



RELIQUES DES FIEFS

Les pages suivantes contiennent les objets magiques accessibles aux frères armées de Nippon. Ces objets peuvent être sélectionnés en plus de ceux du livre de règles de Warhammer (exceptés les boucliers magiques).

POURFENDEUR DES ABYSSES 60 points Arme magique

Cette vieille lame cache un dieu de la mort. Un monstre sorti de la mer rasa un village côtier en ne laissant qu'un seul survivant, un jeune armurier. Ce dernier, désespéré, pactisa alors avec un shinigami. En échange de la vengeance, l'artisan devrait enfermer le shinigami dans une lame de la plus belle facture. Depuis, le shinigami enchâssé de la sorte se rassasie des âmes des êtres auxquels la lame ôte la vie.

Katana. La figurine blessera toujours sur un maximum de 4+ et n'autorise aucune sauvegarde d'aucune sorte. De plus, pour chaque figurine tuée par cette arme, son porteur lance 1D6 à la fin du corps à corps, sur un résultat de 6, le personnage récupère 1PV perdu précédemment.

LAME DES MILLES DUELS 50 points Arme magique.

Maître d'arme uniquement.

Forgé dans la sakuradite la plus pure, ce katana fut offert par l'empereur à Kenshin, un vagabond légendaire, pour l'avoir sauvé, seul face à une horde de bêtes. A la fin de sa vie, pour la première fois, Kenshin fut vaincu en duel. Avant de mourir, il transmet son bandeau ainsi que son katana à celui qui venait de le défaire, en lui demandant d'agir de même, si il venait à être vaincu à son tour en combat singulier. Pendant des siècles, conformément à ces dernières paroles, l'arme changea de main, allant de bretteur en bretteur et symbolisant le statut de meilleur combattant de tout l'archipel.

Katana. Au corps à corps, le porteur gagne +1 en *Capacité de Combat*, *Force* et *Initiative*. De plus, le porteur augmente de 1 point sa *Sauvegarde d'esquive*.



PETALE DE CERISIER 35 points Arme magique

Ce katana a été forgé par le maître forgeron Otokko. Après des heures et des heures à retravailler la sakuradite, il obtint la lame la plus légère et la plus parfaite que l'on puisse produire. C'est de cette arme qu'est née l'art de fabrication du katana.

Katana. La figurine gagne la règle spéciale *Frappe toujours en premier* et peut relancer ses jets de *Sauvegarde d'esquive* ratés.

FLEAU DE NORIMITSU 25 points Arme magique

Cet arc parfait est né au prix de lourds sacrifices. Norimitsu, le père du Kyudo enferma dans son atelier ses meilleurs artisans, afin qu'ils créent cette arme. Au bout de plusieurs mois d'un travail acharné, un seul d'entre eux ressortit de l'atelier, l'arc entre les mains.

Le Fléau de Norimitsu est une arme de tir ayant ce profil :

Portée	Force	Règles spéciales
30ps	5	Tir multiple x3 Perforant Volée funeste

CUIRASSE ANCESTRALE 50 points Armure magique

Cette vieille armure a été forgée par un moine forgeron pour le général suprême Taketsu. Ce dernier aurait travaillé avec de la sakuradite bénie par un esprit du métal. Bien qu'elle ait connu de nombreuses guerres, cette cuirasse n'en reste pas moins toujours aussi solide et semble investie d'une vie qui réagit et protège son porteur des puissants coups de l'ennemi.

La cuirasse ancestrale ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du porteur. De plus, le porteur et son éventuelle monture considèrent toute valeur de Force supérieur à 5 (venant de tous types d'attaques, à distance, sorts, corps à corps, etc.) comme étant de Force 5.

HEAUME D'AUTORITE 30 points Armure magique. Seigneur des fiefs & noble uniquement.

Ce casque orné est un véritable chef d'oeuvre. Fabriqué par les maîtres artisans, il représente un visage grimaçant surmonté d'une corne d'un vieux Tarask. Le porteur est immensément respecté par les guerriers de l'archipel, car rares sont les êtres à pouvoir afficher la défense d'une telle créature. Le heaume insufflé un courage inébranlable à tous ceux qui le voient.

Le heaume d'autorité ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du porteur. De plus, le porteur et l'unité qui l'accompagne lance 3D6 pour tous ses tests de commandement (*Moral*, *Panique*, etc.) et ne conserve que les deux résultats les plus bas.

CARESSE DE LA GEISHA

50 points

Talisman enchante

Cet éventail a été ensorcelé par Petite-Carpe, une geisha qui avait un don pour la magie. Elle l'offrit à un seigneur pour le protéger au combat, afin de le remercier de l'avoir sortie de sa maison de passe.

Le personnage et l'unité qui l'accompagne possèdent une sauvegarde de 5+ invulnérable contre les tirs et les projectiles magiques.

OBOLES HIERATIQUES

25 points

Objet cabalistique

Les oboles hiératiques peuvent être de natures variées : trésor familial, jeune vierge de sang noble ou buffet de mets les plus fins. Si l'offrande est de valeur, le prêtre peut forcer un esprit à le soutenir mais à ses risques et périls.

Lors du jet sur le tableau d'adjuration des dieux-esprits le prêtre devra suivre ce tableau :

1D6	RÉACTION DU DIEUX-ESPRIT
1	Colère divine : Le prêtre subit 1D3 touche de force 5.
2 à 5	Réceptacle de puissance : Le prêtre ajoute +2 à toutes ses tentatives de canalisation des vents de magie.
6	Aura suprême : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 pour lancer ou dissiper des sorts.

FAMILIER-ESPRIT

15 points

Objet cabalistique

Ce sont de petites créatures de l'archipel que certains prêtres capturent pour en faire des familiers de sorts.

Le prêtre connaît un sort de plus que l'autorise son niveau de sorcellerie.

OEIL DES ARTS OBSCURS

25 points

Objet enchante

Maître assassin & assassin uniquement.

Seul les maîtres des ombres sont capables de l'utiliser. Il permet de disparaître d'un lieu pour réapparaître dans un autre, dans un nuage de poussière... et à l'insu de tous.

Objet de sort (niveau de puissance 5). Il contient le sort : *Subterfuge des ombres.*

Sort d'**Amélioration** affectant le porteur et l'unité qui l'accompagne, celle-ci doit être non engagé au corps à corps. L'unité peut immédiatement effectuer un mouvement normal comme s'il s'agissait de la sous-phase des autres mouvement.

JATTES SECLAIRES DU DESTIN

25 points

Objet enchante

Seigneur des fiefs & noble uniquement.

Ils sont vieux de plusieurs âges mais encore d'usage pour les grandes occasions. Avant un conflit majeur, il est de coutume d'organiser une vénérable cérémonie du thé avec ce service séculaire accompagné d'encens sacré. Cette cérémonie extatique permet aux généraux nippons d'apercevoir des bribes de la bataille à venir.

Permet au joueur de relancer tous les jets déterminants, les zones de déploiement, qui se déploie et joue en premier.



ORIPAUX SAUVAGES

25 points

Bannière magique

C'est une très vieille bannière qui date des premières tribus humaines de l'archipels. Elle est faite d'une branche d'un énorme chêne, où pend la peau d'un énorme Tarask. De nos jours, elle a perdu un peu de sa prestance mais exalte toujours les guerriers qui l'a brandissent.

L'unité gagne la règle spéciale *frénésie*.

ORIFLAMME EN ECAILLES

DE JADE

25 points

Bannière magique

Cet étendard est fait d'écailles de jade d'un grand dragon ophidien. L'unité qui le brandit voit sa peau se garnir de millier d'écailles de couleur jade, rendant ses simples humains bien plus coriace.

L'unité et tout personnage qui l'accompagne gagnent la règle spéciale *Peau écailleuse* (6+)

ETENDARD DE LA VOIE DU

GUERRIER

25 points

Bannière magique

Cet étendard est tissé de la soie de la meilleure qualité de Cathay. Les sept codes d'honneurs du Bushido y sont brodés en lettres d'or. Il trône actuellement dans le siège du pouvoir, au palais impérial. Seuls les guerriers de haut rang peuvent la brandir.

Tous les gardes écarlates et maîtres d'armes dans la même unité que l'Étendard de la Voie du Guerrier peuvent relancer leur jet pour blesser donnant 1, au tir comme au corps à corps.

