



+3 Shiro Nishiyama

FORTERESSE

Château.

Action : lors d'un conflit, inclinez cette forteresse – chaque personnage défenseur que vous contrôlez gagne +1 et +1 jusqu'à la fin du conflit.

11 +7 10

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG 1

+2 Shizuka Toshi

FORTERESSE

Cité.

Action : lors d'un conflit , inclinez cette forteresse. Choisissez un personnage participant avec une compétence de 2 ou moins – inclinez le personnage choisi.

11 +7 10

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG 2

+2 Forteresse de l'Enclume de la Montagne

FORTERESSE

Château.

Action : lors d'un conflit, inclinez cette forteresse. Choisissez un personnage participant avec au moins 1 attachement sur lui – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi gagne +1 et +1 (+2 et +2 à la place s'il a au moins 2 attachements).

11 +7 10

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG 3

+2 Yojin no Shiro

FORTERESSE

Château.

Action : lors d'un conflit, inclinez cette forteresse – chaque personnage attaquant que vous contrôlez gagne +1 jusqu'à la fin du conflit.

12 +7 10

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG 4

+2 Isawa Mori Seido

FORTERESSE

Autel.

Action : inclinez cette forteresse, choisissez un personnage – le personnage choisi gagne +2 en gloire jusqu'à la fin de la phase.

11 +7 10

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG 5

+1 Cité de la Main Ouverte

FORTRESSE

Cité.

Action : si vous êtes moins honorable qu'un adversaire, inclinez cette forteresse – prenez 1 honneur à ce joueur.

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG

+0 Avant-Poste des Plaines Dorées

FORTRESSE

Avant-poste.

Action : lors d'un conflit **3**, inclinez cette forteresse. Choisissez un personnage **Cavalerie** que vous contrôlez – déplacez-le dans ce conflit.

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG

4 Protégez le Mur

PROVINCE

Réaction : après avoir remporté un conflit sur cette province – résolvez l'effet d'anneau de ce conflit comme si vous étiez le joueur attaquant.

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG

4 L'Art de la Paix

PROVINCE

Interruption : quand cette province est détruite – déshonorez chaque personnage attaquant et honorez chaque personnage défenseur.

« Ôter la vie n'est pas toujours nécessaire pour remporter la victoire. »
– L'Épée par Kakita

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG

3 Rétablir l'Équilibre

PROVINCE

Réaction : après avoir révélé cette province – votre adversaire choisit et défausse des cartes de sa main jusqu'à n'en avoir plus que 4 ou moins.

ILLUS. ANNA CHRISTENSON © 2017 FFG

3 L'Art de la Guerre

PROVINCE

Interruption : quand cette province est détruite – piochez 3 cartes.

« Laissez votre ennemi voir ce qu'il souhaite voir, ainsi il vous sous-estimera. » – Le Commandement d'Akodo

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG

4 Kuroi Mori

PROVINCE

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez l'une des options suivantes – échangez l'anneau contesté avec un anneau disponible (le type de conflit reste inchangé), ou échangez le type de conflit (l'élément du conflit reste inchangé).

ILLUS. OLIVER SPECHT © 2017 FFG

4 Cache Secrète

PROVINCE

Réaction : après qu'un conflit a été déclaré contre cette province – cherchez une carte parmi les 5 cartes du dessus de votre deck Conflit et ajoutez-la à votre main. Mélangez.

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG

2 Plaines Infinies

PROVINCE

Réaction : après qu'un conflit a été déclaré contre cette province, détruisez-la. Votre adversaire choisit un personnage attaquant – défaussez le personnage choisi.

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG

5 PROVINCE

Terres Ancestrales

Cette province gagne +5 en défense lors des conflits ☹️.

« Nous revendiquons ces terres depuis l'aube de l'empire. »



ILLUS: NEEC DIEL © 2017 FFG 15

4 PROVINCE

Furie Élémentaire

Réaction : après avoir révélé cette province – échangez l'anneau contesté avec un anneau disponible. (Le type du conflit reste inchangé.)



ILLUS: CALVIN CHUA © 2017 FFG 16

5 PROVINCE

Position Retranchée

Cette province gagne +5 en défense lors des conflits ☹️.

« Une horde complète de Moto serait nécessaire pour prendre cette position. »



ILLUS: STANISLAV DIKOLENKO © 2017 FFG 17

4 PROVINCE

Champs Fertiles

Action : lors d'un conflit sur cette province – piochez 1 carte.

« Ces terres sont bénies par Inari-no-Kami. »
– Aiko, prêtresse d'Inari



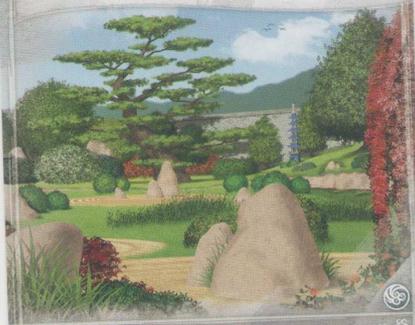
ILLUS: DONG STUDIOS © 2017 FFG 18

4 PROVINCE

Jardin Somptueux

Action : lors d'un conflit sur cette province – gagnez 1 destin.

Le Jardin parfait maintient les cinq éléments en harmonie.



ILLUS: STEFANO BALDO © 2017 FFG 19

4 PROVINCE

Méditations sur le Tao

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez un personnage attaquant – retirez 1 destin du personnage choisi.

« Savoir reconnaître la beauté est le début de la sagesse. » – Tao de Shinsei



ILLUS: ELI RING © 2017 FFG 20

4 PROVINCE

Raid Nocturne

Réaction : après avoir révélé cette province – votre adversaire choisit et défausse X cartes de sa main. X est égal au nombre de personnages attaquants.



ILLUS: NYEN © 2017 FFG 21

5 PROVINCE

Pèlerinage

Lors des conflits sur cette province, annulez tous les effets d'anneau. (Si cette province est détruite, résolvez les effets d'anneau normalement.)



ILLUS: NEEC DIEL © 2017 FFG 22

4 PROVINCE

Ralliement à la Cause

Réaction : après avoir révélé cette province – échangez le type du conflit. (L'élément du conflit reste inchangé.)



ILLUS: CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG 23

3 PROVINCE

Conduite Indigne

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez 2 personnages participants – honorez l'un de ces personnages et déshonorez l'autre.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 24

0 PERSONNAGE

Éclaireur Impatient

Bushi. Éclaireur.

Le premier à combattre, le premier à mourir.

ILLUS. DIEGO GISBERT LLORENS © 2017 FFG D 25

1 PERSONNAGE

Protecteur Hida

Bushi.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un autre personnage participant – jusqu'à la fin de ce conflit, le personnage choisi gagne +2♠ et +2♣ pour chaque ressource que vous contrôlez.

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG D 26

1 PERSONNAGE

Émissaire Kaiu

Bushi.

Courtoisie. (Quand ce personnage quitte le jeu, gagnez 1 destin.)
Sincérité. (Quand ce personnage quitte le jeu, piochez 1 carte.)

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG D 27

2 PERSONNAGE

Yōjimbō Hiruma

Bushi. Yōjimbō.

Ce personnage ne peut pas être déclaré comme attaquant.

Ses ennemis l'ont vite appris : il n'était pas sage de lui donner une raison de dégainer sa terrible lame.

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG D 28

2 PERSONNAGE

Yasuki Rusé

Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, et s'il y a au moins une ressource en jeu – regardez les 2 cartes du dessus de votre deck Conflit. Ajoutez 1 de ces cartes à votre main et mettez l'autre sous votre deck Conflit.

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG D 29

2 PERSONNAGE

Guerrier de l'Avant-garde

Bushi.

Action : sacrifiez ce personnage. Choisissez un personnage – placez 1 destin sur le personnage choisi.

« Vous aurez le temps nécessaire. Utilisez-le judicieusement. »

ILLUS. ERICH SCHREINER © 2017 FFG D 30

3 PERSONNAGE

Défenseur Frontalier

Bushi.

Tant que ce personnage défend, les effets des cartes de vos adversaires ne peuvent pas l'incliner ou le déplacer.

Même lors des pires épreuves, le Clan du Crabe n'a jamais flanché, accomplissant fièrement son devoir de protéger la frontière sud de l'empire.

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D 31

3 PERSONNAGE

Hida Intimidant

Bushi.

Réaction : après qu'un adversaire a passé une opportunité de déclarer un conflit – ce joueur perd 1 honneur.

« C'est tout ce que tu sais faire ? »

ILLUS. SERGIO CAMARENA © 2017 FFG D 32

3 Berserker Rancunier

PERSONNAGE

3
-

Bushi. Berserker.

Réaction : après qu'un autre personnage que vous contrôlez a quitté le jeu lors d'un conflit – doublez la compétence de ce personnage jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. EDWIN DAVID © 2017 FFG D 33

3 Hida Tomonatsu

PERSONNAGE

3
2

Bushi.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit comme défenseur, sacrifiez-le. Choisissez un personnage attaquant non-unique – renvoyez le personnage choisi sur le deck de son propriétaire.

ILLUS. MUUYOUNG KIM © 2017 FFG D 34

4 Chasseuse de Sorcière Inébranlable

PERSONNAGE

4
2

Shugenja. Terre.

Action : sacrifiez un personnage (ami). Choisissez un personnage – redressez le personnage choisi.

« La Souillure de l'Outremonde peut empoisonner n'importe quelle âme. C'est mon devoir de l'éradiquer de nos rangs. »

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D 35

4 Kaiu Shuichi

PERSONNAGE

3
3

Bushi. Ingénieur.

Discret. (Quand ce personnage attaque, choisissez un personnage non-Discret. Le personnage choisi ne peut pas être déclaré comme défenseur.)

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, s'il y a une ressource en jeu – gagnez 1 destin.

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2017 FFG D 36

5 Hida Kisada

PERSONNAGE

7
2

Bushi. Champion.

Tant que vous n'avez pas perdu de conflit à cette phase, annulez les effets de la première capacité d'action d'une carte déclenchée par votre adversaire lors de chaque conflit.

« En quoi la gloire m'aiderait-elle à défendre ce Mur ? »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D 37

+2 Champ de bataille.

RESSOURCE

Fortifications Frontalières

Action : choisissez une carte dans une de vos provinces – échangez cette ressource avec la carte choisie.

ILLUS. NOAH BRADLEY © 2017 FFG D 38

0 Rituel.

RESSOURCE

Action : sacrifiez un personnage (ami) – piochez 1 carte.

« Nous hâtons nos défunts vers Meido, pour ne pas qu'ils se relèvent. »

Bûcher Funéraire

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOEKE © 2017 FFG D 39

1 Artisan Asahina

PERSONNAGE

0
0

Shugenja. Air.

Action : lors d'un conflit, inclinez ce personnage. Choisissez un autre personnage – le personnage choisi gagne +3 jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2017 FFG D 40

1 Chuchoteuse Doji

PERSONNAGE

0
3

Courtisan.

« Approchez-vous, que je vous murmure quelque chose que seuls les saules devraient entendre... »

ILLUS. KATHRYN STEELE © 2017 FFG D 41

2 **Samurai Impétueux**

PERSONNAGE

2
1

2

Bushi.

Action : tant que ce personnage est votre seul personnage participant à un conflit – honorez-le.

Un samurai vit toujours à moins de trois pas de la mort.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG D. 42

2 **Éclaireur Prudent**

PERSONNAGE

2
0

1

Bushi. Éclaireur.

Tant que ce personnage attaque seul, la province défendue perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**).

Ils lui ont dit de faire attention mais il n'y avait qu'une seule façon d'en avoir le cœur net.

ILLUS. SERGIO CAMARENA © 2017 FFG D. 43

2 **Généreuse Doji**

PERSONNAGE

0
2

1

Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, donnez 1 destin à votre adversaire. Cet adversaire doit choisir un personnage participant redressé qu'il contrôle – inclinez le personnage choisi.

ILLUS. LUKAS BANAS © 2017 FFG D. 44

2 **Politicienne Astucieuse**

PERSONNAGE

1
2

1

Courtisan.

Réaction : après que ce personnage a été honoré, choisissez un personnage – honorez le personnage choisi.

Pour chacune de ses réalisations, elle partageait les honneurs avec ses proches, s'assurant ainsi de leur loyauté.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D. 45

2 **Daidoji Nerishima**

PERSONNAGE

3
1

1

Bushi. Éclaireur.

Action : choisissez une carte face cachée dans une de vos provinces – retournez-la face visible.

« C'est une embuscade ! Préparez-vous ! »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D. 46

3 **Bretteuse Doji**

PERSONNAGE

3
3

2

Bushi. Duelliste.

Action : tant que ce personnage attaque, choisissez un personnage contrôlé par votre adversaire – déplacez le personnage choisi dans ce conflit.

« J'espère que votre acier est aussi acéré que votre prose. »

ILLUS. ZEZHOU CHEN © 2017 FFG D. 47

3 **Kakita Asami**

PERSONNAGE

1
3

2

Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit ♣, si vous comptez actuellement plus de compétence ♣ dans ce conflit que votre adversaire – prenez 1 honneur à cet adversaire.

ILLUS. MARIO WIBISONO © 2017 FFG D. 48

3 **Kakita Kaezin**

PERSONNAGE

3
2

2

Bushi. Duelliste. Kenshinzen.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, votre adversaire doit choisir un personnage participant qu'il contrôle – provoquez le personnage choisi en duel ♣. Si votre personnage gagne, renvoyez chaque personnage ne participant pas à ce duel à leur fief. S'il perd, renvoyez-le à son fief.

« Les couards ne connaissent pas la vie, Les héros ne connaissent pas la mort. »

ILLUS. DIEGO GIBERT LLORENS © 2017 FFG D. 49

4 **Conteur Asahina**

PERSONNAGE

2
4

2

Courtisan. Shugenja. Air.

Sincérité. (Quand ce personnage quitte le jeu, piochez 1 carte.)

Chaque personnage ♣ honoré que vous contrôlez gagne Sincérité.

ILLUS. CARAVAN STUDIO © 2017 FFG D. 50

4 Invité d'Honneur

PERSONNAGE

1
4

Courtisan.

Tant que ce personnage participe à un conflit, les adversaires ne peuvent pas jouer d'événements.

« Vous ne souhaiteriez sûrement pas vous couvrir de honte devant nos éminents invités, n'est-ce pas ? »

ILLUS. WEN JUANY © 2017 FFG D 31

5 Doji Hotaru

PERSONNAGE

3
6

Bushi. Champion.

Réaction : après avoir revendiqué un anneau lors d'un conflit ♣ auquel participe ce personnage – résolvez l'effet de cet anneau.

« Sans la règle du kō, nous serions prisonnières de ce jeu pour l'éternité. Nous sommes pratiquement égales en tout point. »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D 32

+1 Ressource

Académie d'Artisans

Académie.

Action : lors de la phase de conflit – révélez la carte du dessus de votre deck Conflit. Jusqu'à la fin de la phase, vous pouvez jouer cette carte comme si elle était dans votre main.

ILLUS. CONCEPTOPOLIS © 2017 FFG D 33

1 Shugenja Condamnée

PERSONNAGE

3
3

Shugenja. Feu.

Limitée. (Un joueur ne peut pas jouer plus d'une carte Limitée par round.)

Vous ne pouvez pas placer de destin sur ce personnage quand il est joué depuis une de vos provinces.

ILLUS. SMIRTOUILLE © 2017 FFG D 34

1 Initié Togashi

PERSONNAGE

1
1

Moine. Tatoué.

Action : tant que ce personnage attaque, dépensez 1 destin que vous placez sur un anneau disponible – honorez ce personnage.

« Qu'est-ce que la sagesse ? »

ILLUS. DARREN TAN © 2017 FFG D 35

2 Forgeron Agasha

PERSONNAGE

1
2

Shugenja. Feu.

Action : cherchez un attachement parmi les 5 cartes du dessus de votre deck Conflit, révélez-le et ajoutez-le à votre main. Mélangez.

ILLUS. STANISLAV DIKOLEVKO © 2017 FFG D 36

2 Prodiges Minamoto

PERSONNAGE

2
2

Bushi. Duelliste.

Tant que ce personnage attaque seul, votre adversaire ne peut pas déclarer plus d'un défenseur.

Chaque nouvel adversaire lui en apprendrait plus sur elle-même.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 37

2 Adeptes du Miten

PERSONNAGE

2
1

Bushi.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, inclinez un de ses attachements (ami). Choisissez un personnage participant sans attachements – inclinez le personnage choisi.

ILLUS. NITEN © 2017 FFG D 38

2 Quêteuse d'Illumination

PERSONNAGE

1
1

Moine. Tatoué.

Ce personnage gagne +1 ♣ et +1 ♠ pour chaque destin sur chaque anneau disponible.

« Qu'est-ce que n'est pas la sagesse ? »

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG D 39

3 Guerrier Illuminé

PERSONNAGE

2
2

Bushi.

Réaction : après qu'un adversaire a choisi un anneau avec du destin dessus – placez 1 destin sur ce personnage.

*Dans le cœur, l'air.
Dans l'âme, la terre.
Dans l'acier, le feu.
Dans le corps, l'eau.
Dans l'esprit, le vide.*

ILLUS. CARLOS NUÑEZ DE CASTRO TORRES © 2017 FFG D 60

3 Enquêteur Kitsuki

PERSONNAGE

1
3

Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit ♣, dépensez 1 destin que vous placez sur un anneau disponible – regardez la main de votre adversaire. Choisissez 1 carte de sa main et défaussez-la. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. LIN HSIANG © 2017 FFG D 61

3 Minamoto Raitsugu

PERSONNAGE

3
2

Bushi. Duelliste.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage participant contrôlé par votre adversaire – provoquez le personnage choisi en duel ⚔. Si le perdant du duel n'a pas de destin sur lui, défaussez-le. Sinon retirez-lui 1 destin.

ILLUS. BROCK GROSSMAN © 2017 FFG D 62

4 Visionnaire Ascétique

PERSONNAGE

3
4

Moine. Tatoué.

Pas d'attachement excepté **Moine** ou **Tatoué**.

Action : tant que ce personnage attaque, dépensez 1 destin que vous placez sur un anneau disponible. Choisissez un personnage **Moine** ou un personnage avec un attachement **Moine** – redressez le personnage choisi.

ILLUS. CONCEPTOPOLIS © 2017 FFG D 63

4 Maître du Miten

PERSONNAGE

3
3

Bushi.

Réaction : après avoir attaché un attachement **Arme** à ce personnage – redressez ce personnage. (Limite de deux fois par round.)

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG D 64

5 Togashi Yokuni

PERSONNAGE

5
5

Bushi. Shugenja. Champion.

Action : choisissez une capacité déclenchée imprimée sur un autre personnage – ce personnage gagne la capacité choisie jusqu'à la fin de la phase. (Maximum 1 par round.)

« Ce qui se produit dans nos montagnes n'est qu'une chute de gravillon comparé à l'avalanche à venir. »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN AND LE VUONG © 2017 FFG D 65

+1 Autel.

RESSOURCE

Réaction : après le début de la phase de conflit, chaque adversaire qui contrôle plus de personnages que vous doit choisir un personnage qu'il contrôle avec au moins 1 destin sur lui – retirez 1 destin de chaque personnage choisi.

Temple Isolé

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 66

0 Recrue Obstinée

PERSONNAGE

2
0

Bushi.

Si un adversaire est plus honorable que vous, défaussez ce personnage.

On pourrait lui reprocher son orgueil, présumant qu'il pourrait causer sa perte. Mais pour lui, c'était une source de force.

ILLUS. LEONARDO BORAZIO © 2017 FFG D 67

1 Prodiges Ikoma

PERSONNAGE

0
2

Courtisan.

Réaction : après qu'au moins 1 destin a été placé sur ce personnage – gagnez 1 honneur.

Elle était destinée à suivre le chemin de ses ancêtres, le chemin d'une véritable experte du jeu de Go.

ILLUS. MARIO WIBISONO © 2017 FFG D 68

1 Berserker Matsu

PERSONNAGE

3

1

Bushi. Berserker.

Lorsque la rage les submergeait, personne ne pouvait les arrêter.

ILLUS. HECTOR HERRERA © 2017 FFG D 69

1 Samurai Inébranlable

PERSONNAGE

1

1

Bushi.

Réaction Forcée : après le début de la phase de destin, si vous avez au moins 5 honneurs de plus qu'un adversaire – ce personnage ne peut pas être défaussé ou perdre de destin à cette phase.

ILLUS. BOB STEVILIC © 2017 FFG D 70

2 Gunsō Akodo

PERSONNAGE

2

1

Bushi.

Fierté. (Après que ce personnage a remporté un conflit, honorez-le. Après que ce personnage a perdu un conflit, déshonorez-le.)

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu depuis une province – remplissez cette province face visible.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 71

2 Quêteuse de Mort

PERSONNAGE

2

1

Bushi.

Réaction : après que ce personnage a perdu un conflit comme attaquant, sacrifiez-le. Choisissez un personnage contrôlé par votre adversaire – si le personnage choisi n'a pas de destin sur lui, défaussez-le. Autrement, retirez-lui 1 destin.

« Je vais racheter mon nom au service de mon Clan ! »

ILLUS. CONCEPTOPOLIS © 2017 FFG D 72

2 Historienne Vénérable

PERSONNAGE

1

3

Courtisan. Érudit.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, si vous êtes plus honorable que votre adversaire – honorez ce personnage.

« Ce n'est qu'à la lumière du passé que nous pourrons conquérir le futur. »

ILLUS. KATHRYN STEELE © 2017 FFG D 73

3 Médium Kitsu

PERSONNAGE

1

3

Shugenja. Eau.

Action : lors d'un conflit, inclinez ce personnage. Choisissez un personnage dans une de vos piles de défausse – mettez en jeu le personnage choisi dans ce conflit. Si le personnage choisi est encore en jeu à la fin du conflit, renvoyez-le sous son deck.

ILLUS. JESSICA COX © 2017 FFG D 74

3 Brute de la Fierté du Lion

PERSONNAGE

3

2

Bushi. Courtisan.

Action : tant que ce personnage attaque, choisissez un personnage avec une compétence inférieure ou égale – inclinez le personnage choisi.

« Laissez-moi vous l'expliquer autrement. »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 75

3 Matsu Beiona

PERSONNAGE

3

2

Bushi.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu, si vous contrôlez au moins 3 autres personnages **Bushi** – placez 2 destins sur ce personnage.

ILLUS. CASSANDRE BOLAN © 2017 FFG D 76

4 Général Estimé

PERSONNAGE

3

1

Bushi. Commandant.

Lors d'un conflit auquel participe ce personnage, chaque autre personnage participant que vous contrôlez gagne +1.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu – honorez-le.

ILLUS. DIEGO GIBERT LLORENS © 2017 FFG D 77

4 PERSONNAGE

1
3

Ikoma Eiji



Courtisan.

Réaction : après avoir perdu un conflit  – mettez en jeu un personnage **Bushi** avec un coût imprimé de 3 ou moins depuis une de vos provinces ou de votre pile de défausse Dynastie.

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG D 78

5 PERSONNAGE

6
3

Akodo Toturi



Bushi. Champion.

Réaction : après avoir revendiqué un anneau lors d'un conflit  auquel participe ce personnage – résolvez l'effet de cet anneau.

Un lion est plus que son rugissement, sa crinière, ses crocs ou son cœur. Un lion est tout cela.

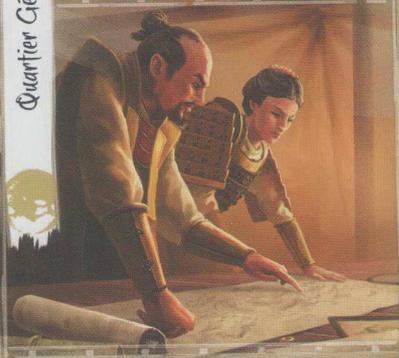
ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D 79

+1 RESSOURCE

Champ de Bataille.

Action : choisissez jusqu'à 2 cartes face cachée dans vos provinces – retournez les cartes choisies face visible.

Quartier Général



ILLUS. SHEN PEI © 2017 FFG D 80

1 PERSONNAGE

2

Étudiant Naïf



Courtisan. Érudit.

Sincérité. (Quand ce personnage quitte le jeu, piochez 1 carte.)

« Votre première leçon est de comprendre que la logique seule ne peut pas gouverner une âme. » – Asako Hayate

ILLUS. MATT HANSEN © 2017 FFG D 81

1 PERSONNAGE

4
1

Pacificateur Shiba



Bushi.

Ce personnage ne peut pas participer à un conflit comme attaquant.

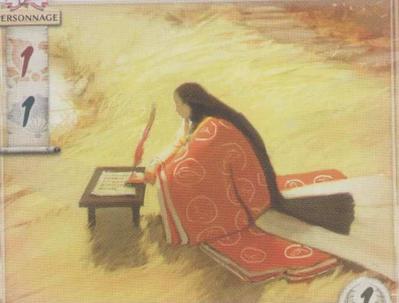
Une éternité de paix vaut bien un moment de guerre.

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG D 82

1 PERSONNAGE

1
1

Érudite Appliquée



Shugenja. Terre. Érudit.

Action : lors d'un conflit, si l'anneau  est dans votre réserve d'anneaux revendiqués, choisissez un personnage attaquant – inclinez le personnage choisi.

ILLUS. AARON MILLER © 2017 FFG D 83

2 PERSONNAGE

2
2

Adeptes des Vagues



Shugenja. Eau.

Action : choisissez un personnage – jusqu'à la fin de la phase, le personnage choisi gagne Discret durant les conflits .

« L'eau est malléable et coule doucement, cependant personne ne peut résister aux vagues déferlantes. »

ILLUS. JASON ENGLE © 2017 FFG D 84

2 PERSONNAGE

1
2

Diplomate Asako



Courtisan.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit, choisissez un personnage – honorez ou déshonorez le personnage choisi.

ILLUS. TONY FOTI © 2017 FFG D 85

2 PERSONNAGE

0
3

Médiatrice Intrusive



Courtisan.

Action : si un adversaire a déclaré au moins 2 conflits contre vous à cette phase, choisissez l'une des options suivantes – prenez 1 destin ou 1 honneur à ce joueur.

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG D 86

3 Brillante Oratrice

PERSONNAGE

1
2

2

Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, si vous comptez actuellement plus de gloire sur des personnages redressés participants que votre adversaire, choisissez un personnage ennemi – renvoyez le personnage choisi à son fief.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D. 87

3 Guerrier Serein

PERSONNAGE

3
2

4

Bushi.

La véritable bataille est contre soi-même.

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D. 88

3 Yōjimbō Shiba

PERSONNAGE

3
2

2

Bushi. Yōjimbō.

Interruption : quand les effets d'une capacité déclenchée ciblant un **Shugenja** que vous contrôlez sont censés être initiés – annulez ces effets.

ILLUS. MARIO WIBISONO © 2017 FFG D. 89

3 Isawa Masahiro

PERSONNAGE

3
2

2

Shugenja. Feu.

Action : lors d'un conflit ☉, inclinez ce personnage. Choisissez un personnage participant avec un coût imprimé de 2 ou moins – défaussez le personnage choisi.

« Les kami sont mes alliés.
Comment oses-tu te dresser contre moi ? »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D. 90

4 Mystique Redoutable

PERSONNAGE

2
4

1

Shugenja. Air.

Ce personnage gagne +2 en gloire lors des conflits ☁.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit – retirez 1 destin de chaque personnage participant que votre adversaire contrôle ayant une gloire inférieure à celle de ce personnage.

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D. 91

4 Isawa Atsuko

PERSONNAGE

3
3

2

Shugenja. Vide.

Action : lors d'un conflit ☾ – jusqu'à la fin du conflit, chaque personnage participant que vous contrôlez gagne +1 ☁ et +1 ☀ et chaque personnage participant que votre adversaire contrôle perd -1 ☁ et -1 ☀.

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D. 92

5 Shiba Tsukune

PERSONNAGE

4
4

4

Bushi. Champion.

Interruption : quand la phase de conflit se termine – résolvez jusqu'à 2 effets d'anneaux disponibles comme si vous étiez le joueur attaquant.

« Je ferai de mon mieux. »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN © 2017 FFG D. 93

+0 Bibliothèque. Autel.

RESSOURCE

Réaction : après le début de la phase de pioche – piochez 1 carte.

La vérité ne peut être perdue,
seulement oubliée.

Bibliothèque Oubliée

ILLUS. LINO DRIEGHE © 2017 FFG D. 94

1 Menteur Bayushi

PERSONNAGE

3

0

Courtisan.

Sincérité. (Quand ce personnage quitte le jeu, piochez 1 carte.)

« Je doute sincèrement que vous demander de me faire confiance vous fasse changer d'avis, et pourtant je vous sollicite tout de même. »

ILLUS. DIEGO GIBBERT LORENS © 2017 FFG D. 95

1 Manipulateur Bayushi

PERSONNAGE

1
1

Courtisan.

Réaction : après avoir révélé les Cadrons d'Honneur – augmentez la valeur de votre mise de 1.

« La victoire n'est pas toujours remportée par le plus fort des deux opposants. » – Mensonges de Bayushi

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 96

1 Soshi Sinistre

PERSONNAGE

1

Shugenja. Air.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant – le personnage choisi perd -2♣ et -2♠ jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D 97

2 Maître Chanteur

PERSONNAGE

1
2

Courtisan.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit ♣ – prenez 1 honneur à votre adversaire.

« Le coup de maître consiste à convaincre votre proie que vous êtes à ce point lié par le devoir et par l'honneur de le dénoncer. Dès lors, il va de lui-même avoir l'idée de vous acheter. »

ILLUS. ERICH SCHEITNER © 2017 FFG D 98

2 Illusionniste Soshi

PERSONNAGE

1
3

Shugenja. Air.

Action : dépensez 1 destin, choisissez un personnage – défaussez un pion Statut du personnage choisi.

« Les gens ne voient que ce qu'ils veulent bien voir. »

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2017 FFG D 99

2 Paria Yogo

PERSONNAGE

2
2

Shugenja. Air.

Ce personnage gagne +1♣ et +1♠ tant que vous êtes moins honorable qu'un adversaire.

Jadis, le Sombre Kami lui-même condamna la lignée des Yogo à trahir inévitablement ceux qu'ils aimaient le plus.

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG D 100

2 Jeune Diffamateur

PERSONNAGE

2
2

Courtisan.

Interruption : quand un personnage est censé être honoré ou déshonoré, choisissez un autre personnage contrôlé par le même joueur – le personnage choisi est honoré ou déshonoré à la place.

ILLUS. LEONARDO BORAZIO © 2017 FFG D 101

3 Nièce Privilegiée

PERSONNAGE

2
2

Courtisan.

Action : choisissez et défaussez 1 carte de votre main – piochez 1 carte. (Limite de deux fois par round.)

Elle n'eut jamais besoin de demander plus d'une fois dans sa vie.

ILLUS. WEN JUNN © 2017 FFG D 102

3 Actrice Shosuro

PERSONNAGE

1
3

Courtisan. Shinobi.

Action : lors d'un conflit, sacrifiez ce personnage. Choisissez un personnage non-Shinobi avec un coût imprimé de 3 ou moins dans une pile de défausse adverse – mettez en jeu le personnage choisi sous votre contrôle dans ce conflit.

ILLUS. JAKE MURRAY © 2017 FFG D 103

3 Shosuro Miyako

PERSONNAGE

3
2

Bushi. Shinobi.

Réaction : après que vous avez joué un personnage de votre main, votre adversaire doit choisir l'une des options suivantes – défaussez 1 carte prise au hasard dans sa main ou choisir et déshonorer un personnage qu'il contrôle.

ILLUS. STEVE ARGYLE © 2017 FFG D 104

4 PERSONNAGE

Bayushi Yunako

4
2

2

Bushi. Commandant.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage – échangez les valeurs de base des compétences ♣ et ♠ du personnage choisi jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. ADAM SCHUMPERT © 2017 FFG D 105

4 PERSONNAGE

Yogo Hiroue

0
4

2

Courtesan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage non participant – déplacez le personnage choisi dans ce conflit. Ensuite, si vous remportez ce conflit, vous pouvez déshonorer le personnage choisi.

ILLUS. MAGALI VILLENEUVE © 2017 FFG D 106

5 PERSONNAGE

Bayushi Shōju

3
7

2

Bushi. Courtesan. Champion.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit ♣ , choisissez un personnage participant contrôlé par votre adversaire – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi perd -1 ♣ et est défaussé si sa compétence ♣ est de 0. (Limite de deux fois par round.)

« Croire ce qui est vrai n'est que du bon sens. »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN AND LE VUONG © 2017 FFG D 107

+1 RESSOURCE

Cité.

Action : réduisez de 1 le coût du prochain événement que vous jouez à cette phase.

À Ryokō Owari Toshi, un koku peut vous ouvrir toutes les portes.

Cité des Mensonges

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 108

1 PERSONNAGE

Jeune Moto

2
0

1

Bushi. Cavalerie.

Ce personnage gagne $+1$ ♣ lors du premier conflit ♣ à chaque round.

Frappez vos ennemis tellement vite qu'ils ne pourront pas même penser à riposter.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 109

1 PERSONNAGE

Infanterie Utaku

0
0

1

Bushi.

Tant que ce personnage participe à un conflit, il gagne $+1$ ♣ et $+1$ ♠ pour chaque personnage ♣ participant que vous contrôlez.

ILLUS. BOB STEVIC © 2017 FFG D 110

2 PERSONNAGE

Moto Agressif

3
0

0

Bushi. Cavalerie.

Ce personnage ne peut pas être déclaré comme défenseur.

Un Moto peut mourir mais il ne peut pas se rendre.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 111

2 PERSONNAGE

Cavalière Frontalière

2
1

1

Bushi. Cavalerie.

Action : redressez ce personnage.

Chevauchez jusqu'à l'horizon, puis revenez. Alors seulement vous commencerez à comprendre ce qu'est la Licorne.

ILLUS. CHARLES URBACH © 2017 FFG D 112

2 PERSONNAGE

Adeptes du Meishōdō

2
2

1

Shugenja. Eau.

Réduisez de 1 le coût pour jouer ce personnage tant que vous êtes le premier joueur.

« Je connais le Nom du kami. Je peux le plier à ma volonté. »

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG D 113

2 Chevaucheur Shinjō

PERSONNAGE

2
2

2

Bushi. Cavalerie. Éclaireur.

Action : lors d'un conflit – déplacez ce personnage dans ce conflit.

« Je suis en chemin. »

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOJEC © 2017 FFG D 114

3 Porteuse de Présents

PERSONNAGE

2
3

2

Courtisan.

Action : choisissez un attachement que vous contrôlez – déplacez l'attachement choisi vers un personnage éligible que vous contrôlez.

ILLUS. SMIRTOUILLE © 2017 FFG D 115

3 Négociant Ide

PERSONNAGE

1
3

1

Courtisan.

Réaction : après qu'au moins un 1 personnage s'est déplacé dans un conflit auquel participe ce personnage, choisissez l'une des options suivantes – gagnez 1 destin ou piochez 1 carte. (Limite d'une fois par conflit.)

ILLUS. CARAVAN STUDIO © 2017 FFG D 116

3 Poétesse Guerrière

PERSONNAGE

2
2

2

Bushi. Cavalerie.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit – chaque personnage participant que votre adversaire contrôle perd -1 ♣ et -1 ♠ jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D 117

3 Utaku Yumino

PERSONNAGE

2
2

3

Bushi. Vierge de bataille. Cavalerie.

Action : lors d'un conflit, défaussez une carte de votre main – ce personnage gagne +2 ♣ et +2 ♠ jusqu'à la fin du conflit. (Limite d'une fois par conflit.)

ILLUS. JAZZSIY © 2017 FFG D 118

4 Horde Moto

PERSONNAGE

6
-

1

Bushi. Armée. Cavalerie.

Pas d'attachement excepté **Arme**.

Périr par l'épée ou piétiné sous les sabots : les combattre revenait à affronter la mort.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG D 119

4 Shinjō Tatsuo

PERSONNAGE

3
3

2

Bushi. Cavalerie. Éclaireur.

Action : lors d'un conflit, choisissez ce personnage et jusqu'à 1 autre personnage que vous contrôlez – déplacez les personnages choisis dans ce conflit.

ILLUS. SERGIO CAMARENA © 2017 FFG D 120

5 Shinjō Altansarnai

PERSONNAGE

5
4

2

Bushi. Cavalerie. Champion.

Réaction : après que vous avez détruit une province lors d'un conflit ♣ auquel participe ce personnage, votre adversaire choisit un personnage qu'il contrôle – défaussez le personnage choisi.

« Ce destrier ne sera pas réduit à une selle et des rênes, pas plus que je ne compromettrai mon Clan au nom de la paix. »

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN AND LE VUONG © 2017 FFG D 121

1 Courtisane Otomo

PERSONNAGE

-
2

1

Courtisan. Impérial.

Ce personnage ne peut pas participer à un conflit comme attaquant contre un joueur qui contrôle la Faveur Impériale.

« Je parle au nom du Fils des Cieux. »

ILLUS. JAKE MURRAY © 2017 FFG D 122

1 **Garde Seppun**

PERSONNAGE

2

1

Bushi. Impérial.

Ce personnage ne peut pas participer à un conflit comme attaquant contre un joueur qui contrôle la Faveur Impériale.

« Nos cousins, les Otomo, protègent l'Empire. Nous protégeons l'Empereur. »

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG D 121

2 **Gardien Initié**

PERSONNAGE

1

1

Moine.

Rôle **Gardien** uniquement.

Réaction : après avoir revendiqué un anneau qui correspond à l'élément de votre rôle – mettez en jeu ce personnage depuis une de vos provinces ou de votre pile de défausse Dynastie. Ensuite, placez 1 destin sur ce personnage.

ILLUS. SERGIO CAMARENA © 2017 FFG D 124

2 **Mystique Miya**

PERSONNAGE

1

1

Shugenja. Terre. Impérial.

Action : lors de la phase de conflit, sacrifiez ce personnage. Choisissez un attachement – défaussez l'attachement choisi.

« La plupart des membres de ma famille parlent aux citoyens de l'Empire. Je parle aux kami de la nature eux-mêmes. »

ILLUS. MIKE CAPPROTTI © 2017 FFG D 125

2 **Quêteur Initié**

PERSONNAGE

1

1

Moine.

Rôle **Quêteur** uniquement.

Réaction : après avoir revendiqué un anneau qui correspond à l'élément de votre rôle – cherchez une carte parmi les 5 cartes du dessus de votre deck Conflit et ajoutez-la à votre main. Mélangez.

ILLUS. MU-YOUNG KIM © 2017 FFG D 126

3 **Rōnin Errant**

PERSONNAGE

2

2

Bushi. Rōnin.

Action : lors d'un conflit, retirez 1 destin de ce personnage – il gagne +2♣ et +2♠ jusqu'à la fin du conflit. (Limite de deux fois par conflit.)

ILLUS. KIM SOKOL © 2017 FFG D 127

+1 **Champ de bataille.**

RESSOURCE

Action : lors d'un conflit, sacrifiez cette ressource. Choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez le personnage choisi dans ce conflit ou renvoyez-le à son fief.

Terrain Favorable

ILLUS. JON HODGSON © 2017 FFG D 128

+1 **Impérial.**

RESSOURCE

Action : sacrifiez cette ressource – piochez 1 carte.

Entrepôt Impérial

ILLUS. CHARLES URBACH © 2017 FFG D 129

2 **Hiruma Embusqué**

PERSONNAGE

2

2

Bushi. Éclaireur.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu comme défenseur, choisissez un personnage – les capacités du personnage choisi ne peuvent pas être déclenchées lors de ce conflit.

ILLUS. BRANDON LEACH © 2017 FFG C 130

2 **Gunso Stoïque**

PERSONNAGE

2

1

Bushi.

Action : lors d'un conflit, sacrifiez un personnage (ami) – ce personnage gagne +3♣ jusqu'à la fin du conflit.

« Nous sommes le Mur. »

ILLUS. MATT ZEILINGER © 2017 FFG C 131

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Répit

État.

Interruption : quand le personnage attaché est censé quitter le jeu – défaussez cet attachement à la place.

Il reste encore une chose à accomplir.

ILLUS: STEVE ARGYLE © 2017 FFG C 132

1
ATTACHEMENT

+1
+1

Commandant de la Garde

Suivant.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Limite de 1 par personnage.

Réaction : après qu'un adversaire a joué une carte lors d'un conflit auquel participe le personnage attaché – ce joueur perd 1 honneur. (Illimité.)

ILLUS: NITEN © 2017 FFG C 133

2
ATTACHEMENT

+3
+0

Tetsubō de Jade

Jade. Arme.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Restreint.

Action : tant que le personnage attaché participe à un conflit, inclinez cet attachement. Choisissez un personnage participant avec une compétence inférieure à celle du personnage attaché – renvoyez tous les destins sur le personnage choisi vers la réserve de destin de son propriétaire.

ILLUS: LUKAS BANAS © 2017 FFG C 134

0
ÉVÉNEMENT

Taxes

Action : choisissez un adversaire, ce joueur doit choisir l'une des options suivantes – vous donner 1 destin ou 1 honneur.

« Chaque Clan doit contribuer à la défense de Rokugan. »

ILLUS: CARAVAN STUDIO © 2017 FFG C 135

0
ÉVÉNEMENT

Reconstruire

Action : mélangez une carte sur une de vos provinces non détruites dans votre deck Dynastie. Choisissez une ressource dans votre pile de défausse Dynastie – mettez en jeu la ressource choisie sur cette province.

ILLUS: FILIP STORCH © 2017 FFG C 136

1
ÉVÉNEMENT

La Voie du Crabe

Philosophie.

Action : sacrifiez un personnage (ami). Choisissez un adversaire – ce joueur doit sacrifier un personnage. (Maximum 1 par round.)

Courage. Devoir. Sacrifice.

ILLUS: SCOTT WADE © 2017 FFG C 137

1
ÉVÉNEMENT

La Montagne Reste Impassible

Technique.

Action : choisissez un personnage – jusqu'à la fin de la phase, le personnage choisi ne s'incline pas du fait de la résolution du conflit tant qu'il défend. (Maximum 1 par round.)

ILLUS: ANTONIO JOSE MANZANEDO © 2017 FFG C 138

1
PERSONNAGE

Garant de la Loi

Courtisan. Érudit.

Tant que ce personnage participe à un conflit, les personnages ne peuvent pas devenir déshonorés.

« Il n'y a pas de meilleure armure que les décrets de Hantei-no-Kami. »

ILLUS: ALAYNA LEMMER © 2017 FFG C 139

3
PERSONNAGE

Adversaire Politique

Courtisan.

Discret. (Quand ce personnage attaque, choisissez un personnage non-Discret. Le personnage choisi ne peut pas être déclaré comme défenseur.)

Ce personnage gagne +3 tant qu'il défend.

ILLUS: CARAVAN STUDIO © 2017 FFG C 140

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Au-Dessus de Tout Soudéon

État.
Le personnage attaché ne peut pas être choisi comme cible d'un événement adverse.
« Pardonnez-moi samurai-san mais vous vous méprenez ! Il n'est pas possible que ce fût elle. »

ILLUS. STU BARNES © 2017 FFG C 141

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Entraînement de Duelliste

Technique.
Le personnage attaché gagne : « Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage participant contrôlé par votre adversaire – provoquez le personnage choisi en duel. Au lieu de donner de l'honneur comme mise pour ce duel, un joueur peut choisir et défausser le nombre approprié de cartes de sa main. Inclinez le perdant du duel. »

ILLUS. CHARLES URBACH © 2017 FFG C 142

2
ATTACHEMENT

+0
+4

À la Pointe de la Mode

État.
Cet attachement ne peut pas être joué lors d'un conflit.
Les courants de la mode vont et viennent. Laissez vous porter par eux ou sombrez dans les vagues de l'oubli.

ILLUS. GEMMA TEGELAERS © 2017 FFG C 143

0
ÉVÉNEMENT

Le Présent Parfait

Action : révéléz les 4 cartes du dessus du deck Conflit de chaque joueur. Pour chacun des joueurs, choisissez 1 des cartes qu'il a révélées et ajoutez-la à la main de son propriétaire. Mélangez.
Il a refusé deux fois mais il n'a pas pu se résoudre à refuser une troisième.

ILLUS. ALBERT TAVIRA © 2017 FFG C 144

0
ÉVÉNEMENT

La Voix de l'Honneur

Interruption : quand les effets d'un événement sont censés être initiés, si vous contrôlez plus de personnages honorés qu'un adversaire – annulez ces effets.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG C 145

0
ÉVÉNEMENT

La Voie de la Grue

Philosophie.
Action : choisissez un personnage que vous contrôlez – honorez-le.
Il y a une technique adéquate pour chaque chose.

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 146

1
ÉVÉNEMENT

Admettre Sa Défaite

Action : choisissez un personnage qui défend seul – inclinez-le.
La question n'est pas simplement de vaincre ses opposants, mais de les vaincre de telle manière qu'ils sachent qu'ils ont été vaincus.

ILLUS. DAVID HORNE © 2017 FFG C 147

1
ÉVÉNEMENT

Noble Sacrifice

Action : sacrifiez un personnage honoré (ami). Choisissez un personnage déshonoré – défaussez le personnage choisi.
Il n'y a pas plus grand honneur.

ILLUS. EJI RING © 2017 FFG C 148

1
PERSONNAGE

2
1

Vagabond Tatoué

Moine. Tatoué.
Vous pouvez jouer ce personnage comme un attachement avec le texte : « Le personnage attaché gagne Discret. »
On dit que les shugenja et courtisans Dragon sont des guerriers, que leurs guerriers sont des moines et que leurs moines sont incompréhensibles.

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOEKE © 2017 FFG C 149

3 PERSONNAGE

3
3

Togashi Kazue

Moine. Tatoué.

Vous pouvez jouer ce personnage comme un attachement avec le texte : « **Action** : lors d'un conflit auquel le personnage attaché participe, choisissez un autre personnage participant – déplacez 1 destin du personnage choisi vers le personnage attaché. »

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG C 150

1 ÉVÉNEMENT

Volonté Indomptable

Réaction : après avoir remporté un conflit dans lequel vous contrôlez un seul personnage participant – ce personnage ne s'incline pas du fait de la résolution de ce conflit.

ILLUS. TONY FOTI © 2017 FFG C 158

1 ATTACHEMENT

+2
+0

Dai-shō Ancestral

Arme.

Ancestral. (Renvoyez cette carte dans votre main quand la carte attachée quitte le jeu.)
Restreint. (Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements Restreint.)

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG C 151

1 ÉVÉNEMENT

Fureur de Mirumoto

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage attaquant avec une gloire de X ou moins – inclinez le personnage choisi. X est égal au nombre de provinces non révélées que vous contrôlez.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG C 159

0 ATTACHEMENT

+0
+0

Faveur du Daimejo

État.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.

Action : inclinez cet attachement – réduisez de 1 le coût du prochain attachement que vous jouez sur ce personnage à cette phase.

ILLUS. LUKAS BANAS © 2017 FFG C 152

1 ATTACHEMENT

+0
+2

Méthode Kitsuki

Technique.

Ancestral. (Renvoyez cette carte dans votre main quand la carte attachée quitte le jeu.)
Restreint. (Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements Restreint.)

Chaque détail, aussi insignifiant soit-il, porte en lui une part de la vérité.

ILLUS. STU BARNES © 2017 FFG C 153

2 ATTACHEMENT

+1
+1

La Voie du Dragon

Philosophie.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Limite de 1 par personnage.

Vous pouvez déclencher chaque capacité déclenchée du personnage attaché une fois supplémentaire à chaque round (ou durant l'intervalle spécifié).

Trouvez votre propre voie.

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 154

0 ÉVÉNEMENT

Lâcher Prise

Action : choisissez un attachement – défaussez-le.

Le monde matériel n'est qu'une distraction.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 155

0 ÉVÉNEMENT

Mantra du Feu

Kihō. Feu.

Réaction : après qu'un adversaire a déclaré un conflit, choisissez un personnage **Moine** ou un personnage avec un attachement **Moine** – placez 1 destin sur le personnage choisi et piochez 1 carte.

ILLUS. DAN MARTIN © 2017 FFG C 156

0
ÉVÉNEMENT

Quiétude

Action : lors d'un conflit – jusqu'à la fin du conflit, les personnages au fief de votre adversaire ne peuvent pas déclencher de capacités.

Vous avez atteint un état dans lequel vous ne craignez plus rien.

ILLUS. CONCEPTOPOLIS © 2017 FFG C 157

1
ÉVÉNEMENT

Volonté Indomptable

Réaction : après avoir remporté un conflit dans lequel vous contrôlez un seul personnage participant – ce personnage ne s'incline pas du fait de la résolution de ce conflit.

ILLUS. TONY FOTI © 2017 FFG C 158

1
ÉVÉNEMENT

Fureur de Mirumoto

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage attaquant avec une gloire de X ou moins – inclinez le personnage choisi. X est égal au nombre de provinces non révélées que vous contrôlez.

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG C 159

2
PERSONNAGE

Vengeur du Serment

2
1

Bushi.

Réaction : après avoir perdu un conflit – mettez en jeu ce personnage depuis votre main.

« Lorsqu'un samurai entreprend une action, cette action est considérée comme réalisée »
– Le Commandement d'Akodo

ILLUS. DARREN TAN © 2017 FFG C 160

3
PERSONNAGE

Maître de la Lance

2
2

Bushi.

Action : tant que ce personnage attaque, votre adversaire doit choisir un personnage participant qu'il contrôle – renvoyez le personnage choisi à son fief.

ILLUS. MARIO WIBISONO © 2017 FFG C 161

1
ATTACHEMENT

Conseil des Ancêtres

+1
+1

État.

Action : jouez cet attachement depuis votre pile de défausse Conflit.

« Ô ancêtres bénis, écoutez ma prière !
Puisse la force de votre honneur guider mes pas et me diriger vers la vertu ! »

ILLUS. MATT ZEHLINGER © 2017 FFG C 162

1
ATTACHEMENT

Lame Révérée

+2
+0

Arme.

Restreint. (Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements Restreint.)

Réaction : après que le personnage attaché a remporté un conflit – gagnez 1 honneur.

ILLUS. CONCEPTOPOLIS © 2017 FFG C 163

2
ATTACHEMENT

Susijimono

+0
+0

Objet. Bannière.

Attachez cette carte à un personnage Bushi que vous contrôlez.

Le personnage attaché ne s'incline pas du fait de la résolution des conflits.

ILLUS. IMMAR PALOMERA © 2017 FFG C 164

0
ÉVÉNEMENT

Prêt au Combat

Réaction : après que l'effet d'une carte d'un adversaire ou qu'un effet d'anneau a incliné un personnage que vous contrôlez – redressez ce personnage.

« Nous sommes prêt à payer n'importe quel prix. »

ILLUS. GEMMA TEGELAERS © 2017 FFG C 165

0
EVENEMENT

Maintenez votre Position

Interruption : quand un personnage honoré que vous contrôlez est censé quitter le jeu – défaussez le pion Statut de ce personnage à la place.

ILLUS. JEFF HILL © 2017 FFG C 166

0
EVENEMENT

La Voie du Lion

Philosophie.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage **♣** – doublez la compétence **♣** de base du personnage choisi jusqu'à la fin du conflit.

« La Guerre est la plus noble destinée pour un samurai. Elle lui donne une raison d'être et apporte honneur à ses ancêtres. »
– Le Commandement d'Akodo

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 167

1
EVENEMENT

Pour la Gloire

Réaction : après avoir détruit une province lors d'un conflit **♣** – placez 1 destin sur chaque personnage **Bushi** participant que vous contrôlez. (Maximum 1 par conflit.)

« Nos noms ne seront jamais oubliés ! »

ILLUS. MITEN © 2017 FFG C 168

1
EVENEMENT

La Force du Nombre

Action : tant que vous êtes le joueur attaquant, choisissez un personnage défenseur avec une gloire de X ou moins – renvoyez le personnage choisi à son fief. X est égal au nombre de personnages attaquants.

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOFER © 2017 FFG C 169

2
PERSONNAGE

Initiée Ishiken

Shugenja. Vide.

Ce personnage gagne +1 **♣** et +1 **♣** pour chaque anneau revendiqué.

*Le vide n'est rien.
Le vide est tout.*

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 170

2
PERSONNAGE

Quêteuse de Connaissances

Courtisan. Shugenja. Air.

Tant que ce personnage attaque, l'anneau contesté gagne l'élément **♣**. Si ce personnage remporte le conflit comme attaquant, vous pouvez choisir l'un de ses effets d'anneau à résoudre.

ILLUS. JIM PAVELEC © 2017 FFG C 171

0
ATTACHEMENT

+0
+1

Magnifique Kimono

Objet.

Le personnage attaché gagne Fierté. (Après que ce personnage a remporté un conflit, honorez-le. Après que ce personnage a perdu un conflit, déshonorez-le.)

ILLUS. HEATHER V. KREITER © 2017 FFG C 172

1
ATTACHEMENT

+1
+1

Étreinte de la Terre

Sort. Terre.

Attachez cette carte à un personnage **Shugenja** que vous contrôlez.

Action : lors d'un conflit, inclinez cet attachement – les personnages adverses ne peuvent pas se déplacer dans ce conflit ou être joués depuis la main jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. JONATHAN HUNT © 2017 FFG C 173

2
ATTACHEMENT

+0
+0

Pacifisme

État.

Cet attachement ne peut pas être joué lors d'un conflit.

Le personnage attaché ne peut pas participer aux conflits **♣**.

Un environnement paisible conduit à un esprit paisible.

ILLUS. CARLOS PALAMA CRUCHAGA © 2017 FFG C 174

0
ÉVÉNEMENT

Tempête Surnaturelle

Sort. Eau.

Action : choisissez un personnage participant – le personnage choisi gagne +X et +X jusqu'à la fin du conflit. X est égal au nombre de personnages **Shugenja** que vous contrôlez.

ILLUS. STEPHANIE LAW © 2017 FFG C 178

0
ÉVÉNEMENT

La Voie du Phénix

Philosophie.

Action : choisissez un anneau et un adversaire – ce joueur ne peut pas déclarer de conflits de l'élément de l'anneau choisi à cette phase. (Maximum 1 par phase.)

Maîtrisez les éléments et renaissez.

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 176

1
ÉVÉNEMENT

Contre les Vagues

Sort. Eau.

Action : choisissez un personnage **Shugenja** – inclinez ou redressez le personnage choisi.

L'eau change constamment. Une douce vague un moment et un puissant torrent l'instant d'après.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 177

1
ÉVÉNEMENT

Comprendre le Monde

Sort. Vide.

Action : échangez un anneau de votre réserve d'anneaux revendiqués avec un anneau disponible et gagnez tous les destins placés sur cet anneau. (Conservez le type de conflit de l'anneau.)

ILLUS. ANNA CHRISTENSON © 2017 FFG C 178

2
ÉVÉNEMENT

Démonstration de Puissance

Sort. Feu.

Réaction : après avoir perdu un conflit non opposé – annulez l'effet d'anneau de ce conflit. Ensuite, résolvez cet effet d'anneau comme si vous aviez remporté le conflit comme joueur attaquant. Revendiquez cet anneau.

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 179

2
PERSONNAGE

Adeptes des Ombres

Bushi. Shinobi.

Action : perdez 1 honneur – renvoyez ce personnage dans votre main.

Il y a des dizaines de manières de se cacher, et seulement une façon d'être vu.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 180

3
PERSONNAGE

Modeste Yōjimbō

Bushi. Yōjimbō.

Discret. (Quand ce personnage attaque, choisissez un personnage non-Discret. Le personnage choisi ne peut pas être déclaré comme défenseur.)

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 181

1
ATTACHEMENT

Masque de Cour

Objet. Masque.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.

Action : renvoyez cet attachement dans votre main et déshonorez le personnage attaché.

ILLUS. DIEGO GIBERT LLORENS © 2017 FFG C 182

1
ATTACHEMENT

Folie Impétueuse

Poison.

Ils avaient pensé à toutes les failles, sauf une.

ILLUS. JORGE MATAR © 2017 FFG C 183

0
ÉVÉNEMENT

Décret Falsifié

Philosophie.

Interruption : quand les effets d'un événement sont censés être initiés, déshonorez un personnage **Courtisan** (ami) – annulez ces effets.

ILLUS. ELYN HUNTER © 2017 FFG C 184

0
ÉVÉNEMENT

La Voie du Scorpion

Philosophie.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage non-**S** participant – déshonorez le personnage choisi.

Pour combattre les menteurs, les voleurs et les traîtres à l'intérieur des Clans Majeurs, les fidèles de Bayushi devraient avoir à mentir, voler et tricher en retour.

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 185

1
ÉVÉNEMENT

Retour de Faveur

Action : déshonorez un personnage (ami). Choisissez un attachement d'un adversaire – prenez le contrôle de cet attachement et attachez-le à ce personnage, si possible. Autrement défausez l'attachement choisi.

ILLUS. CARLOS PALMA CRU CHAGA © 2017 FFG C 186

2
ÉVÉNEMENT

Je Sais Nager

Philosophie.

Action : lors d'un conflit, si la mise de votre Cadran d'Honneur est supérieure à celle d'un adversaire, choisissez un personnage déshonoré participant contrôlé par cet adversaire – défausez le personnage choisi.

« Mais scorpion, nous allons mourir tous les deux ! »

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 187

3
ÉVÉNEMENT

Embuscade

Action : lors d'un conflit, choisissez jusqu'à 2 personnages **S** de vos provinces et/ou de votre main pour un total de coût imprimé de 6 ou moins – mettez en jeu les personnages choisis comme personnages participants.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 188

3
ÉVÉNEMENT

Chantage

À jouer uniquement si vous êtes moins honorable que votre adversaire.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage avec un coût imprimé de 2 ou moins contrôlé par votre adversaire – prenez le contrôle du personnage choisi jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. CHARLES URBACH © 2017 FFG C 189

1
PERSONNAGE

Explorateur Tuchi

Shugenja. Eau. Cavalerie.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu – regardez une province face cachée.

Pourchassez le soleil. Découvrez le monde.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 190

2
PERSONNAGE

Messenger Ide

Courtisan.

Action : lors d'un conflit, dépensez 1 destin. Choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez le personnage choisi dans ce conflit.

ILLUS. LIN HSIANG © 2017 FFG C 191

1
ATTACHEMENT

Monture Favorite

Créature.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.

Le personnage attaché gagne **Cavalerie**.

Action : lors d'un conflit, inclinez cet attachement – déplacez le personnage attaché dans ce conflit.

ILLUS. LIN HSIANG © 2017 FFG C 192

1
ATTACHEMENT

+0
+1

Longue Vie

Objet. Gaijin.

Réaction : après que le personnage attaché s'est engagé ou déplacé dans un conflit – piochez 1 carte. (Limite de deux fois par round.)

ILLUS. AARON MILLER © 2017 FFG C 193

2
ATTACHEMENT

+X
+0

Vie de la Guerre

État.

Personnage **Cavalerie** uniquement.
X est égal au nombre d'anneaux disponibles.

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOEKE © 2017 FFG C 194

0
ÉVÉNEMENT

Percée

Réaction : après la résolution de votre premier conflit à cette phase comme joueur attaquant, si ce conflit a permis de détruire une province – déclarez immédiatement votre second conflit pour cette phase.

ILLUS. SERGIO CAMARENA © 2017 FFG C 195

0
ÉVÉNEMENT

Audience Captive

Action : lors d'un conflit , perdez 1 honneur – changez le type de conflit en .

« Maintenant vous devez prêter attention à nos exigences ! »

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 196

0
ÉVÉNEMENT

Je Suis Prêt

Action : retirez 1 destin d'un personnage (ami) – redressez ce personnage.

ILLUS. DREW BAKER © 2017 FFG C 197

0
ÉVÉNEMENT

La Voie de la Licorne

Philosophie.

Interruption : quand vous êtes censé passer le pion Premier Joueur – conservez-le à la place.

On ne peut pas saisir le vent.

ILLUS. SCOTT WADE © 2017 FFG C 198

3
ÉVÉNEMENT

Cavalerie de Réserve

Action : lors d'un conflit , choisissez des personnages **Cavalerie** de votre pile de défausse Dynastie pour un total de coût imprimé de 6 ou moins – mettez en jeu les personnages choisis dans ce conflit.

ILLUS. ANDY HEPPWORTH © 2017 FFG C 199

0
ATTACHEMENT

+2
+0

Katana de Bonne Facture

Arme.

Restreint. (Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements Restreint.)

*L'acier immortel attend
Lame divine vénérée
Les feux de l'âme*

ILLUS. BRENT CHUMLEY © 2017 FFG C 200

0
ATTACHEMENT

+0
+2

Éventail Luxueux

Objet.

Restreint. (Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements Restreint.)

*Parfois, les ornements sont au cœur de l'œuvre.
Parfois, ils sont juste une distraction.*

ILLUS. ANCOR GIL HERNANDEZ © 2017 FFG C 201

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Esprit Embroumé

Sort. Air.
À jouer uniquement si vous contrôlez un personnage **Shugenja**.
Le personnage attaché perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**).

ILLUS. VERONICA V. JONES © 2017 FFG C 202

0
ÉVÉNEMENT

Assassinat

Action : lors d'un conflit, perdez 3 honneurs. Choisissez un personnage avec un coût imprimé de 2 ou moins – défaussez le personnage choisi. (Maximum 1 par round.)

ILLUS. GREG LAMBRANDS © 2017 FFG C 203

0
ÉVÉNEMENT

Banzai !

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant – il gagne +2 jusqu'à la fin du conflit. Vous pouvez perdre 1 honneur pour résoudre cette capacité une seconde fois. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. TROY GRAHAM © 2017 FFG C 204

0
ÉVÉNEMENT

Plan d'Urgence

Réaction : après avoir révélé les Cadres d'Honneur – augmentez ou réduisez la valeur de votre mise de 1 (jusqu'à un minimum de 0).
« La seule certitude est que quelque chose va mal tourner. » – Mensonges de Bayushi

ILLUS. FLIP STORCH © 2017 FFG C 205

0
ÉVÉNEMENT

Jeux de Cour

Action : lors d'un conflit, choisissez l'une des options suivantes – choisissez et honorez un personnage participant que vous contrôlez ou votre adversaire choisit et déshonore un personnage participant qu'il contrôle. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 206

0
ÉVÉNEMENT

Déshonneur !

Action : lors d'un conflit, si vous contrôlez un personnage **Courtisan** participant, choisissez un personnage participant contrôlé par votre adversaire. Votre adversaire doit choisir l'une des options suivantes – déshonorer ou incliner le personnage choisi.

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 207

0
ÉVÉNEMENT

Bon Présage

À jouer uniquement si votre mise d'honneur est inférieure à celle d'un adversaire.
Action : choisissez un personnage avec un coût imprimé de 3 ou plus – placez 1 destin sur ce personnage.

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG C 208

0
ÉVÉNEMENT

Espions à la Cour

Réaction : après avoir remporté un conflit, déshonorez un personnage participant (**ami**) – défaussez 2 cartes prises au hasard dans la main de votre adversaire. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. MIKE CAPPROTTI © 2017 FFG C 209

1
ÉVÉNEMENT

Chargez !

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage dans une de vos provinces – mettez en jeu le personnage choisi dans ce conflit.
Un samurai doit toujours être prêt. Prêt à combattre. Et prêt à mourir, si nécessaire.

ILLUS. MITEN © 2017 FFG C 210

1
ÉVÉNEMENT

Tombé au Combat

Réaction : après avoir remporté un conflit **3** par une différence de compétence de 5 ou plus, choisissez un personnage participant – défaussez-le. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. EPHIS BRITCHARD © 2017 FFG C 211

1
ÉVÉNEMENT

Plus Malin

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage adverse avec une compétence **4** inférieure à celle d'un personnage **Courtisan** participant que vous contrôlez – renvoyez le personnage choisi à son fief.

ILLUS. ANVA CHRISTENSON © 2017 FFG C 212

1
ÉVÉNEMENT

Déroute

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage adverse avec une compétence **3** inférieure à celle d'un personnage **Bushi** participant que vous contrôlez – renvoyez le personnage choisi à son fief.

ILLUS. CALVIN CHHIA © 2017 FFG C 213

Gardien de l'Air

Gardien. Air.
Augmentez votre valeur d'influence de 3 pour construire votre deck.

Réaction : après avoir remporté un conflit **3** comme joueur défenseur – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 214A

Quêteur de l'Air

Quêteur. Air.
Vous pouvez remplacer 1 province de n'importe quel élément par une province **3** supplémentaire pour construire votre deck.

Réaction : après qu'une province **3** que vous contrôlez a été révélée – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 214B

Gardien de la Terre

Gardien. Terre.
Augmentez votre valeur d'influence de 3 pour construire votre deck.

Réaction : après avoir remporté un conflit **3** comme joueur défenseur – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 215A

Quêteur de la Terre

Quêteur. Terre.
Vous pouvez remplacer 1 province de n'importe quel élément par une province **3** supplémentaire pour construire votre deck.

Réaction : après qu'une province **3** que vous contrôlez a été révélée – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 215B

Gardien du Feu

Gardien. Feu.
Augmentez votre valeur d'influence de 3 pour construire votre deck.

Réaction : après avoir remporté un conflit **3** comme joueur défenseur – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 216A

Quêteur du Feu

Quêteur. Feu.
Vous pouvez remplacer 1 province de n'importe quel élément par une province **3** supplémentaire pour construire votre deck.

Réaction : après qu'une province **3** que vous contrôlez a été révélée – gagnez 1 destin.

©2017 FFG 216B

