



« Ne négligez jamais la connaissance lorsque vous la découvrez, peu importe si sa source est modeste. »

de l'anneau.)
réservé d'anneaux revendiqués et gagnez tous les échanges l'anneau choisi avec un anneau de votre personnage, choisissez un anneau disponible –

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, choisissez un anneau disponible –

Courtesan. Daimyo. Erudit.

4

5

2

2

Asako Togama

« J'admets mon erreur, Kitsuki-san. Veuillez accepter mes excuses. Vous m'avez prouvé la valeur de votre lame. »

le vainqueur du duel.
du duel. Inclinez le pendant du duel et déshonorez de compétence des attachements jusqu'à la fin

Action : lors d'un conflit, initiez un duel 1 –

Bushi. Duelliste.

3

2

3

0

Bayushi Gensato

« Avez-vous la moindre idée des esprits que vous pourriez courroucer ? »

Serez-vous capables de les contrôler ? »

un autre personnage contrôlé par le même joueur.
adversaire avec un coût imprimé de 1 ou moins –

Action : choisissez un attachement contrôlé par un

Shugenja. Eau.

2

1

1

1

Iuchi Rinrei

On considère que vous avez joué une carte supplémentaire dans chaque conflit.

Avec un rituel simple et de la méditation, d'aucuns se libèrent des Trois Péchés : Désir, Peur et Regret.

Temple.

2+

Monastère Shintao

Le cœur de Maeko s'obscurcit lorsqu'elle aperçoit les voiles noires. « Je n'aurais jamais pensé qu'un jour, je m'en voudrais autant d'avoir eu raison. »

la fin du conflit.

Action : lors d'un conflit – augmentez de 1 le coût pour jouer chaque carte de chaque joueur jusqu'à

Shugenja. Air.

2

1

2

Asahina Maeko

« À quel bon avoir une armée si on ne s'en sert pas ? »

compétence imprimée. X jusqu'à la fin du conflit, X étant égal à sa

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage – chaque personnage participant perd

Bushi. Berserker.

3

2

3

2

Watsu Koso

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

En tant que coût supplémentaire pour choisir un personnage **Tatoué** que vous contrôlez comme cible d'un événement, l'adversaire qui joue cet événement doit payer 1 destin supplémentaire.

Moine. Tatoué.

4

3

3

2

Protectrice du Monastère

Ce personnage ne peut pas être écarté du fait du mot-clé **Discret**.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si vous avez joué au moins 5 cartes dans ce conflit, choisissez un anneau – résolvez les effets de cet anneau comme si vous étiez le joueur attaquant.

Moine. Tatoué.

5

4

5

3

Togashi Witsa

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

Action : détachez un attachement d'un en personnage. Si cette carte a le type de carte attachement imprimé, elle a 0 gloire et ses compétences 1 et 1 sont égales à ses modificateurs de compétence 1 et 1 imprimés.

Moine. Créature. Feu. Mythique.

6

5

5

3

Togashi Toshi

ELIEN MARCUS BOYA

Posture de l'Ancre de Fer

ÉVÉNEMENT 0

Kiho, Terre.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage **Moine** participant que vous contrôlez – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi ne peut pas être incliné ou renvoyé à son fief par des effets de carte adverses. Si vous avez joué un autre **Kiho** dans ce conflit, piochez 1 carte.

ELIEN ANTONIO JOSÉ MANZANUITO

Coup de Pied Incendiaire

ÉVÉNEMENT 1

Kiho, Feu.

Action : lors d'un conflit dans lequel vous avez joué au moins 3 cartes, choisissez un personnage **Moine** participant que vous contrôlez – chaque personnage participant que votre adversaire contrôle avec une compétence **3** inférieure ou égale à celle du personnage choisi perd -2 et -2 jusqu'à la fin du conflit.

ELIEN HANH CHAI

Bushi.

PERSONNAGE 3

Ytida Kotoe

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit comme défenseur, choisissez un attachement – défaussez-le.

« Tu n'as pas besoin de ça. »

ELIEN CARLOS BALMA CRICACABA

Un Océan dans une Goutte d'Eau

ATTACHEMENT 1

Sort, Eau.

Action : lors d'un conflit auquel participe le personnage attaché, sacrifiez cet attachement et choisissez un joueur – ce joueur met sa main sous son deck Conflit dans un ordre aléatoire et pioche autant de cartes.

ELIEN PRISTON STONE

Mieu

ATTACHEMENT 1

Objet, Philosophie.

Attachez cette carte à un personnage.

Action : lors d'un conflit auquel participe le personnage attaché, renvoyez cet attachement dans votre main – mettez en l'attachant au même personnage. (Maximum 1 par round.)

ELIEN MATTHEW ARABSTRONO

Tatouage du Dragon

ATTACHEMENT 2

Tatouage.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Le personnage attaché gagne le trait **Resteurent**.

Réaction : après avoir joué un événement qui choisit comme cible le personnage attaché – jouez cet événement une nouvelle fois (en payant tous les coûts). Vous pouvez choisir de nouvelles cibles. Révisez l'événement de la partie.

ELIEN LIN SHING

Bushi, Hérétique, Ronin.

PERSONNAGE 3

Ichiro

Chaque personnage ayant au moins 1 attachement ne peut pas être honoré ou déshonoré.

« Mon père est un menteur et un hypocrite. Comment pourrais-je ressentir de la loyauté envers un homme qui m'a menti toute ma vie ? »

ELIEN CONCEPTORS

Acolyte Togashi

PERSONNAGE 2

Moine, Tatouage.

Vous pouvez jouer ce personnage comme un attachement avec le texte : « **Réaction :** après avoir joué une carte lors d'un conflit auquel participe le personnage attaché – le personnage attaché gagne +1 **3** et +1 jusqu'à la fin du conflit. (Illimité.) »

ELIEN DERRIC D. EUGELL

Tatouage du Lièvre

ATTACHEMENT 1

Tatouage.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Le personnage attaché gagne le trait **Tatoué**.

Le personnage attaché ne peut pas être choisi pour cible par des mots-clés ou des capacités déclenchées de personnages avec un coût imprimé supérieur ou égal.

