que très peu d'homme du Vieux Monde ou de Cathay peuvent égaler ces guerriers. Les plus

doués d'entre eux peuvent être nommés pour rejoindre la garde d'honneur du seigneur. Quand un guerrier démontre ses talents et qu'il fait honneur à son clan, lors d'une compétition ou sur un champ de bataille, le fief lui octroie richesse et avancement. Ce dernier peut même devenir un proche du seigneur, ce qui est un immense honneur.

Chaque fief suit une hiérarchie très stricte, dont le respect est inculqué aux hommes d'armes dès leur plus jeune âge. Aller à l'encontre d'un supérieur représente une faute grave, celui qui la commet prend le risque d'être jugé et de subir une sanction pouvant aller jusqu'à la peine de mort. Cette hiérarchie permet de maintenir une cohésion parfaite au sein du clan et ainsi d'éviter toute rébellion.

En temps de paix, les guerriers des fiefs peuvent endosser différents rôles pour la seigneurie : gendarme, garde du corps voire haut fonctionnaire pour les hommes issus des rangs élevés. Mais si la province est pauvre, il se peut que les guerriers des fiefs de bas rang soient assignés à des tâches beaucoup plus manuelles : ils devront accomplir la besogne du menuisier, du paysan ou tout autre travail peu envié par les rangs supérieurs. Lorsque l'appel de la guerre résonne, les guerriers des fiefs sont les premiers à répondre et seront toujours les derniers sur un champ de bataille. Ils sont prêts à mourir pour l'honneur du clan et leur seigneur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier des fiefs	4	4	3	3	3	1	4	1	8
Héraut	4	4	4	3	3	1	4	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLE SPECIALE : Discipline séculaire.

CAVALIERS DES FIEFS

Les plus fortunés et les plus belliqueux des guerriers deviennent souvent des cavaliers des fiefs. Leur richesse leur permet de s'offrir un destrier voire même une vénérable armure en sakuradite. Ils sont le fer de lance de l'armée du seigneur, chargeant héroïquement sur la ligne ennemie en hurlant leur cri de guerre. Être le premier à combattre et ainsi prélever le premier sang est le plus grand des honneurs que peut offrir un cavalier à son seigneur et ces derniers le font avec un talent sans égal.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier des fiefs	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Maître-cavalier	4	4	4	4	3	1	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire (cavalier), charge dévastatrice (cavalier).

AMELIORATION

Duelliste émérite : Vous pouvez améliorer tout champion d'unité de guerriers des fiefs ou de cavaliers des fiefs de votre armée. Ces derniers gagnent la règle spéciale *Coup de maître* et *Tir de maître* (voir p.30).



MOINES-GUERRIERS

Les moines-guerriers, encore appelés “moines féroces”, sont les fervents défenseurs des temples et des principes du “culte des esprits”, la religion de l’archipel. Ils sont les premiers protecteurs du peuple face aux monstres et aux exactions de certains fiefs ou guerriers. Ils vivent dans les différents temples de l’archipel et ont pour seuls maîtres les prêtres de leur communauté ainsi que l’empereur lui-même. Leur vie est vouée aux esprits.

La caste des moines-guerriers est née en même temps que les premiers conflits d’intérêts entre les différents temples de nippons. Ces temples appartiennent à de grandes confréries, plus ou moins étendues. Chaque confrérie représente un ordre monastique différent et possède un temple principal auquel se rattachent des dizaines voire une centaine de temples subordonnés. Les rivalités politiques entre ces ordres monastiques ont poussé les moines à se battre pour défendre leurs intérêts.

Les confréries de moines-guerriers peuvent largement rivaliser avec une bonne partie des clans de seigneurs nippons, comme en témoignent les conflits sanglants ayant eu lieu entre les “moines féroces” et les guerriers des fiefs. Bien heureusement pour les seigneurs des fiefs, les différents temples ne sont pas unis sous la même bannière puisqu’ils appartiennent chacun à un ordre monastique différent. Seul l’empereur possède le droit de les unir pour une cause commune, ce qu’il s’autorise uniquement quand l’archipel est en grand danger.

Les moines-guerriers sont indépendants de toute autorité. Certains temples sont si importants qu’ils se permettent faire pression sur les autorités si un mandat ou un édit ne leur convient pas, ce qui démontre l’ampleur de leur emprise sur la vie politique de nippon. En conséquence, les moines-guerriers possèdent un pouvoir tel que les seigneurs dotés d’un minimum de bon sens évitent de s’y frotter.

Un temple des esprits accepte dans ses rangs des individus de n’importe quelle caste de la nation, pourvu que ces derniers fassent preuve d’une foi inébranlable et d’une volonté de vivre séparés du monde, selon une règle commune. Certains des “moines féroces” sont d’anciens guerriers des fiefs devenus des parias ou voulant expier leurs fautes, ils rejoignent alors les rangs d’un temple et cela jusqu’à la fin de leur jour.

L’attribut des moines-guerriers est la hallebarde. Néanmoins, ils peuvent parfaitement être équipés d’une énorme massue d’acier : certains la préfèrent car elle évite de répandre le sang de l’ennemi vaincu. De plus, ils savent manier l’arc aussi bien que les guerriers des fiefs. Néanmoins, le leur ne ressemble pas à leur arc asymétrique. Il est constitué simplement de bambou et de rotin. Avant la bataille, ils pratiquent la médiation de combat ce qui leur permet de se renforcer spirituellement et physiquement.

La plupart des moines sont vêtus d’un empilement de robes ressemblant à des kimonos. La première couche est une robe blanche et la dernière couche est une robe beige, jaune ou safran. Ils portent également un foulard blanc en signe d’appartenance à la caste des moines-guerriers. Certains temples peuvent équiper leurs moines de diverses armures que portent les guerriers des fiefs.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Moine-guerrier	4	4	3	3	4	1	4	2	7
Zélate	4	4	3	3	4	1	4	3	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLE SPECIALE : Discipline Séculaire.

AMELIORATION

Palanquin occulte : Il renferme un mauvais esprit qui transforme les moines en bête démoniaque, effrayant les plus simples d’esprit.

L’unité qui brandit cet objet suit la règle spéciale *Peur*.

LE CULTE DES ESPRITS

L’archipel de nippon est composé de différentes créatures vivantes. Parmi elles existent des êtres bien étranges : des ectoplasmes émanant des éléments de la nature. A l’origine, ce sont les chamans des premières tribus qui leur vouèrent un culte. Petit à petit, une religion s’établit à travers tout l’archipel : le culte des esprits. De nos jours, les prêtres arrivent à communier avec eux et à leur demander leur aide, si besoin.



ARQUEBUSIERS DES FIEFS

Les premières arquebuses ont été importées par des marchands venus des quatre coins du Vieux Monde. Le talent de forgerons des nippons leur permit assez vite de reproduire le modèle d'origine et de l'améliorer. Peu de temps après, les forges des seigneuries du sud entamèrent la production de masse de cette arme.

La plupart des guerriers ne tolèrent pas l'arquebuse car ils la trouvent trop bruyante, longue à recharger et manquant cruellement de finesse. Cette arme est souvent reléguée aux paysans. Pourtant, certaines seigneuries (du sud essentiellement) entretiennent un corps d'armée de guerriers équipés d'arquebuses : ce sont les arquebusiers des fiefs. Ils ont délaissé l'arc traditionnel au profit de cette arme plus moderne.

Les arquebusiers des fiefs continuent de suivre la voie du guerrier, tout en modernisant les techniques et en développant l'art du tir à l'arquebuse. Cette arme, simple d'utilisation, permet une maîtrise plus rapide que la plupart des autres armes. Sur un champ de bataille, les unités sont rares mais leur précision prélève souvent un lourd tribut sur les rangs ennemis. En effet, si les tireurs possèdent une vue perçante et qu'ils sont équipés de cette arme de tir personnelle, leur intervention est des plus dévastatrices et peut changer le cours d'une bataille en quelques salves.

Les clans plus traditionnels n'apprécient guère ces guerriers qui, selon eux, se sont détourné de la voie noble et salissent même le code d'honneur. Ils sont assez mal considérés par leurs congénères : à leurs yeux, ils ne valent

guère mieux que des paysans voire des parias... Néanmoins, il ne faut pas oublier que les arquebusiers des fiefs restent des guerriers émérites, éduqués à la voie du guerrier et se défendent très bien au corps à corps. Certaines troupes ennemies l'ont découvert à leurs dépens, persuadées qu'il s'agissait simplement de vulgaires miliciens bien équipés.

Les arquebusiers des fiefs possèdent tout l'équipement du guerrier, de l'armure typique au katana dont ils se servent quand la situation est désespérée... En effet, si l'ennemi arrive à leur contact, cela suppose qu'ils n'ont pas été à la hauteur sur le champ de bataille. Les arquebusiers des fiefs ont également à leur disposition les dernières arquebuses façonnées par les maîtres forgerons. Ces armes demandent moins de temps pour être rechargées, ce qui leur permet d'envoyer beaucoup plus de salves qu'une arquebuse classique.

Les arquebusiers sont reconnaissables de part leur allure distinguée et excentrique, que ce soit sur un champ de bataille ou dans la vie civile : ils portent souvent un manteau de couleur chamarré en soie venue de Cathay : cela montre leur grande richesse acquise au prix de nombreuses vies ennemies.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arquebusier des fiefs	4	4	4	3	3	1	4	1	8
Tireur d'élite	4	4	5	3	3	1	4	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, tir rapide.



LES DIX MILLES ARQUEBUSES

Lors de la bataille de la plaine des cerisiers, plusieurs fiefs du sud durent s'opposer à un raid d'elfes noirs. Afin de se défendre face à cette attaque, les seigneurs des fiefs alignèrent au bas mot une dizaine de milliers d'arquebusiers des fiefs et d'arquebusiers miliciens. Les elfes noirs sous-estimèrent leurs capacités de combat ainsi que la qualité de leurs armes. Ils foncèrent donc sans inquiétude sur les rangs nippons. Mais rapidement, ils découvrirent avec stupéfaction que leur armée se réduisait à peau de chagrin. Grâce à la précision des tirs des arquebusiers des fiefs, l'avantage avait rapidement tourné en faveur des nippons. Malheureusement pour les elfes noirs, la balle n'était déjà plus dans leur camp quand ils s'aperçurent de la gravité de la situation : il était trop tard pour réagir.

Il fallut plusieurs jours pour que la fumée des armes à feu se dissipe enfin, découvrant un champ de bataille recouvert d'elfes gisants à même le sol. Les quelques survivants furent capturés et leur tête offerte aux seigneurs locaux.

CHEVAUCHEURS DES TEMPÊTES

Les chevaucheurs des tempêtes sont des cavaliers qui se battent exactement comme le faisaient leurs aïeux il y a des siècles, alors que le pays était naissant. A dos de cheval ou de kirin, ils accourent vers les lignes ennemies, tourbillonnant autour de leurs proies en les harcelant de nombreuses flèches. Ils sont aussi rapides et insaisissables que le vent, ils ne quittent le champ de bataille que pour mieux revenir telle une tempête et achever les dernières poches de résistance qui n'avaient pas encore fui. Ils furent surnommés "les chevaucheurs des tempêtes" car ils n'ont peur de rien et leurs attaques sont comme un puissant typhon soudain, violent, ne laissant que silence et désolation sur son passage. Une légende dit que Jintoki l'unificateur aurait eu avec lui des milliers de chevaucheurs lorsqu'il bouta hors de l'île les hordes de maraudeurs du chaos du seigneur Valdek. Sans leur vaillance et leur courage, il n'aurait jamais pu l'emporter. Jintoki disait d'eux qu'il n'aurait pas voulu être leur ennemi, tant leur maîtrise de la guerre psychologique est grande.

De nos jours, les chevaucheurs des tempêtes sont de moins en moins nombreux, car les traditions guerrières se sont perdues avec le temps et les changements que l'archipel a connu. Ce déclin est en grande partie dû à la voie du guerrier qui préleva un grand nombre d'hommes dans les rangs des chevaucheurs des tempêtes. Ces derniers se réduisirent petit à petit car beaucoup d'entre eux durent se plier par obligation ou par choix à suivre ces nouvelles règles, rédigées par le souverain des fiefs. Il ne subsiste plus que quelques villages reculés de l'archipel qui préservent encore la coutume d'élever ses hommes et ses femmes à devenir fils du vent.

Malgré cela, quand l'appel de la guerre résonne, les chevaucheurs des tempêtes sont toujours prêts à défendre l'archipel comme l'auraient fait leurs ancêtres. Dans un pays attaché à ses valeurs ancestrales, ces gardiens en sont le paragon et cela leur vaut tous les honneurs auprès des nippons quelque soit leur caste, du plus bas des parias au plus grand des seigneurs.

Les chevaucheurs des tempêtes sont facilement reconnaissables, leur équipement archaïque n'a guère changé par rapport à celui que portaient les premiers fils du vent. Ils portent souvent un vieux manteau de paille rembourré ou une peau tannée de loup ou de sanglier, voire une fourrure de long-crocs ou de tarask. Quelques fois, certains chevaucheurs des tempêtes portent des armures légères, aux couleurs vives, souvent rouges, pour montrer leur mépris de l'ennemi. Habile au tir, ils sont toujours armés d'un arc parfois asymétrique qui envoie des flèches faites de silex tout droit sorties des premières tribus nippones. La plupart d'entre eux chevauche des destriers mais certains peuvent avoir la chance de monter un kirin, une grande monture à tête de bouc et à corps de cerf qui a la faculté de se déplacer aisément dans la nature (certains disent que c'est la nature qui s'écarte pour leur laisser place).

Les fils du vent aiment se retrouver dans les zones les plus dangereuses d'une bataille, jouant le rôle soit d'appât, soit de semeur de trouble dans les lignes ennemies. Malgré les pertes considérables et les risques encourus, cette stratégie a souvent porté ses fruits et offert de considérables victoires au peuple nippon.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
C. des tempêtes	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Fils du vent	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Kirin	9	3	0	3	3	1	3	1	7

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

REGLES SPECIALES : **Discipline séculaire** (cavalier), **cavalerie légère, guide (Kirin) & charge bestiale (Kirin).**

Intrépide : Les chevaucheurs des tempêtes peuvent relancer leur test de commandement raté lors d'une marche forcée.

Charge bestiale : Un kirin qui charge est un véritable bélier de siège. Il reçoit un bonus de +1 en Force lors du tour où il charge.

EQUIPEMENT :

Pelisse primitive : Une pelisse est souvent confectionnée à partir de fourrures de créatures de l'archipel. Le cuir tanné de ces bêtes associé à une large cape en foin protège leur porteur des tirs et des coups ennemis.

Une pelisse primitive ajoute +1 à la sauvegarde d'armure de la figurine au corps à corps et +2 contre toute autre attaque (dont les tirs, les sorts, etc.). Elle peut être normalement combinée avec d'autres pièces d'armure.

GARDES ECARLATES

Les membres de la garde écarlate sont les meilleurs guerriers de l'archipel après les maîtres d'armes. Ils consacrent leur vie à apprendre les techniques secrètes des dojos d'art martiaux. Quiconque défie l'un d'eux se risque à une mort certaine, parfois sans même pouvoir verser le premier sang.

Tout au long de son existence, un guerrier des fiefs aspire à appartenir à la garde écarlate, ce qui représente pour lui la consécration de toute une vie, l'accomplissement du code d'honneur du guerrier. La garde écarlate incarne le parangon du bushido : servir et honorer un maître jusqu'à se sacrifier pour lui. Certains disent qu'ils sont voués à leur seigneur au point d'être capables de s'ôter la vie sur simple demande de ce dernier.

Les guerriers les plus doués ou les plus fidèles sont choisis pour rentrer dans ce corps d'armée. Les samourais destinés à rejoindre la garde écarlate subissent un entraînement poussé dans l'une des plus prestigieuses écoles d'art martiaux du fief. Il n'existe pas plus grand honneur que de recevoir les enseignements d'un maître d'arme renommé de l'archipel. Ils sont entraînés jusqu'aux limites possibles de l'être humain. Lorsque l'élève sort de l'école pour rejoindre les rangs de la garde, il est alors un guerrier accompli capable de donner la mort à distance comme au corps à corps. Il rejoint à nouveau son seigneur et se voit attribué l'honneur de faire partie de sa garde personnelle : la garde écarlate. Cette intronisation est célébrée par la cérémonie initiatrice du saké qui l'unit à ses nouveaux frères ainsi qu'au seigneur lui-même.

Dans chaque domaine, la garde écarlate est au service de la protection rapprochée du seigneur et reçoit pour cela le meilleur équipement que peuvent produire les forges nippones : armure en sakuradite de la plus belle facture, armes de la plus grande finesse. Certains peuvent même jouir de l'honneur de recevoir un sabre long. Une fois qu'ils sont entrés dans cet ordre guerrier, la vie de ces hommes sera faite de sacrifices et bien souvent, sera plutôt courte surtout si les conflits sont nombreux.

Dans le cas où un garde écarlate resterait en vie alors que son seigneur aurait rendu l'âme à cause d'un assassinat ou au champ d'honneur, il peut choisir de suivre différents chemins. La première voie, la plus courte et la plus radicale est de rejoindre son maître en pratiquant le rituel du seppuku, certains prennent même le temps de venger la mort de leur maître avant de le rejoindre. Le second choix possible est de jurer fidélité au prince héritier du fief, ce qui peut être déshonorant selon les cas. La dernière solution est de fuir le fief pour ainsi vivre soit en tant que vagabond, soit en tant que prêtre ascète ou soit en rejoignant un temple afin d'expié sa faute dans la méditation. Certains vagabonds ont pu développer ainsi leur technique de combat et sont devenus des maîtres d'armes renommés.

Les gardes écarlates jouent la plupart du temps le rôle de garde du corps du seigneur pour qui ils se battent. Dans les cas les plus critiques, ils forment un dernier carré autour de celui-ci, afin de le protéger jusqu'au bout des attaques ennemies. Plus d'une fois lors de batailles, la garde s'est illustrée de la plus noble des manières, en laissant son seigneur seul survivant et victorieux du conflit, l'ennemi s'étant découragé face à tant d'abnégation de la part de ces guerriers d'élites. Ce sont de tels actes de courage qui poussent les simples guerriers des fiefs à rejoindre leur rang.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde écarlate	4	5	4	3	3	1	4	1	8
Premier sang	4	5	5	3	3	1	4	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, coup de maître, tir de maître.

LES INDOMPTABLES

L'une des plus célèbres gardes écarlates est celle du clan Sôgorô, surnommée "Les indomptables". Lors de la première invasion hobgobeline de Jubilai Khan, ils furent la première force que les peaux-vertes affrontèrent. La horde gouta à l'amertume d'affronter l'élite du fief. Pendant des jours, elle leur imposa le prix à payer pour oser fouler le sol sacré des nippons. Tous les gardes périrent mais leur abnégation et leur courage permirent aux fiefs de s'unir à temps et de mettre un terme rapidement à cette invasion colossale.

COLOSSES MECANIQUES

Le colosse mécanique est un pantin géant fait de bois et de métal. Chaque colosse possède un "coeur" : un réceptacle accueillant un esprit élémentaire qui donne vie à ce monstre d'acier et qui lui permet de se mouvoir. Cet ensemble est dirigé par un "cuirassier", un guerrier aguerri maîtrisant la manipulation du colosse.

Le colosse fut créé par hasard par un artisan excentrique du nom Kojima. Il était prévu pour le défilé en l'honneur du nouvel empereur. Son inventeur voulait créer un char surplombé par un monstre reptilien, qui serait activé de l'intérieur par un être humain. L'inventeur rajouta un rubis pour finir sa marionnette, sans savoir que cette pierre était sacrée. Alors que son char défilait, la clameur du public réveilla l'antique esprit du feu, la pierre précieuse s'illumina et un rugissement d'outre-tombe se fit entendre. L'esprit du feu courroucé prit possession du pantin, dévastant la ville, tout en crachant des langues de flammes. La "bête" ne pu être calmée que par la présence des prêtres qui le supplièrent à l'aide d'offrandes. Au vu des dégâts occasionnés par sa création, il paraissait clair que l'artisan allait devoir répondre de ses actes. Mais contre toute attente, l'empereur et le général suprême le gracièrent, en lui demandant en échange de créer un monstre beaucoup plus coopérant.

Il aura fallu plusieurs années à l'artisan pour concevoir son colosse, pour réussir le rituel d'union avec un esprit et pour trouver un guerrier assez chevronné pour vouloir le diriger. Tout ces facteurs ralentissaient l'achèvement de la créature. Sa première utilisation remonte à l'attaque de la capitale par l'un des grands reptiles marins. Kojima s'était juré que, si sa machine n'était pas capable de l'affronter et de l'abattre, il n'aurait plus qu'à pratiquer le rituel du seppuku. Heureusement pour lui, le grand katana du colosse mécanique fonctionna une seule fois et trancha le monstre marin en deux. Reconnaisant la puissance de sa création, le général suprême ordonna la construction d'autres colosses. En peu de temps, plusieurs fiefs possédaient leur modèle.

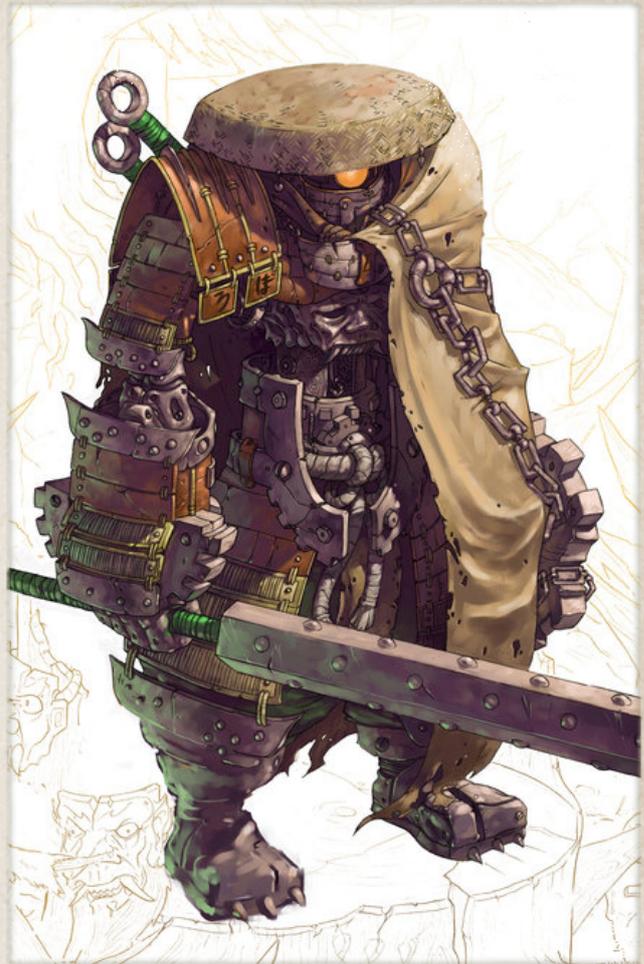
Les cuirassiers des colosses mécaniques ont un sentiment d'invincibilité, ce qui les pousse souvent à charger avec témérité dans les lignes ennemies ou à rechercher l'affrontement avec les plus grosses créatures. Certains colosses mécaniques ont un tableau de chasse digne des plus grands : dragons, hydres et autres créatures ont fini leurs jours sous la lame de ces géants d'aciers.

La dernière invention des ingénieurs nippons est une arme crachant des flammes, accrochée au bras du colosse, aussi dangereuse pour la machine que pour ses ennemis. Si la situation est désespérée, le cuirassier peut décider de se sacrifier en faisant exploser l'arme, libérant l'esprit dans une explosion flamboyante et exterminant tous les ennemis ayant le malheur de se trouver dans les parages. Cet acte de sacrifice a sauvé bien des vies.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Colosse mécanique	6	4	3	6	6	5	3	5	9

TYPE DE TROUPE : Monstre.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, grande cible, terreur, indémoralisable, coup fatal héroïque.



Autel des dieux-esprit : Le colosse mécanique doit choisir l'une des règles suivantes avant le déploiement et devra la conserver pour le reste de la bataille, de plus, il fait bénéficier cette règle à toutes unités amies à 6" de lui :

- Régénération (6+)
- Attaque enflammée
- Rapide*
- Résistance à la magie (1)
- Attaque magique

* Guide pour les unités qui ont déjà la règle spéciale Rapide.

AMELIORATION

Souffle du dragon : Le souffle du dragon tire de la même manière qu'un lance-flamme, hormis qu'il peut faire feu même si le colosse se déplace. Si le souffle du dragon obtient un incident de tir, le *colosse mécanique* subit immédiatement 1D6 touches de force 6, à la place du jet sur le tableau des incidents de tir.

Un *colosse mécanique* équipé du *souffle de dragon* peut tenter de se sacrifier au début d'un round de corps à corps. Il provoque immédiatement 3D6 touches de Force 5, *Attaques Enflammées*, à toutes unités amies et ennemies au contact socle à socle avec la figurine. Ensuite, veuillez retirer la figurine comme perte.

Grand arc asymétrique : Le grand arc asymétrique tire de la même manière qu'une baliste hormis qu'il peut tirer même si le colosse se déplace.





SENTINELLES DES OMBRES

Les sentinelles des ombres sont des guerriers passés maîtres dans l'art de l'infiltration. Ils accomplissent toutes les prouesses pour accomplir leur mission avec brio.

Il y a des siècles de cela, les familles nobles de nippons firent appel à des mercenaires spécialisés dans l'infiltration pour espionner les clans rivaux. Ces derniers venaient des petites îles encore indépendantes de l'ouest de l'archipel. Les habitants de ces îles n'ayant ni guerrier et ni cavalier pour se défendre avaient mis au point des techniques de guérilla pour se protéger des invasions. Les hommes comme les femmes étaient formés dans l'art de la discrétion et de la dissimulation : les premiers guerriers des ombres étaient nés.

Au fil du temps, le style se développa à travers tout l'archipel. Il se perfectionna pour devenir la voie des ombres. Cette voie est la stricte opposée de celle de la voie du guerrier : chez l'une règnent la ruse et l'attaque surprise tandis que chez l'autre, l'honneur et le combat noble prévalent. De ce fait, les guerriers des fiefs portent un mépris absolu envers ces combattants. Malgré cela, ces derniers respectent les valeurs des membres de la voie du guerrier.

Tous les clans des ombres sont inféodés aux seigneurs nippons et portent souvent le nom d'un élément de la faune ou de la flore de nippon. Ils sont dirigés par les maîtres-assassins, dont personne ne connaît l'identité exacte, pas même les plus imminents lieutenants du clan. L'intégralité de ces membres forme la caste des guerriers des ombres.

Au sein de la société nipponne, les guerriers des ombres sont rejetés par toutes les castes car leurs pratiques peu orthodoxes, leur rôle d'assassin et leurs tâches ingrates leur vaut l'inimitié du plus grand nombre. A cause de cela, les clans doivent vivre dans les endroits les plus reculés de l'archipel, au sein de petits villages constitués d'hommes, de femmes et d'enfants appartenant au clan. Les villageois restent à la discrétion de tout contact avec l'extérieur. Les fuyards sont punis de mort.

Les clans acceptent tous les nippons dans leur rang, bien qu'ils soient souvent les parias de la société nipponne : rejets illégitimes, paysans ou encore filles de passe. Pour devenir une sentinelle, une nouvelle recrue doit subir un entraînement physique très poussé. Elle est formée à toutes les formes de furtivités (acrobaties, diversion, dissimulation, empoisonnement, techniques de combat à mains nues ou armées), harnachée d'un arsenal impressionnant allant du katana au poison le plus virulent, en passant par les mortelles étoiles de jet.

Les seigneurs des fiefs peuvent faire appel aux sentinelles des ombres en envoyant un corbeau vers leur village. En fonction de la mission proposée, ils enverront une unité plus ou moins grande. Ils ne sont pas vraiment à leur place sur le champs de bataille car ils sont plus assassins que guerriers. Mais ils peuvent toutefois avoir un intérêt au sein d'une armée, soit en jouant le rôle d'appât en tant qu'éclaireur, soit en faisant de la reconnaissance de terrain, ou encore en faisant de l'espionnage au sein du camp ennemi.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sentinelle des ombres	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Adeptes des ombres	5	4	5	3	3	1	5	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, mépris tirailleurs, attaques empoisonnées.

Infiltration : L'unité peut se déployer avec la règle spéciale *Embuscade* ou *Eclaireur*.

De plus, pour chaque personnage déployé avec la règle spéciale *Embuscade*, le joueur nippon peut demander à son adversaire de lui révéler un objet magique d'une unité ou d'un personnage de son choix.

EQUIPEMENT :

Etoile de jet : L'étoile de jet est une arme de tir disposant du profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
6ps	Utilisateur	Tir rapide Tir multiple x3

AMELIORATION

Sarbacane : La sarbacane est une arme de tir disposant du profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
12ps	3	Tir multiple x2

ASSASSINS

Les maîtres-assassins sont les seigneurs des clans des ombres. Ils dirigent les groupes de sentinelles des ombres de main de maître, tout comme le ferait un seigneur des fiefs avec ses guerriers. Les assassins, quant à eux, sont leurs plus proches subalternes : ils officient en leur nom.

Les assassins et maîtres-assassins sont les maîtres des ombres. Ce sont eux qui enseignent aux novices du clan leur art obscur et la maîtrise des armes que leur style de combat exige.

Ils sont très habiles dans l'art de la dissimulation. Avant la bataille, ils sont capables d'infiltrer un campement ou une forteresse ennemie sans être vus ni entendus, ce qui leur permet de semer le désordre en incendiant les vivres, en empoisonnant le point d'eau ou en exécutant les généraux. Lors d'une bataille, ils aiment se dissimuler dans un régiment paysans, afin de passer inaperçu et de pouvoir s'approcher au plus près de la gorge du général adverse.

Les lieutenants des ombres sont les seuls à avoir accès à l'essence de lotus noir, la plante la plus belle mais aussi la plus virulente de l'archipel. En effet, eux seuls connaissent les recoins secrets dans lesquels elle pousse. Ils obtiennent ainsi le poison nommé "Morsure des Abysses", qui s'imisce dans le système nerveux de la victime et la rend folle en la faisant entrer dans un état d'extase nostalgique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître assassin	5	7	7	4	4	3	7	4	8
Assassin	5	6	6	4	4	2	6	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : **Discipline séculaire, mépris, infiltration, tir précis, attaques empoisonnées.**

Impurs : Les assassins ne peuvent *jamais* être général de votre armée, ils ne peuvent rejoindre que des unités ayant la règle spéciale *Mépris* et ne peuvent pas transmettre leur commandement à l'unité.

Subterfuge : L'assassin peut se déployer avec la règle dissimulation des rôdeurs vespéraux mais avec l'exception suivante : il peut être révélé au début de n'importe quel tour ami et il peut quitter l'unité "cachette" comme un personnage normal.

SORORITÉ DES OMBRES

Les soeurs des ombres sont des filles de passe ayant rejoint les clans des ombres. Elles sont formées aux techniques des arts de la nuit. Mais elles maîtrisent aussi des techniques qu'elles seules connaissent et pour lesquelles elles doivent user de leurs atouts féminins afin de se rapprocher au plus près de leur victime. Leur mission consiste à s'infiltrer auprès des seigneurs ou généraux et de les manipuler afin de dérober des informations, voire commettre des assassinats.



AMELIORATIONS

Morsure des Abysses : La figurine suit la règle spéciale attaques empoisonnées sur un jet de 5+ au lieu de 6+. De plus, si un monstre ou un personnage perdant au moins 1PV à cause de ce poison souffre de *Stupidité* pour le reste de la bataille.

Etoiles d'évasion : Ce sont de petits tripodes pointus qui gênent la progression des poursuivants. Lorsque l'unité est démoralisée, toute unité ennemie qui poursuit jette un dé supplémentaire et ignore celui qui a obtenu le résultat le plus haut.

Fumigène : Cette petite grenade permet de détourner l'attention. Lors de la phase de tir, l'unité peut les activer sur elle-même, il n'y a aucun jet à faire, l'unité bénéficie d'une 4+ invulnérable contre tous les tirs ennemis jusqu'au début de sa prochaine phase de tir.

Chaine de combat : Au début de chaque round de corps à corps, une figurine équipée d'une chaîne de combat peut tenter d'entraver une figurine ennemie en contact socle à socle. Jetez 1D6, sur un 5+, la figurine ennemie perd une attaque lors de ce round (qui peut être réduit jusqu'à 0).

Croc d'esquive : C'est une petite griffe adaptée à la garde d'un sabre qui permet de bloquer les lames ennemies. Le porteur gagne une sauvegarde d'esquive de 6+ avec ces deux armes de bases et augmente d'1 point la sauvegarde d'esquive de son katana.





VESTALES DES ABIMES

Les vestales des abîmes sont les êtres les plus étranges de tout l'archipel. Elles vivent recluses dans le temple Shikyo encastré dans la montagne, temple auquel seul l'empereur aurait accès. Selon la légende, ce temple serait l'antichambre du monde des morts. Ces femmes ont fait un pacte avec les esprits de la mort, ce qui fait d'elles des êtres ni vivants, ni morts. De ce fait, elles sont les prêtresses des esprits de la mort, jouant pour eux le rôle de répurgateur.

La naissance de ce cercle occulte reste un mystère. L'histoire la plus célèbre est celle de l'impératrice Yuki Onna. Cette souveraine ne supportant pas le tragique décès de son époux alla le rechercher dans le monde des morts. Mais hélas, la seule chose qu'elle parvint à obtenir fut d'être emprisonnée dans ce monde. Pour se libérer, elle dut se résoudre à pactiser avec les dieux-esprits de la mort. Depuis ce jour, en échange de sa "liberté", elle doit traquer les mangeurs d'âmes et ramener les âmes égarées dans le royaume des morts. Yuki Onna aurait été la première vestale des abîmes et son cercle occulte serait né suite à sa tragédie. Seuls la grande matriarche du temple ainsi que l'empereur pourraient confirmer ces dires, mais ils ne peuvent le faire car ils ont fait vœux de silence.

Les vestales des abîmes naissent de leur propre désespoir. Dans cette société guerrière, la vie d'une nippone est très dure. Beaucoup pleurent la perte de leur époux au combat. Pour certaines d'entre elles, la souffrance est tellement insurmontable qu'elles préfèrent s'ôter la vie. Cet acte attire un avatar shinigami, un esprit de la mort. Ce dernier

lui propose un pacte : en échange de son âme, il lui propose de le rejoindre. Si elle accepte, elle sera accompagnée dans le temple de Shikyo, où ses soeurs l'introniseront. Son existence sera alors vouée à la chasse aux mort-vivants et aux démons.

L'enveloppe corporelle des vestales des abîmes est immatérielle mais elles sont capables de prendre une forme physique lorsqu'elles doivent entrer en contact avec les nippons. Lorsqu'elles prennent leur apparence de femme vivante, on peut découvrir leur peau blanche, presque transparente, leur oeil droit teinté de pourpre et leurs cheveux d'un blanc argenté. Puisqu'elles ne sont ni vivantes, ni mortes, le poids du temps n'a aucun effet sur ces prêtresses. La seule chose qui peut mettre fin à leur office est de mourir au combat, ce qui a pour effet de libérer leur âme. Certaines d'entre elles sont si âgées qu'elles ont connu la guerre des démons et des barbares du nord.

Les vestales portent un kimono violet et brodé de motifs de nacre. Certaines d'entre elles mettent un voile supplémentaire pour couvrir leurs yeux. Elles se déplacent comme le vent et leur allure spectrale dérange parfois bien plus leurs alliés que leurs ennemis. Il arrive que des paysans superstitieux les prennent pour de vrais revenants, ce qui peut provoquer des mouvements de panique avant la bataille. Une fois leur office terminé, elles disparaissent aux yeux des nippons aussi rapidement qu'elles sont apparues. Des siècles d'affrontements ont fait d'elles des guerrières hors pair, maniant l'hallebarde et le katana avec dextérité. Elles sont insensibles à la peur et peuvent affronter des monstres qui feraient fuir un garde écarlate des plus aguerris.

Elles sortent de leur temple uniquement lorsque les seigneurs de la non-vie ou les seigneurs démoniaques font leur apparition sur l'archipel car elles se doivent de bannir ces êtres avant qu'ils ne souillent les âmes de nippon. Il arrive que leur intervention soit trop tardive, que les méfaits aient déjà eu lieu et que les villages aient été décimés. A ce moment-là, les vestales doivent faire appel à une armée des fiefs pour endiguer voire détruire un ennemi trop nombreux pour leur faible nombre.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vestale des abîmes	6	5	3	4	3	2	5	2	10
Matriarche	6	5	3	4	3	2	5	3	10

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, instable, éthéré, tirailleur, peur, haine (mort-vivants et démons).

AMELIORATION

Palanquin Mortuaire: Cet antique objet est sculpté dans du bois noir. Il se peut qu'un dieu de la mort réclame l'âme et le corps d'un être précis. Il est alors enchâssé dans un palanquin mortuaire. Ce coffret porté par une vestale des abîmes lui permet d'aller chercher personnellement l'âme de la créature.

Objet de sort (niveau de puissance 3). Il contient le sort *Buveur d'esprit* (voir le domaine de la mort).

GARDIENS DES SANCTUAIRES

Les gardiens des sanctuaires sont des membres des tribus ogres qui fuirent les désolations de la Gueule par l'est et traversèrent la mer de Cathay à la recherche d'une terre fertile où vivre. Alors que leurs congénères s'approprièrent la terre des géants célestes, eux se retrouvèrent face à une île étrange sortie des brumes. Affamés et désespérés, ils n'hésitèrent pas à accoster et à s'installer définitivement sur l'archipel. On ne sait vraiment pour quelle raison, ils se mirent à vénérer les dieux-esprits de l'île peu après leur arrivée. Quoi qu'il en soit, ils ne suivirent pas la même déchéance que leurs cousins des montagnes des larmes. Au contraire, leur corps et leur esprit se développèrent et devinrent aussi durs que du roc, comme si leur religion animiste les avait modelés. Il ne reste plus rien désormais des ogres bedonnants et goinfres fuyant Cathay.

Il n'aura pas fallu longtemps avant que le peuple nippon ne rencontre les tribus ogres et tisse une alliance avec elles. Les hommes comprirent vite que ces êtres vénéraient les mêmes dieux qu'eux et qu'ils pourraient tirer partie de la force de ce peuple. Les prêtres tissèrent sans difficulté un lien d'amitié fort avec les ogres qui les voyaient comme les émissaires des esprits. Petit à petit, les ogres rejoignirent les temples des esprits, défendant ces sanctuaires auprès des moines-féroces. On comprendra aisément que les seigneurs des fiefs se réjouirent de voir naître cette alliance.

De nos jours, les tribus ogres continuent leur devoir divin de gardien des sanctuaires et vivent auprès des prêtres dans les temples du culte des esprits. Depuis qu'ils ont rejoint les humains, les moines enseignent les arts guerriers des nippons aux gardiens des sanctuaires, afin de parfaire leurs talents guerriers. C'est ainsi qu'ils ont appris de multiples techniques comme la méditation de combat, qui leur permet de décupler leur force. A l'image des prêtres, les gardiens des sanctuaires sont vêtus d'une humble toge et d'un chapelet de bois ou de pierre. Selon les temples, les ogres peuvent être équipés d'une hallebarde ou d'une grande massue métallique.

Une fois par an, les portes des temples s'ouvrent et les nippons viennent assister aux combats rituels de lutte à mains nues des ogres, seule tradition qu'ils ont gardée de leurs ancêtres. Cet événement est très apprécié des nippons car leur force et leur carrure les placent au rang de demi-dieu parmi le peuple et leur permet d'offrir des combats spectaculaires. Les principes d'un combat à mains nues sont simples, les lutteurs cherchent à faire sortir leur adversaire d'un cercle délimité au sol, tout en l'empêchant de parvenir au même but. Le vainqueur du championnat remporte le titre prestigieux de Yokozuna, qui n'est pas loin de celui de dieu vivant.

Comme tout ordre religieux, les gardiens des sanctuaires évitent promptement les conflits entre clans, laissant le soin aux guerriers des fiefs de s'entretuer. Mais lorsque l'archipel est menacé, ils partent au combat auprès de l'armée d'un seigneur. Un ogre au combat est une véritable force de la nature, pouvant déchaîner une puissance et une force colossales, sa massue s'abattant sur l'ennemi tel un météore. Au delà de leur grande endurance naturelle, leurs corps entièrement recouverts de tatouages tribaux leurs apportent une protection mystique contre tous les coups de l'ennemi. Ils sont les véritables fers de lance d'une armée, au grand dam des guerriers des fiefs.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien des sanctuaires	6	4	2	5	5	3	2	3	8
Garde de pierre	6	4	2	5	5	3	2	4	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie monstrueuse.

REGLES SPECIALES : Discipline séculaire, peur, sauvegarde invulnérable (5+).

LES ARCHES TORIIS

Les toriis sont de grandes arches inventées par les anciens peu de temps avant leur disparition. Elles sont constituées de la même matière que les portails polaires et se trouvent disséminés dans différents lieux de l'archipel. Nul ne sait ce que leurs créateurs prévoyaient de faire avec. Mais lorsque le monde était à la merci des démons et que les elfes acculés firent leur grand rituel, ces portails s'activèrent, aspirant les vents du chaos et les démons se trouvant au alentour. C'est à ce moment là que l'archipel se serait "réveillé", des esprits élémentaires ou sylvestres bons comme mauvais apparaissant à divers endroits.





PARIAS

Les parias sont d'anciens guerriers des fiefs ayant perdu leur maître pour différentes raisons (mort du maître, bannissement ou désertion du guerrier). Cette perte fait d'eux des parias aux yeux de la haute société nipponne, car ils n'ont plus de classe propre dans cette société extrêmement hiérarchisée et basée sur les relations de loyauté envers un seigneur. De ce fait, ils ne sont plus entretenus par leur fief. Le seul bon côté de leur situation est qu'ils jouissent d'une grande liberté car ils n'ont plus d'allégeance envers un maître.

Il existe trois types de parias : ceux que le peuple surnomme les "bons samaritains" et qui représentent la majorité d'entre eux, les bandes pirates et les clans de la pègre nipponne. Néanmoins, tous les parias ont un point en commun : il s'agit d'une cicatrice qui va du front jusqu'à la pommette gauche. Ce signe distinctif est la trace d'une blessure qu'ils se sont infligée eux-mêmes pour montrer qu'ils ont quitté leur vie de servitude pour une vie d'errance.

Les "bons samaritains" sont des parias qui, pour survivre, usent de leurs talents de guerrier en vendant leurs services à quiconque en ayant besoin, du plus noble seigneur au plus humble paysan. En échange, ils demandent la plupart du temps le gîte et le couvert, ce qui leur vaut leur surnom auprès de la population. Portant leur vieille armure de samouraï, ces parias vagabondent seuls, allant de contrat en contrat. Selon la demande, leur fonction peut varier mais la plupart du temps, ils remplissent une mission de garde du corps ou d'assassin. Pour une bataille ou lors de

l'attaque d'un clan, plusieurs d'entre eux peuvent s'allier et former un petit groupe au service du seigneur. Leur travail accompli, ils se séparent à nouveau, retrouvant leur vie nomade.

D'autres parias moins scrupuleux rejoignent des groupes de flibustiers ou de contrebandiers écumant les mers de Nippon, de Cathay et au-delà. On les distingue grâce à leur équipement exotique, fruit de leurs multiples rapines et de voyages au loin de l'archipel. Un seigneur peut s'adjointre leurs services si celui-ci en paye le prix. Leurs armes à feu et leur expérience des combats font d'eux des atouts de choix pour les armées de nippons.

D'autres, enfin, se regroupent sous forme de pègre dans les grandes villes de l'archipel. Leur organisation est très semblable à celle d'un seigneur des fiefs et leur code d'honneur est à l'image des principes de la voie du guerrier. Cela fait d'eux une organisation très hiérarchisée. Pour rentrer dans l'une d'entre elles, les parias se tranchent une phalange de l'index et se font tatouer le corps entier en signe d'appartenance au groupe. Ils ne se cachent pas aux yeux des nippons et sont identifiables grâce à leur kimono noir et au port d'armes à feu à côté de leur vieux katana. Les membres d'une pègre peuvent, contre certains "bénéfices", rejoindre l'armée d'un seigneur. Ces avantages profitent à leurs différents trafics au sein du territoire du seigneur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paria	4	4	3	3	3	1	4	1	8
Repenti	4	4	4	3	3	1	4	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLES SPECIALES : Discipline Séculaire, tirailleur.

Mépris : Toute unité ayant cette règle ne provoque pas de test de panique aux unités de guerriers des fiefs, de cavaliers des fiefs et de gardes écarlates.

Un *seigneur des fiefs* ou un *noble* ne peut rejoindre une unité qui suit la règle spéciale *Mépris*.

AMELIORATIONS

Grenade : Ces globes ont été ramenés des ateliers des alchimistes de la lointaine Arabie. C'est une arme très usitée par les pirates.

La grenade est une arme de tir disposant du profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
8ps	6	Tir lent Perforant

Gueule-de-feu : C'est un tromblon à tête de dragon, il crache une unique langue de feu mais peut défaire n'importe quel ennemi.

Le porteur équipé d'une *gueule-de-feu* possède une attaque de *Souffle* de force 4 avec la règle spéciale *Attaques Enflammées*.



MILICIENS

Les milices sont composées majoritairement de paysans et de bouviers issus du domaine seigneurial. Les miliciens sont équipés et armés par leur seigneur. Leur rang ne signifie pas forcément qu'ils sont de piètres combattants. Au contraire, la plupart du temps les fiefs les laissent livrés à eux-mêmes et ils doivent donc apprendre à se battre et à se défendre contre les brigands, les bêtes et autres créatures néfastes. Certains villages ont même inventé des techniques de combat et des armes, la chaîne de combat utilisée par les guerriers des ombres en est un bon exemple.

Cette caste est une des plus basses de nippons, avant celle des parias. Leur quotidien n'est pas de tout repos : d'un côté un travail dur et harassant aux champs et de l'autre, une totale soumission à la caste guerrière, qu'ils doivent respecter car cette dernière a droit de vie ou de mort sur eux.

Ils manient soit la pique, soit l'arc. Les plus adroits auront la chance de rejoindre le corps des d'arquebusiers. On peut le reconnaître facilement sur un champ de bataille car ils portent une calotte conique en paille. Même s'ils se débrouillent plutôt bien avec les armes, ils ne sont pas très courageux et peuvent fuir rapidement si la bataille tourne mal. C'est pour cela que les seigneurs leur donnent plus souvent un rôle défensif, laissant l'honneur de la bataille aux guerriers des fiefs. Ils se peut que les rangs d'une unité de miliciens cache de dangereux rôdeurs vespéraux, qui peuvent se dévoiler face à l'ennemi si besoin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Milicien	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Chef du village	4	3	4	3	3	1	3	2	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLE SPECIALE : Mépris (voir Parias).

ARQUEBUSIERS MILICIENS

Les paysans les plus doués peuvent se voir gratifier de la dernière arme sortie des forges : l'arquebuse. Cette arme venue du Vieux Monde demande un apprentissage court et permet donc de former rapidement des bataillons de miliciens prêts au combat. Chaque fief possède plusieurs régiments professionnels d'arquebusiers qui assistent les guerriers des fiefs lors d'une bataille. Seules les régions du nord ne détiennent pas ou très peu de régiments de ce type car ils n'aiment pas cette technologie dépourvue de noblesse et préfèrent les armes ancestrales.

A plusieurs reprises, ce corps d'armée a pu montrer sa valeur, permettant à certains paysans de gagner en prestige, voire même de pouvoir diriger un régiment. Leur saveur est souvent venue à bout des ennemis de l'archipel lorsque les guerriers ont fait défaut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arquebusier milicien	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Tireur d'élite	4	3	4	3	3	1	3	1	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

REGLE SPECIALE : Mépris (voir Parias).



RODEURS VESPERAUX

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rôdeur vespéral	5	5	5	3	3	1	5	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

REGLES SPECIALES : Discipline Séculaire, Mépris, Attaques Empoisonnées.

Dissimulation : Les rôdeurs ne sont pas déployés sur la table de jeu au début de la partie comme les autres unités. Au lieu de cela, vous devrez noter les unités de miliciens ou d'arquebusiers miliciens qui abritent des rôdeurs. Ces unités sont dites "Cachettes". Si une telle unité est détruite ou quitte le champ de bataille avant que les rôdeurs ne soient révélés, ils sont retirés comme pertes. Un rôdeur dissimulé ne peut jamais être blessé tant qu'il n'est pas révélé. Les rôdeurs doivent être révélés au premier round de corps à corps que livre leur unité cachette et ne peuvent l'être à nul autre moment. Disposez-les alors selon les règles de personnage se joignant à une unité. Ils ne peuvent jamais quitter leur unité cachette et ils ne rapportent des Points de Victoire que si l'unité "cachette" est détruite ou en fuite.

Frappe éclair : Les rôdeurs suivent la règle spéciale *Coup de Maître* et *Frappe Toujours en Premier* pendant le tour où ils sont révélés.





COULEUVRINES DES FIEFS

Tout comme l'arquebuse, la couleuvrine est une arme très appréciée par les seigneurs de l'archipel. Sa puissance de feu permet de venir à bout des murailles d'un château ou de décapiter la tête d'un monstre répugnant sorti des entrailles de la terre.

C'est la première et véritable machine de guerre de l'archipel, elle remplaça aisément les quelques canons primitifs de Cathay que possédaient les fiefs les plus riches. Les premières pièces ont été achetées aux marchands impériaux tiléens. Certains fiefs très influents ont même pu en acheter à des explorateurs nains. Ces dernières sont conservées religieusement et entretenues avec la plus grande des attentions au même titre que les armures et les armes appartenant aux ancêtres du clan.

Les forgerons nippons n'ont jamais réussi à reproduire les grands canons impériaux ou nains mais ils ont réussi à fabriquer leur propre machine : la couleuvrine. Elle est beaucoup plus fine et plus légère qu'un canon, elle permet un transport plus aisé pour les servants ou les chevaux. Dans les armées des fiefs où elle fut immédiatement adoptée, son entretien facile et son utilisation aisée en ont fait un objet incontournable que tout seigneur doit posséder.

Cette pièce d'artillerie est très récente dans l'armée des fiefs, sa reproduction a été longue et a coûté la vie à plusieurs grands forgerons, ces derniers n'hésitant pas à se suicider par le rituel du seppuku en cas échec. Et les échecs furent nombreux.



Depuis que la couleuvrine s'est généralisée, des écoles d'artillerie formant des paysans à son utilisation se sont ouvertes à différents endroits. Ces derniers, très superstitieux, hurlent régulièrement "Hadoken" à chaque mise à feu, pour appeler la puissance du dragon afin que ce dernier guide le boulet jusqu'à sa cible. Sur un champ de bataille, ces artilleurs sont souvent chaperonnés par des ingénieurs leur servant un charabia incompréhensible sur des tirs paraboliques. Ces ingénieurs sont des samouraïs développant leur voie guerrière par le biais d'armes plus modernes, bien souvent ils sont conspués par les guerriers les plus traditionnels.



Pour les guerriers des fiefs les plus orthodoxes, ceux qui suivent de manière stricte la voie noble du guerrier et ceux qui vénèrent les esprits, cette arme est un véritable affront à leurs principes, tout comme l'arquebuse. Certains fiefs la délaissent aux paysans et entretiennent un faible nombre de machines, d'autres l'interdisent purement et simplement, haranguant que leurs utilisateurs ne sont que des faibles et des couards.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Couleuvrine des fiefs	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	6

TYPE DE TROUPE : Machine de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES : Canon.

Projectiles enflammés : Parfois la couleuvrine n'est pas chargée avec un boulet mais avec un assortiment de goudron et de torchons imbibés d'huile.

Les tirs enflammés ont le profil suivant :

Portée	Force	Règles spéciales
18ps	4	Attaque enflammée

Un tir enflammé utilise les règles de la mitraille du canon avec le profil ci-dessus.

INGENIEURS DES FIEFS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ingénieur des fiefs	4	4	4	3	3	1	4	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

REGLES SPECIALES : Discipline Séculaire.

Expert en balistique : La machine de guerre peut utiliser sa CT et permet de relancer le jet de blessures multiples. L'ingénieur ne peut pas utiliser cette règle et tirer avec son arme de tir lors de la même phase de Tir.

Chef d'artillerie : L'ingénieur est considéré en tout point de vue comme un champion d'unité.

CHASSEURS SAUVAGES

Les chasseurs sauvages vivent aux côtés des meutes de longs crocs et ont l'immense privilège de les chevaucher au quotidien. Ils habitent Kotou, "île perdue" au nord de l'archipel.

Aux origines, il n'y avait sur nippon que la nature luxuriante. Les humains et les fauves-esprits cohabitaient sans se soucier les uns des autres : aucun intérêt commun ne les liait, aucun conflit ne les opposait. Au fil du temps, les nippons se sédentarisèrent sur l'archipel et une animosité grandissante s'insinua entre eux. Plus les humains façonnaient le monde selon leurs désirs, plus ils semaient la discorde entre eux et ses immenses créatures. Après plusieurs siècles de guerres intestines, ces grands fauves abandonnèrent la lutte pour se replier sur les territoires inoccupés de nippon : les forêts encore sauvages des plaines et des montagnes, ainsi qu'une île au nord de l'archipel : Kotou.

Sur cette île se trouvait une tribu de nippons qui n'avait pas changé de mode de vie depuis des siècles : non-sédentaires, ils vivaient de la chasse, de la pêche et de la cueillette. Parmi les créatures, les longs-crocs inquiets de leur situation se rapprochèrent de ces sauvageons et mirent tout en oeuvre pour faire d'eux de solides alliés, leur objectif étant de préserver l'île de toute intervention humaine. Les longs-crocs allèrent jusqu'à se laisser monter par les sauvageons pour atteindre leur but. C'est ainsi que le clan des chasseurs sauvages naquit.

Aujourd'hui, les nippons ne côtoyant presque plus les grandes créatures leur vouent une crainte mêlée d'un

profond respect. De ce fait, les chasseurs sauvages habitant l'île du nord font l'objet d'autant de railleries que d'admiration : vivant comme des primates, ils chevauchent néanmoins des dieux vivants...

Les chasseurs sauvages rencontrent rarement les nippons et n'ont que faire de leurs jugements à leur égard. En autarcie sur Kotou, ils ne dépendent de personne. Il est donc impossible pour les seigneurs nippons "d'acheter" les cavaliers-esprits, aussi démesurée que puisse être leur richesse. Seuls les prêtres peuvent humblement faire appel à eux. Les chasseurs sauvages ne se battent que pour défendre les deux seules causes qui aient de la valeur à leurs yeux. Ces deux causes sont complémentaires : la première est la protection des forêts sauvages de l'archipel, où leur frères tarask peuvent encore vivre en paix, tandis que la seconde est la protection des lieux sacrés de leur île, voire de l'archipel entier. En effet, les long-crocs ont toujours eu pour but de protéger les territoires des dieux-esprits et ils ont continué à mener cette mission à bien après s'être allié avec les sauvageons, ces derniers leur apportant une aide supplémentaire. Les chasseurs sauvages sont aussi très proches des tribus ogres de l'archipel : ensemble, ils protègent les torii, les sentiers perdus et tout autre lieu sacré où vivent les derniers dieux-esprits.

Les chasseurs sauvages suscitent une peur panique chez leurs adversaires. Leur mode de vie sauvage a aiguisé leurs sens et leurs réflexes avec une finesse incomparable et a développé chez eux une puissance et une endurance inégalées. Les ennemis qu'ils attaquent doivent prendre garde aux crocs et aux griffes des long-crocs autant qu'aux lances, arcs et aux couteaux des sauvageons qui les chevauchent.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chasseur sauvage	4	4	3	3	3	1	4	2	8
Veneur hurlant	4	4	3	3	3	1	4	3	8
Long-crocs	9	5	0	5	4	3	5	3	8

TYPE DE TROUPE : Cavalerie monstrueuse.

REGLES SPECIALES : Cavalerie Légère, Haine (Long-crocs), Résistance à la Magie (2), Peur.

LA GARDIENNE DES ESPRITS

Sur Kotou, une jeune fille est largement connue du peuple nippon car elle défend avec ferveur le culte des esprits. Quand cela est nécessaire, elle n'hésite pas à quitter sa petite île pour se rendre sur l'archipel afin de préserver la nature. Si une arche torri ou une oeuvre de la nature est menacée, que ce soit par les hommes ou par des créatures du chaos, elle met tout en oeuvre pour tenter de la protéger. Elle va jusqu'à mettre sa vie en danger pour atteindre ce but. Son abnégation lui a valu le surnom de gardienne des esprits auprès du peuple, mais ses détracteurs l'appellent aussi "la sauvageonne".



BESTIAIRE

TARASK

Le tarask est une immense créature d'une force incommensurable, dont l'aspect s'approche de celui du sanglier. Chaque tarask est l'esprit et le défenseur d'une des forêts de l'archipel. Si un individu pénètre ou s'attaque à son domaine, il risque d'avoir à faire à lui et à sa horde de sangliers, plus chétifs que lui mais tout aussi puissants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tarask	7	4	0	6	5	5	2	5	8

TYPE DE TROUPE : Monstre.

REGLES SPECIALES : Terreur, Sauvegarde d'Armure (4+), Touches d'Impact (2D3).

Cuir épais : Le cavalier monté sur un tarask bénéficie d'un bonus de +2 à sa sauvegarde d'armure au lieu du +1 habituel des cavaliers.

LONG-CROCS

(voir page précédente)

N.B : Si le cavalier a une sauvegarde d'armure supérieure à 6, le long-crocs échange sa règle spéciale *Cavalerie légère* contre la règle spéciale *Avant-garde*.

CRÉATURES DE L'ARCHIPEL

Certaines des créatures vivant sur l'archipel sont des êtres séculaires d'une immense sagesse qui apparaissent sur ses terres bien avant les humains. Elles seraient l'essence incarnée de la nature : les grands dragons ophidiens seraient nés de l'esprit de puissants fleuves, les tarasks de celui des mystérieuses forêts. Une des nombreuses légendes à leur sujet raconte que les esprits de la nature auraient fusionné avec des animaux et leur auraient ainsi donné naissance. Quoi qu'il en soit, elles ont été les premiers gardiens de l'archipel et des arches torris face aux dépravations du chaos.

De nos jours, il ne reste plus énormément de ces créatures, le temps et les guerres ont réduit leur nombre à peau de chagrin. Mais à chaque fois que l'un d'entre eux réapparaît, sa venue est vécue comme un moment de grâce par tous les nippons car ils sont vus comme de puissantes divinités.

Les seigneurs désirant chevaucher une de ces créatures doivent déposer des offrandes dans leur sanctuaire sacré puis les prier de bien vouloir les aider. La bête viendra renifler l'humain qui ose le déranger. S'il s'est moqué de lui, le nippon peut être dévoré ou piétiné. Mais si la bête juge l'offrande digne de lui, ils pourront s'allier durant le laps de temps nécessaire.

KAPPA

Ces tortues ancestrales et mystiques se baladent sur tout l'archipel et se lient souvent d'amitié avec les prêtres du culte des esprits. Elles peuvent servir de monture à ces derniers, les protégeant ainsi des vents du chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kappa	1	2	0	2	4	1	1	1	10

TYPE DE TROUPE : Infanterie (avec deux profils).

REGLES SPECIALES : Planeur & Résistance à la magie (2).

KIRIN

(voir page 33)

DRAGON OPHIDIEN

Ces grands dragons sont apparus lorsque les portails polaires ont explosé. Ils ne possèdent pas de paire de grandes ailes comme les dragons d'Ulthuan. A la place, ils utilisent les vents du chaos pour se déplacer dans les airs, ce qui leur permet d'être agile et très rapide car ils ne subissent pas les caprices du dieu du vent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon ophidien	6	5	0	6	5	5	5	5	9

TYPE DE TROUPE : Monstre.

REGLES SPECIALES : Vol, terreur, grande cible, attaque magique, sauvegarde invulnérable (5+), peau écaillée (3+).

Souffle céleste : Un dragon ophidien a une attaque de souffle de F4 et provoque un malus de -1 en CC jusqu'à la fin du tour du joueur.

