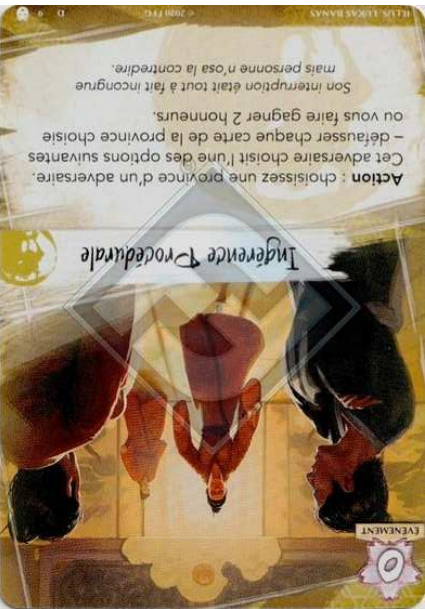






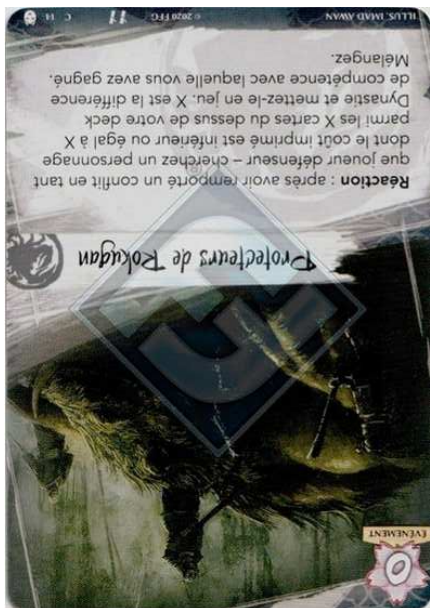


ILLUSTRATION: JOSHUA CARLOS

ÉVÉNEMENT

Plaider sa Cause

Rôle **Quêteur** uniquement

Action : lors d'un conflit, initiez un duel contre un personnage contrôlé par votre adversaire, au choix de ce dernier – résolvez le duel. Placez 1 destin sur le vainqueur du duel.

« Je suis une femme samouraï du Clan du Lion et je ne supporterai plus qu'on me rabaisse. » — Matsuo Tsuko

X **Le Rugissement de la Lionne**

PROVINCE

ILLUSTRATION: HIROAKI HIRAKAWA

PROVINCE

Cycle de Vengeance

Interruption : quand cette province est détruite, choisissez un personnage – placez 1 destin sur le personnage choisi et honorez-le.

« Mon frère, sans vie, abattu de sa main. Je n'oublierai jamais le bruit de son corps lorsqu'il tombe au sol. » — Minamoto Hitomi

ILLUSTRATION: JOSHUA CARLOS

PERSONNAGE

Daidoji Uji

Bushi, Daimyo, Shinobi

Tant que ce personnage est honore, vous pouvez jouer chaque carte sous lui, comme si elle était dans votre main.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu – cherchez 4 cartes dans votre deck Conflit et placez-les face cachée sous ce personnage (hors jeu). Quand ce personnage quitte le jeu, retirez de la partie chaque carte face cachée sous lui.

ILLUSTRATION: ELLI BING

PROVINCE

La Voie de la Paix

Interruption : quand cette province est détruite, choisissez jusqu'à 3 personnages – honorez chacun des personnages choisis.

« Laissez-les contempler la beauté que vous avez créée et se confronter ainsi à leur propre bassesse. »

ILLUSTRATION: JASON JUTA

PERSONNAGE

Escarimouchneur Silencieux

Bushi, Berserker

Action : lors d'un conflit, sacrifiez un autre personnage – ce personnage gagne +2 **CS** jusqu'à la fin du conflit.

Même les guerriers du Crabe craignent d'évoquer l'efficacité surnaturelle des samuraï Oubliés.

ILLUSTRATION: HIROAKI HIRAKAWA

PERSONNAGE

Ferveur de la Terre Farfaite

Paysan, Hérétique

Tant que ce personnage est normal, il gagne +2 **CS** et +2 **CS**.

« S'ils envisagent de nous détourner du salut de Shinsei, nous reprendrons notre destin en main. »

ILLUSTRATION: STOKERBUSH

PROVINCE

Le Rugissement de la Lionne

X

X est égal à la moitié de l'honneur de votre réserve d'honneur, arrondi au supérieur.

« Je suis une femme samouraï du Clan du Lion et je ne supporterai plus qu'on me rabaisse. » — Matsuo Tsuko

ILLUSTRATION: RIKKO AURAKAMI

PERSONNAGE

Maîtresse du Jade

Shugenja, Terre

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : perdez 2 honneurs. Choisissez un personnage – placez 1 destin sur le personnage choisi.

« Je ne laisserai pas la Souillure vous emporter. »

ILLUSTRATION: STOKERBUSH

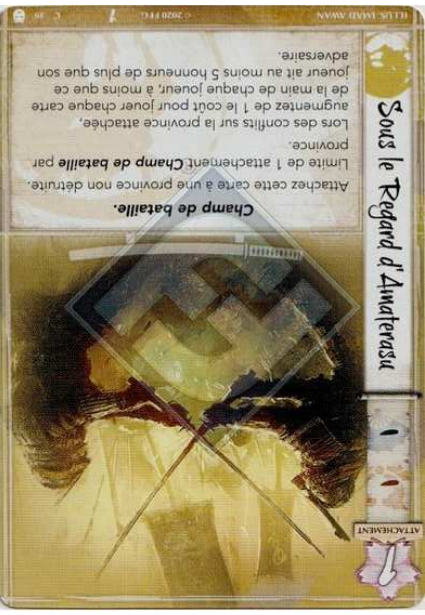
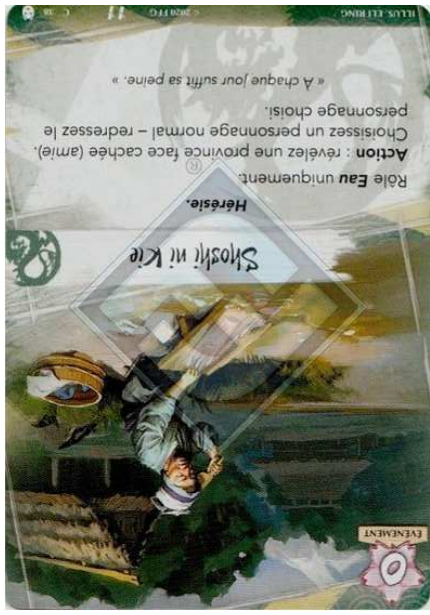
PERSONNAGE

Commandant des Légions

Bushi, Commandant

Chaque autre personnage **CS** que vous contrôlez gagne +1 **CS**.

Lors de la phase de destin, si vous avez au moins 5 honneurs de plus qu'un adversaire, aucun destin ne peut être retiré des personnages **CS** que vous contrôlez ayant un coût imprimé de 3 ou moins.



ILLUS. IMAD AWAN

PROVINCE

5

À la Recherche de l'Illumination

« Seul un voyageur solitaire peut suivre le chemin de l'illumination. » — Togashi Hassuno

nombre de personnages attaquants.
 Réaction : après avoir révélé cette province – votre adversaire perd X destins, X étant le

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

Bushi, Berserker, Outremonde.

Dernier Recours – Ce personnage gagne +3.
 (Ce personnage a Dernier Recours quand il n'a aucun destin sur lui.)

« Je ne peux plus acheter mon honneur, mais je peux encore accomplir mon devoir. »

ILLUS. MORIA PRINIMO

PROVINCE

4

Par la Lumière d'Onnotangu

Lors des conflits sur cette province, chaque personnage en jeu est considéré comme n'ayant pas de destin sur lui, et les pions de ces personnages.

Une seule nuit peut changer le cours de l'histoire.

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

Cité.

ILLUS. STOMABROSH

ATTACHEMENT

1

Destrier d'Ombre

Le coût en destin de cette carte ne peut être payé qu'avec du destin sur des personnages que vous contrôlez.

Créature. Maho. Sort. Eau.

Action : si le personnage attaché n'a pas de destin sur lui, perdez 1 honneur – redressez le personnage attaché.

ILLUS. MORIA PRINIMO

0

État. Malédiction.

Chaque autre attachement du personnage attaché gagne Restreint.

« Te moques-tu de moi, petite araignée ? Je ne laisserai pas ton ourticulidance gâcher le meilleur travail que j'ai eu depuis des semaines. »

ILLUS. MORIA PRINIMO

ATTACHEMENT

1

Malédiction de la Malédiance

Chaque autre attachement du personnage attaché gagne Restreint.

« Te moques-tu de moi, petite araignée ? Je ne laisserai pas ton ourticulidance gâcher le meilleur travail que j'ai eu depuis des semaines. »

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

La Garde Éternelle

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez un personnage attaquant. Votre adversaire choisit une des options suivantes – incliner le personnage choisi ou vous donner 1 honneur.

ILLUS. IMAD AWAN

ATTACHEMENT

1

Profané

Le coût en destin de cette carte ne peut être payé qu'avec du destin sur des personnages que vous contrôlez.

Attachez cette carte à une province non détruite que vous contrôlez.

La province attachée gagne +3 en défense. En tant que coût supplémentaire pour déclarer 1 ou plusieurs défenseurs lors d'un conflit sur la province attachée, vous devez perdre 1 honneur.

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

Maho. Sort. Terre.

Courtoisie. (Quand ce personnage quitte le jeu, La crainte le conduit plus rapidement que les battements de son propre cœur. Si son seigneur ne réussissait pas à s'imposer, que pourrait faire le régent contre une telle puissance démoniaque ? Et, s'il ne parvenait pas à atteindre Shoujo à temps, quel espoir resterait-il ?

ILLUS. GIMLAINE DUCOS

PERSONNAGE

1

Messager du Malheur

Courtoisie. (Quand ce personnage quitte le jeu, La crainte le conduit plus rapidement que les battements de son propre cœur. Si son seigneur ne réussissait pas à s'imposer, que pourrait faire le régent contre une telle puissance démoniaque ? Et, s'il ne parvenait pas à atteindre Shoujo à temps, quel espoir resterait-il ?

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

Courtoisie.

ILLUS. CARLOS OLAZ

PERSONNAGE

3

Atida Dainnée

Dernier Recours – Ce personnage gagne +3.
 (Ce personnage a Dernier Recours quand il n'a aucun destin sur lui.)

« Je ne peux plus acheter mon honneur, mais je peux encore accomplir mon devoir. »

ILLUS. MORIA PRINIMO

PROVINCE

5

La Garde Éternelle

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez un personnage attaquant. Votre adversaire choisit une des options suivantes – incliner le personnage choisi ou vous donner 1 honneur.

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

État. Malédiction.

Chaque autre attachement du personnage attaché gagne Restreint.

« Te moques-tu de moi, petite araignée ? Je ne laisserai pas ton ourticulidance gâcher le meilleur travail que j'ai eu depuis des semaines. »

ILLUS. APTEHUS

ATTACHEMENT

1

Modeler la Chair

Le coût en destin de cette carte ne peut être payé qu'avec du destin sur des personnages que vous contrôlez.

Le personnage attaché gagne Discret et ne peut pas être honoré.

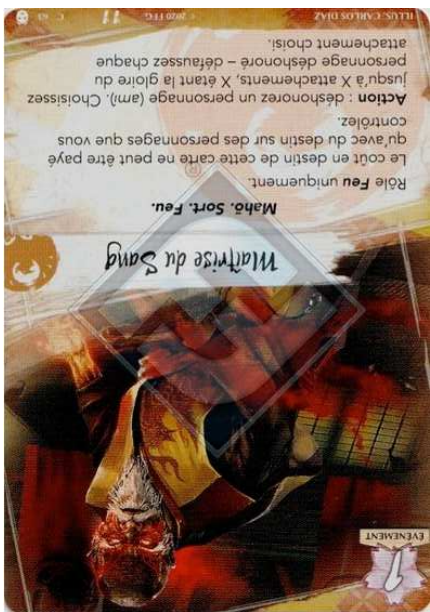
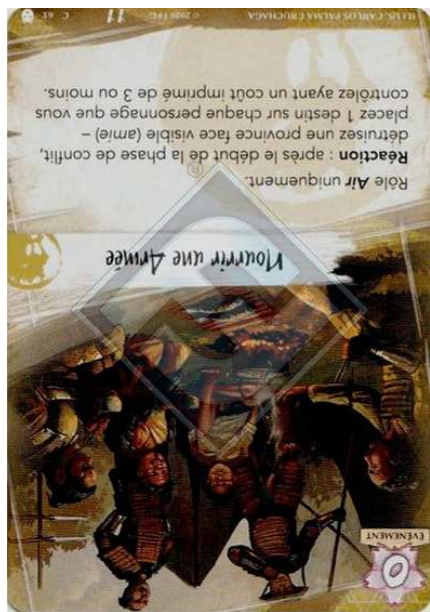
Maho. Sort. Eau.

ILLUS. CARLOS OLAZ

0

Courtoisie.









ILLUS. GUYLAIN BÉRON

En tant que coût supplémentaire pour déclarer un personnage comme attaquant lors d'un conflit **3**, le joueur concerné doit défausser 1 carte de sa main.

Limite:
Rôle **Quêteur** uniquement.

Shugenja. Air.

5

4 **PERSONNAGE**

Cardien de l'Ordre Asahina

ILLUS. NOËL INEL

« La modération et la grâce sont les prémices de la grandeur. » — Asahina Takako

Lors des conflits **2**, chaque personnage participant gagne **Fierté**.

Temple.

Temple Fu Sui

2 **RESSOURCE**

ILLUS. CARLOS PALMA FRI CHAGA

Réaction : après avoir révélé cette province, choisissez un anneau de la réserve d'anneaux disponibles — résolvez les effets de l'anneau choisi et revendiquez-le comme anneau **2**.

en gagnant tout le destin qui est dessus.

Autel.

Offrandes aux Kami

4 **PROVINCE**

ILLUS. TOSHIO KISHIMOTO

« Le désespoir guette en l'absence de tout. » — Tao de Shinsai

dessus de ce deck.

Réaction : après avoir révélé cette province, choisissez un deck — défaussez les 10 cartes du dessus de ce deck.

Autel.

Autel Déserte

4 **PROVINCE**

ILLUS. LUTING

Action : choisissez une province que vous contrôlez ne contenant pas de forteresse — cherchez X personnages parmi les 8 cartes du dessus de votre deck Dynastie et placez-les dans la province choisie. X est égal au nombre de provinces face visible ne contenant pas de forteresse qu'un adversaire contrôle.

Mélanges.

Le Vent d'Ouest

0 **ÉVÉNEMENT**

ILLUS. ATEREUS

Rôle Terre Sort. Terre.

Le coût en destin de cette carte ne peut être payé qu'avec du destin sur des personnages que vous contrôlez.

Action : lors d'un conflit **3**, choisissez jusqu'à 3 personnages dans votre pile de défausse Dynastie, chacun avec un coût imprimé de 3 ou moins — mettez-les en jeu dans ce conflit, déshonorez.

Sombre Résurrection

3 **ÉVÉNEMENT**

ILLUS. PORTER ANDRZIOKOWSKI

Pas d'attachement excepté **Hérésie** ou **Arme**.
Ce personnage ne s'incline pas du fait de la résolution d'un conflit lors des conflits au cours desquels un adversaire contrôle un personnage participant honore ou déshonore.

Paysan. Armée. Hérétique.

0

5 **PERSONNAGE**

Armée de Fidèles

ILLUS. AMÉLIE HUBERT

Pas d'attachement excepté **Arme**.
Réaction : après avoir détruit une province lors d'un conflit auquel participe ce personnage ne remplissez chacune de vos provinces ne contenant pas de forteresse avec 1 carte Dynastie face cachée.

Bushi. Armée. Berserker.

1

9 **PERSONNAGE**

Légion Repentie

ILLUS. NEELE DIET

Réaction : après avoir détruit une province, inclinez cette forteresse — chaque conflit déclaré à cette phase est **3** à la place de son type normal.

Château.

Château des Cublès

2 **FORTERESSE**

ILLUS. CARLOS DIAZ

« Puissez-vous trouver la paix en détruisant vos ennemis. »
— Hida Kiyomasa

Réaction : après avoir détruit une province lors d'un conflit, si vous contrôlez un personnage Berserker participant – piochez 3 cartes. (Maximum 1 par conflit.)

Méditation de Bataille

ATTACHMENT

0

ILLUS. TIT BINGO

Pendentif Tsangusuri

A jouer uniquement sur un personnage que vous contrôlez et uniquement si vous contrôlez un personnage **Shugenja**. Les adversaires ne peuvent pas jouer d'attachement sur le personnage attaché. Les esprits dévoilés par l'art des Asahina reflètent les intentions bienveillantes de leurs créateurs.

Objet. Sort. Air.

ATTACHMENT

0

ILLUS. ISABU THIRIANTO

« Vous n'aurez pas à connaître le déshonneur le personnage choisi. »

Action : choisissez un personnage avec le plus de destin sur lui parmi les personnages en jeu – de destin sur lui parmi les personnages en jeu – déshonorez le personnage choisi.

Preuve de Loyauté

EVENT

0

ILLUS. CONCEPTORS

Bushi.

Action : lors d'un conflit dans lequel ce personnage attaque, retirez 1 destin de ce personnage – la province attaquée perd -3 en défense jusqu'à la fin du conflit.

Escarmoucheur des Grands Espaces

PERSONNAGE

2

0

ILLUS. STORMBROOK

Shugenja. Eau.

Action : lors d'un conflit, inclinez ce personnage à moins d'avoir au moins 5 honneurs de plus qu'un adversaire. Choisissez un autre personnage – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi gagne +3 , +1 , et +1 en gloire.

Réceptacle des Ancêtres

PERSONNAGE

3

1

2

ILLUS. CARLOS BARROET

Esprit.

Réaction : après qu'au moins 1 destin a été retiré d'un personnage en dehors de la phase de destin, choisissez un personnage et choisissez l'une des options suivantes – placez 1 destin sur le personnage choisi ou retirez 1 destin du personnage choisi.

Kami de l'Ancienne Sagesse

PERSONNAGE

2

6

0

ILLUS. BORJA PINOADO

Tatouage.

Rôle **Feu** uniquement. Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez. Le personnage attaché gagne le trait **Tatoué**. Restreint. Tant que le personnage attaché participe à un conflit, chaque autre personnage participant gagne **Fierté**.

Tatouage du Tōjōnō

ATTACHMENT

2

2

ILLUS. JIMMY AWAN

Bushi. Cavalerie. Armée.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit, choisissez un autre personnage participant sans destin sur lui – le personnage choisi ne s'incline pas du fait de la résolution de ce conflit.

Compagnie d'Igashiri Kaze

PERSONNAGE

6

3

2

ILLUS. DEZENKA KAMPEL

Courtesan. Shinobi.

Tant que ce personnage participe à un conflit, il gagne chaque capacité déclenchée de chaque autre personnage déshonore participant. « Un visage noyé dans une foule, est partout à la fois. »

Imposteur Shosuro

PERSONNAGE

2

4

1

10 7 11

Château.

Action : inclinez cette forteresse – regardez les X cartes du dessus de votre deck Conflit, X étant le nombre de personnages sans destin qu'un adversaire contrôle. Ajoutez 1 de ces cartes à votre main et mettez les autres sous votre deck Conflit dans un ordre aléatoire.

2

Shiro Gisu

FORTESSSE

100 100

Les Plaines Dorées

4

PROVINCE

Réaction : après qu'une attaque a été déclarée contre cette province, choisissez une autre province éligible que vous contrôlez – déplacez le conflit vers la province choisie.

Tant que votre forteresse est l'Avant-Poste des Plaines Dorées, chaque personnage que vous contrôlez gagne le trait **Cavalerie**.

11 11

« Vous seriez bien mal avisé d'ignorer la sagesse infinie des kami. »

Invocuer la Tempête

Action : défaussez votre main – jusqu'à la fin de la phase, vous pouvez regarder et jouer la carte du dessus de votre deck Conflit comme si elle était dans votre main.

0

Sort. Eau.

ÉVÉNEMENT

107 107

Ultime Soupir

Poison. Outremonde.

Réaction : après qu'un personnage d'un adversaire a reçu un pion Statut, cet adversaire choisit un autre personnage qu'il contrôle – le personnage choisi reçoit également le même pion Statut.

0

ÉVÉNEMENT

11 11

« Qu'avez-vous fait, mon fils ? »
— Mirmoto Masashige

Trahir la Vérité

Action : lors d'un conflit – inclinez chaque personnage honoré ou déshonoré participant.

2

Hérésie.

ÉVÉNEMENT

104 104

Vision Ancestrale

Sort. Eau.

Action : Le personnage attaché gagne : « Action : mettez sous votre deck Dynastie un personnage de votre pile de défausse Dynastie. Choisissez un exemplaire de ce personnage en jeu – déplacez 1 destin de votre réserve de destin vers le personnage choisi. »

0

ÉVÉNEMENT

11 11

Ordres de Bataille

Tactique.

Action : lors d'un conflit, choisissez une capacité d'action d'un personnage participant – le contrôleur de ce personnage résout la capacité choisie.

1

ÉVÉNEMENT

100 100

Debordé

Réaction : après avoir détruit une province, choisissez une province contrôlée par le même adversaire – placez un pion Statut déshonoré sur cette province et révélez-la, si possible. Tant qu'une province a un pion Statut déshonoré, elle perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des Traits).

1

ÉVÉNEMENT

100 100

Prédominance du Seigneur

4

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez un personnage participant – le contrôleur de ce personnage déplace 1 destin de sa réserve de destin vers ce personnage.

PROVINCE

TELUS, IGORRUE THERRANTO « 2009 FFG » D 138

Rôle **Quêteur** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, choisissez un personnage participant que votre adversaire contrôle. Ce dernier doit choisir une des options suivantes – retirer 1 destin du personnage choisi ou l'incliner.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 2 0 1

Inquisiteur Initié

Courtsan.

TELUS, MARINUS BOVA « 2009 FFG » D 139

Rôle **Quêteur** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, choisissez un personnage participant que votre adversaire contrôle. Ce dernier doit choisir une des options suivantes – retirer 1 destin du personnage choisi ou l'incliner.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 4 2 2

Inquisitrice Impitoyable

Courtsan.

TELUS, JORWU WAKEN « 2009 FFG » D 140

Rôle **Quêteur** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, choisissez un personnage participant que votre adversaire contrôle. Ce dernier doit choisir une des options suivantes – retirer 1 destin du personnage choisi ou l'incliner.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 2 2 1

Saïurai Sournois

Bushi.

TELUS, DONALD BUCKOR « 2009 FFG » D 141

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 3 3 0

Sympathisant Furtif

Moine, Hérétique.

TELUS, NEEL DEET « 2009 FFG » D 142

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 5 3 3

Temple Ornementé

Temple.

TELUS, SURYA PRASITTA « 2009 FFG » D 143

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 5 3 2

Ikoma Ujiraki

Bushi, Courtsan.

TELUS, ANDREA LORRA « 2009 FFG » D 144

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 3 4 1

Bâtisseuse de Minuit

Bushi, Ingénieur.

TELUS, HAI HOANG « 2009 FFG » D 145

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 6 3 3

Trebuchet Fantaisie

Arme de siège.

TELUS, JIANG WAKEN « 2009 FFG » D 146

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage, si ce personnage est normal – échangez les valeurs de base des compétences et ♣ et ♠ de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – votre adversaire révèle X cartes de sa main, X étant le nombre de personnages sans cartes révélées. Choisissez et défaussez 1 des

PERSONNAGE 3 3 1

Guerrier de Fer Daidoji

Bushi.

