



3
PROVINCE

Sang d'Onnotangu

Autel.

Rôle **Quêteur** uniquement.

Lors des conflits sur cette province, aucun joueur ne peut dépenser de destin de sa réserve de destin.

ILLUS. KEVIN ZAMIR GÖRKE © 2017 FFG

4
PROVINCE

Larmes d'Amaterasu

Autel.

Rôle **Gardien** uniquement.

Réaction : après avoir révélé cette province – gagnez 1 destin pour chaque personnage attaquant.

ILLUS. HAI HOANG © 2017 FFG

2
PERSONNAGE

Hida Dévouée

2

Bushi. Yōjimbō.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit comme défenseur – résolvez l'effet d'anneau de ce conflit comme si vous étiez le joueur attaquant. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. TROPA ENTERTAINMENT © 2017 FFG

+1
RESSOURCE

Impérial.
Limite de 1 par deck.
Action : donnez 1 destin à un adversaire. Choisissez un attachement d'un des personnages contrôlés par cet adversaire – prenez le contrôle de cet attachement et attachez-le à un personnage éligible que vous contrôlez, si possible. Autrement, défaussez-le.

District Karada

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 4

3
PERSONNAGE

Représentant Doji

1
3

2

Courtisan.
Action : lors d'un conflit – renvoyez ce personnage à son fief.
« Je regrette de ne pouvoir accepter votre aimable invitation. »

ILLUS. ELLI RING © 2017 FFG D 5

4
PERSONNAGE

Kitsuki Yaruuma

2
4

2

Courtisan.
Courtoisie. Pas d'attachement **Poison**.
Réaction : après que ce personnage est entré en jeu, choisissez une province non détruite – retournez la province choisie face cachée.
« On ne peut pas déplacer les montagnes au pied de l'Empereur, mais on peut lui envoyer un artiste. »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 6

2
PERSONNAGE

tacticien talentueux

2
1

1

Bushi. Commandant.
Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit **3** – piochez 1 carte.
« Si vous ne combattez que pour cette bataille, vous avez déjà perdu la guerre. » – Kitsu Motso

ILLUS. NITEN © 2017 FFG D 7

+1
RESSOURCE

Impérial.
Limite de 1 par deck.
Les conflits **4** ne peuvent pas être déclarés contre la province contenant cette ressource.

District Hito

ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 8

5
PERSONNAGE

Isawa Kaede

3
4

3

Shugenja. Vide.
Immunisé contre les effets d'anneau adverses. Tant que ce personnage attaque, l'anneau contesté gagne l'élément **6**. Si ce personnage remporte le conflit comme attaquant, au lieu de choisir un élément à résoudre, résolvez chaque effet de cet anneau.
« Tous les destins ne sont qu'un. »

ILLUS. LE VUONG © 2017 FFG D 9

3
PERSONNAGE

Magistrate Expéditive

2
2

1

Bushi. Impérial. Magistrat.
Tant que ce personnage attaque, chaque autre personnage avec au moins 1 destin sur lui ne compte pas sa compétence lors de la résolution de ce conflit.
« C'est notre devoir d'appliquer les lois avec compassion. »

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG D 10

+1
RESSOURCE

Action : sacrifiez cette ressource, choisissez l'une des options suivantes – chaque joueur gagne 2 destins ou chaque joueur gagne 2 honneurs. Remplissez cette province face visible.
« Après une semaine en selle, cet endroit valait bien le Palais Impérial. » – Shinjo Yasamura

Yourte Venteuse

ILLUS. LEANNA CROSSAN © 2017 FFG D 11

0
ATTACHEMENT

+0
+1

Sceau de la Grue

Objet. Sceau.
Le personnage attaché gagne le symbole de Clan **7** et le trait **Duelliste**.
Au nom de Son Élégance, Dame Doji Hotaru, fidèle Main Gauche de l'Empereur, Magnifique Maîtresse des Arts, Daimyō Émérite des Doji, et Championne Indomptable du Clan de la Grue

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG C 12

1
ÉVÉNEMENT

Remarque Dédaigneuse

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit, si vous contrôlez un personnage **Courtisan** participant – jusqu'à la fin du conflit, la province attaquée gagne +X en défense. X est égal au nombre de cartes dans la main de votre adversaire.

ILLUS. TROPA ENTERTAINMENT © 2017 FFG C 13

1
ATTACHEMENT

+0
+1

Objet. Jade.

Action : inclinez cet attachement. Choisissez un anneau disponible – déplacez 1 destin de l'anneau choisi vers un autre anneau disponible.

« La Beauté ? L'Illumination ?
Un terrible gaspillage de jade ?
Que voyez-vous ? » – Kitsuki Yuruma

Objet. Jade.

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG C 14

0
ÉVÉNEMENT

L'Heure de la Guerre

Rôle **Quêteur** uniquement.

Réaction : après avoir perdu un conflit ☁, choisissez un personnage **Bushi** que vous contrôlez – mettez en jeu un attachement **Arme** avec un coût imprimé de 3 ou moins de votre main ou pile de défausse Conflit, en l'attachant au personnage choisi.

ILLUS. PIOTR ARENDZIKOWSKI © 2017 FFG C 15

0
ATTACHEMENT

+0
+0

Sort. Vide.

À jouer uniquement si vous contrôlez un personnage **Shugenja**.

Interruption : quand au moins 1 destin est censé être retiré du personnage attaché – déplacez ce pion Destin vers votre réserve de destin à la place.

Embrasser le Vide

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2017 FFG C 16

1
PERSONNAGE

Informatrice Docile

Paysan. Shinobi.

Réaction : après avoir joué ce personnage – regardez la main d'un adversaire.

Les samurai remarquent rarement les paysans.
Les paysans remarquent toujours les samurai.

ILLUS. JORGE MATAR © 2017 FFG C 17

1
ÉVÉNEMENT

Poudre aux Yeux

Technique.

Action : lors d'un conflit, choisissez n'importe quel nombre de personnages **Shinobi** attaquants que vous contrôlez – renvoyez chaque personnage choisi à son fief.

« C'était quoi ?! »

ILLUS. NASRUL HAKIM © 2017 FFG C 18

2
PERSONNAGE

Mouchard Gobelins

Gobelin. Outremonde.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu – placez sur lui 1 destin pris dans la réserve de destin d'un adversaire.

« Des gobelins ? Impossible. On a jamais vu de gobelins si loin du Mur. »

ILLUS. OSCAR RÖMER © 2017 FFG C 19

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Objet. Jade.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.

Interruption : quand les effets d'une capacité de carte ciblant le personnage attaché sont censés être initiés, sacrifiez cet attachement – annulez ces effets.

Amulette de Jade

ILLUS. RAY GREAVES © 2017 FFG C 20

4
PROVINCE

Croisement Gelé

Rôle **Air** uniquement.

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez un personnage participant – défaussez chaque attachement du personnage choisi.

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG C 21

4 Émeute dans les Rues

PROVINCE

Action : lors d'un conflit sur cette province, si vous contrôlez au moins 3 personnages **Bushi** participants, choisissez un personnage participant – inclinez le personnage choisi.

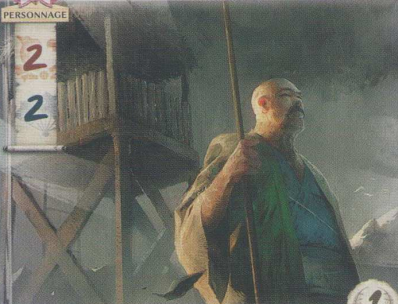


ILLUS. KEVIN ZAMIR GÖCKE © 2017 FFG D 22

3 Magistrat Stoïque

PERSONNAGE

2
2



Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage défend, chaque personnage avec un coût imprimé de 2 ou moins ne compte pas sa compétence lors de la résolution de ce conflit.

« Il n'y a pas de justice, il n'y a que nous. »

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2017 FFG D 23

2 Héros de Kabuki

PERSONNAGE

0
2



Courtisan. Acteur.

Action : dépensez 1 destin – ce personnage gagne +X jusqu'à la fin du conflit. X est égal à sa compétence.

« Telle une lame de rosée sur une feuille morte –
Tel le scintillement du clair de lune sur un lac tranquille –
Il n'est rien de permanent dans cette vie. »
– Asahina Ichikawa

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG D 24

3 Sensei du Mur Nord

PERSONNAGE

2
2



Bushi.

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage participant que vous contrôlez ayant au moins 1 attachement – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi est immunisé contre les événements.

ILLUS. SAMUEL LEUNG © 2017 FFG D 25

5 Ikoma Ujiaki

PERSONNAGE

3
5



Bushi. Courtisan.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, défaussez la Faveur Impériale – retournez face visible chaque carte face cachée de chacune de vos provinces. Ensuite, mettez en jeu jusqu'à 2 personnages de vos provinces en tant que participants à ce conflit.

« Je me souviens. »

ILLUS. DIEGO GIBERT FLORENS © 2017 FFG D 26

+2 Point de repère.

RESSOURCE

Action : regardez les 3 cartes du dessus d'un deck d'un adversaire. Défaussez 1 de ces cartes, placez-en une sur ce deck et une autre sous ce deck.

Phare Magistral



ILLUS. KEVIN ZAMIR GÖCKE © 2017 FFG D 27

3 Bayushi Yojiro

PERSONNAGE

3
1



Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage participe à un conflit, ignorez les effets de chaque pion Statut de chaque personnage participant.

« Dans la mesure où vous ne me croyez pas,
je pourrais tout aussi bien dire la vérité. »

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG D 28

4 Ide Tadaji

PERSONNAGE

1
4



Courtisan. Daimyō.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, choisissez un personnage redressé non participant avec un coût imprimé de 2 ou moins contrôlé par chaque joueur – déplacez chaque personnage choisi dans ce conflit.

« Sans adversaire digne de ce nom,
la victoire n'a aucun sens. »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 29

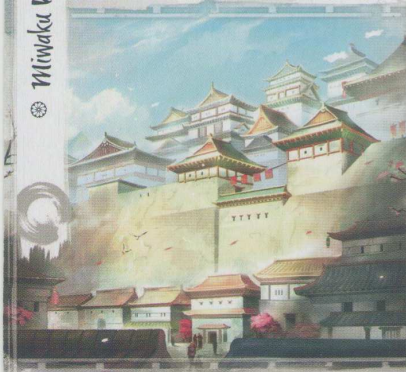
+3 Miwaku Kabe

RESSOURCE

Impérial.

Limite de 1 par deck.

Interruption : quand la province contenant cette ressource est détruite – mélangez cette carte dans votre deck Dynastie.



ILLUS. NELE DIEHL © 2017 FFG D 30

0
ATTACHEMENT
+1
+0

Lame d'Éclairneur

Arme.
Rôle **Quêteur** uniquement.
Interruption : quand les effets d'une capacité déclenchée de la province attaquée sont censés être initiés, si le personnage attaché est attaquant, sacrifiez cet attachement – annulez ces effets.

ILLUS. GIBY JOSEPH © 2017 FFG C 31

0
ÉVÉNEMENT

Sonner l'Alerte

Action : lors d'un conflit dans lequel vous êtes le joueur défenseur – retournez face visible une carte Dynastie de la province attaquée. Ensuite, si la carte retournée est un personnage, mettez-le en jeu comme défenseur.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 32

1
ATTACHEMENT
+2
+0

Lame Kakita

Arme.
Restreint.
Le personnage attaché gagne +2 tant qu'il participe à un duel.
Réaction : après que le personnage attaché a remporté un duel – gagnez 1 honneur.

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 34

1
ÉVÉNEMENT

Coup de Pied à la Tête

Technique.
Action : lors d'un conflit, inclinez un personnage **Moine** participant (ami). Choisissez un personnage participant contrôlé par votre adversaire – inclinez le personnage choisi. Il ne peut pas déclencher de capacités pendant ce conflit.

ILLUS. OSCAR RÖMER © 2017 FFG C 34

2
ATTACHEMENT
+3
+0

Kanayari

Arme.
Personnage **Bushi** uniquement. Restreint.
Réaction : après qu'un personnage a déclenché une capacité lors d'un conflit auquel le personnage attaché participe – inclinez ce personnage.

ILLUS. OSCAR RÖMER © 2017 FFG C 35

1
PERSONNAGE
1
1

Vierge de l'Autel

Moine.
Réaction : après que ce personnage est entré en jeu, révéléz les 3 cartes du dessus de votre deck Conflit – ajoutez à votre main chaque **Sort** et chaque **Kihō** révélés de cette façon et défaussez le reste.
« Ma famille a protégé cet autel pendant des générations, et nous le protégerons encore pendant bien d'autres. »

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG C 36

1
ÉVÉNEMENT

Harmoniser

Rôle **Gardien** uniquement.
Action : lors d'un conflit dans lequel vous êtes le joueur défenseur, choisissez un personnage défenseur et un personnage attaquant avec un coût imprimé inférieur ou égal – renvoyez chaque personnage choisi à son fief.

ILLUS. ELLI RING © 2017 FFG C 37

0
ATTACHEMENT
+0
+1

Sceau du Scorpion

Objet. Sceau.
Le personnage attaché gagne le symbole de Clan et le trait **Shinobi**.
Au nom du Seigneur Bayushi Shōju, Le Plus Conscientieux, Maître des Secrets, parmi ses autres titres connus et méconnus, Daimyō des Bayushi, et Champion du Clan du Scorpion

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG C 38

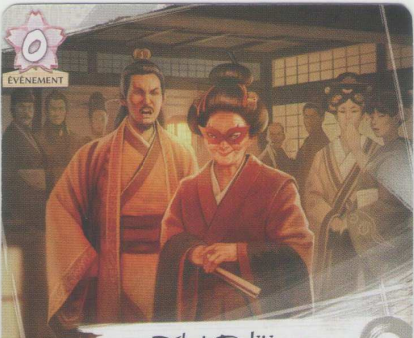
1
ATTACHEMENT
+1
+0

Selle Shingo

Objet.
Personnage **Cavalerie** uniquement.
Action : choisissez un personnage **Cavalerie** que vous contrôlez – attachez-lui cette carte.
Chez les Licornes, on hérite de plus qu'un daishō.

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG C 39

0
ÉVÉNEMENT



Débat Politique

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant que vous contrôlez et un personnage participant que votre adversaire contrôle – votre personnage provoque le personnage de votre adversaire en duel. Le contrôleur du personnage perdant révèle sa main. Son adversaire choisit et défausse 1 carte de cette main.

ILLUS. BOBIA PINDADO © 2017 FFG C 40

3
PROVINCE

Abondance ou Famine

Rôle **Feu** uniquement.

Interruption : quand cette province est détruite, choisissez un personnage d'un adversaire – déplacez chaque destin du personnage choisi vers un personnage sans destin que vous contrôlez.



ILLUS. FRED STORCH © 2017 FFG 41

3
PROVINCE

Forum Public

Ne peut pas contenir de forteresse.

Interruption : quand cette province est censée être détruite, s'il n'y a aucun pion Honneur dessus – placez 1 pion Honneur dessus à la place.

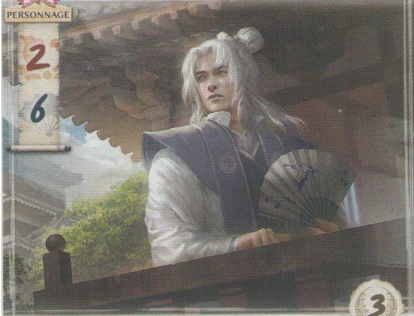


ILLUS. PAVEL KOLOMEYEV © 2017 FFG 42

5
PERSONNAGE

Kakita Yoshi

2
6



Courtisan. Daimyō. Impérial.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, défaussez la Faveur Impériale – piochez 3 cartes. Réduisez de 2 le coût de chaque événement que vous jouez lors de ce conflit.

« Je n'oublierai pas. »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG D 43

+1
RESSOURCE

Impérial.

Limite de 1 par deck.

Les conflits **Impérial** ne peuvent pas être déclarés contre la province contenant cette ressource.

District Clisai



ILLUS. NELE DIEL © 2017 FFG D 44

3
PERSONNAGE

Magistrat Énigmatique

2
2



Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage attaque, seuls les personnages avec un coût imprimé impair comptent leur compétence lors de la résolution de ce conflit.

« Est-il juste de défendre une loi injuste ? »

ILLUS. RAY GREAVES © 2017 FFG D 45

4
PERSONNAGE

Prodige des Vagues

3
3



Shugenja. Eau.

Action : tant que l'anneau **Eau** est revendiqué – redressez ce personnage.

« S'adapter et contourner n'importe quel problème avec fluidité, tels sont les enseignements de l'eau » – Éléments d'Isawa

ILLUS. LE-VUONG © 2017 FFG D 46

+1
RESSOURCE

Cité.

Interruption : quand un personnage **Cité** que vous contrôlez quitte le jeu – attachez-le face cachée à cette ressource au lieu de le placer dans la pile de défausse de son propriétaire.

Action : jouez un personnage face cachée attaché à cette ressource comme s'il était dans cette province. Ensuite, sacrifiez cette ressource.

Repaire d'Arrière-cours



ILLUS. NITEN © 2017 FFG D 47

1
PERSONNAGE

Enfant des Plaines

1
0



Cavalerie. Éclaireur.

Réaction : après qu'une province attaquée par ce personnage a été révélée – l'attaquant a la première opportunité d'action pour ce conflit.

ILLUS. OSCAR ROMER © 2017 FFG D 48

3 Maître de Chiens de Guerre

PERSONNAGE

2

Bushi.

Réaction : après que ce personnage a été déclaré comme attaquant, défaussez la carte du dessus de votre deck Dynastie – ce personnage gagne +X jusqu'à la fin du conflit. X est le coût imprimé de la carte défaussée.

« Si les samurai étaient aussi loyaux que les chiens, il n'y aurait nul besoin de Bushido. »

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG D 49

1 Escarmoucheur Hiruma

PERSONNAGE

1

Bushi. Éclaireur.

Réaction : après avoir joué ce personnage – il gagne Discret jusqu'à la fin de la phase.

« Seigneur, j'apporte de terribles nouvelles d'au-delà du Mur. »

ILLUS. PAVEL TOMASHEVSKIY © 2017 FFG 11 C 50

0

ATTACHEMENT

+1
+0

Sceau du Crabe

Objet. Sceau.

Le personnage attaché gagne le symbole de Clan et le trait **Berserker**.

Au nom de Seigneur Hida Kisada, Défenseur du Mur

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG 1 C 51

0

ÉVÉNEMENT

Mantra de l'Eau

Kihō. Eau.

Réaction : après que votre adversaire a déclaré un conflit , choisissez un personnage **Moine** ou un personnage avec un attachement **Moine** – redressez le personnage choisi et piochez 1 carte.

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2017 FFG 11 C 52

1

PERSONNAGE

0
1

Vieillearde Sans Âge

Courtisan.

Lors d'un conflit auquel ce personnage participe, augmentez de 1 le coût pour jouer chaque événement de chaque joueur.

« Il est bon de vous revoir, Grand-mère. Vous n'avez pas pris une ride. Pas une seule. »
– Ikoma Ikehata

ILLUS. LIN HSIANG © 2017 FFG 1 C 53

1

ÉVÉNEMENT

Épreuve de Courage

Action : lors d'un conflit, si votre mise d'honneur est inférieure à celle de votre adversaire, choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez le personnage choisi dans ce conflit. Ensuite, honorez-le.

ILLUS. NASRUL HAKIM © 2017 FFG 1 C 54

0

ÉVÉNEMENT

Influence de Benten

Sort. Air.

Action : lors d'un conflit, inclinez un personnage **Shugenja** (ami). Choisissez un personnage participant que vous contrôlez – honorez le personnage choisi.

« Bienheureuse Benten, Dame de l'Amour et de la Beauté, que votre éclat rayonne et m'illumine. Faites que mes mains inspirent la beauté dans le royaume des mortels et que mes paroles répandent votre grâce sur le monde. »

ILLUS. ELI RING © 2017 FFG 1 C 55

5

PERSONNAGE

3
6

Bayushi Kachiko

Courtisan. Impérial.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit , choisissez un personnage participant avec une compétence inférieure à celle de ce personnage – renvoyez le personnage choisi à son fief. Ensuite, vous pouvez l'incliner.

« Laquelle d'entre nous voudrait mettre un terme à cette partie ? Nous sommes pratiquement égales en tout point, cependant il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. »

ILLUS. POLAR ENGINE © 2017 FFG 1 C 56

1

ÉVÉNEMENT

Désinformation

Action : lors d'un conflit, si votre mise d'honneur est supérieure d'au moins 2 à celle de votre adversaire – chaque personnage participant que votre adversaire contrôle perd -1 et -1 jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. TROPA ENTERTAINMENT © 2017 FFG 11 C 57



2 Akodo Toshiro

PERSONNAGE

2
1



Bushi.

Action : tant que ce personnage attaque – il gagne +5  jusqu'à la fin du conflit. Les provinces ne peuvent pas être détruites lors de ce conflit. À la fin du conflit, si vous ne contrôlez pas de personnage **Commandant**, défaussez ce personnage.

« Vous êtes l'épéiste le plus doué de votre génération. Pourquoi perdre votre temps à pratiquer cet art de lâche. » – Akodo Gendo

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2017 FFG D 67

3 Magistrate Implacable

PERSONNAGE

2
2



Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage attaque, seuls ce personnage et les personnages honorés comptent leur compétence lors de la résolution de ce conflit.

« Un manquement à la loi est un manquement à l'honneur. »

ILLUS. TROPA ENTERTAINMENT © 2017 FFG D 68

3 Magistrat Hautain

PERSONNAGE

2
2



Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage attaque, les personnages avec une gloire inférieure à celle de ce personnage ne comptent pas leur compétence lors de la résolution de ce conflit.

« Il y a le Tao et il y a la loi. Les deux ne font qu'un au regard des Cieux. »

ILLUS. HAI HOANG © 2017 FFG D 69

3 Diplomate Flagorneuse

PERSONNAGE

1
3



Courtisan.

Interruption : quand ce personnage quitte le jeu – prenez la Faveur Impériale.

La flatterie est la monnaie de la cour.

ILLUS. GIBY JOSEPH © 2017 FFG D 70

1 Médiatrice Utaku

PERSONNAGE

0
1



Courtisan.

Ce personnage gagne +1  et +1  tant que vous n'avez pas la Faveur Impériale.

« Il est difficile de parler à ceux qui n'ont rien vu du monde. »

ILLUS. GIBY JOSEPH © 2017 FFG D 71

+2 Impérial.

RESSOURCE

Limite de 1 par deck.

Cette ressource ajoute +3 à chacun de vos comptes de gloire.

Le Palais Impérial

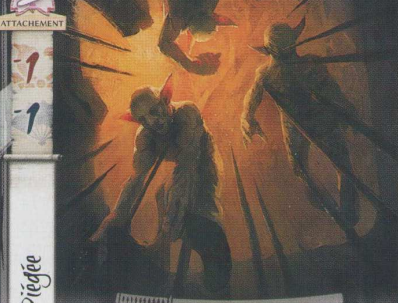


ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 72

3 Fosse Piégée

ATTACHEMENT

-1
-1



Objet. Piège.

Attachez cette carte à un personnage attaquant.

Le personnage attaché ne se redresse pas durant la phase de rassemblement.

« Toutes mes excuses samurai-san. Cette fosse devait servir pour les gobelins. » – Kaiu Shuichi

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2017 FFG C 73

0 S'Attirer les Faveurs

ÉVÉNEMENT



Réaction : après qu'un personnage que vous contrôlez s'incline du fait de la résolution du second conflit que vous avez déclaré à ce round – redressez ce personnage.

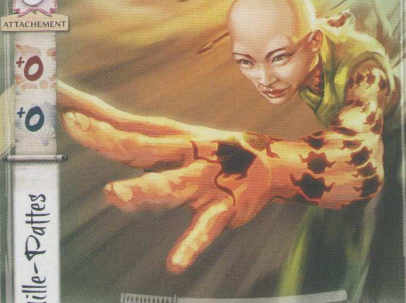
« Comment la Grue pourrait-elle envisager d'en faire moins pour ses estimés alliés ? »

ILLUS. HAI HOANG © 2017 FFG C 74

0 Tatouage du Mille-Pattes

ATTACHEMENT

+0
+0



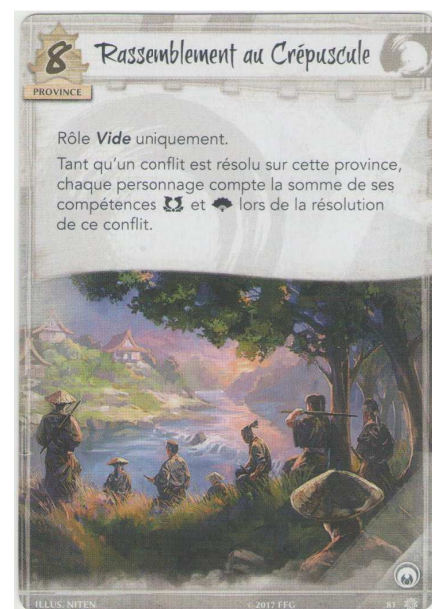
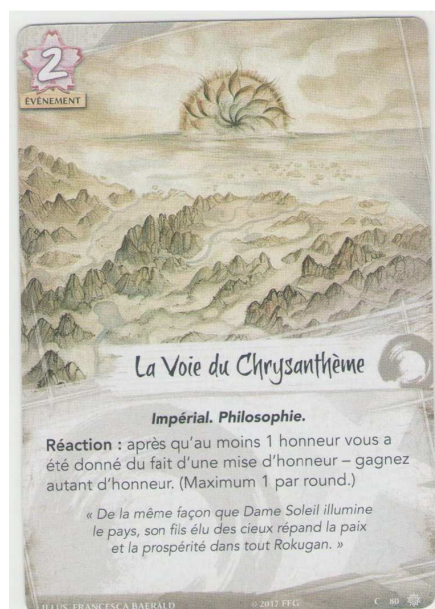
Tatouage.

Personnage **Moine** uniquement.

Le personnage attaché gagne le trait **Tatoué**.

Le personnage attaché ne s'incline pas du fait de la résolution d'un conflit qu'il perd.

ILLUS. JORGE MATAR © 2017 FFG C 75



2 **Philosophe Itinérant**

PERSONNAGE

1
1



Moine.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, défaussez la Faveur Impériale. Choisissez un personnage adverse participant avec au moins 1 attachement – inclinez le personnage choisi.

« Un élève doit apprendre chaque mensonge avant de pouvoir apprendre la vérité. »

ILLUS. NITEN © 2017 FFG D 85

1 **Garde du Miwaku Kabe**

PERSONNAGE

1
0



Bushi.

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

« Ce mur est aussi inébranlable que l'honneur du Lion. »

ILLUS. SAMUEL LEUNG © 2017 FFG D 86

3 **Disciple Henshin**

PERSONNAGE

2
2



Moine. Érudit.

Tant que vous avez revendiqué ou que vous contestez :

- l'anneau ♫, ce personnage gagne +2 ♣.
- l'anneau ♣, ce personnage gagne +2 ♫.
- l'anneau ♠, ce personnage gagne Fiérté.

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2017 FFG D 87

4 **Maître de Gisei Toshi**

PERSONNAGE

2
4



Shugenja. Terre.

Réaction : après le début de la phase de conflit, choisissez un anneau – tant que cet anneau est contesté à cette phase, les événements non-Sort ne peuvent pas être joués.

Les règles concernant le comportement des invités sont très strictes. Il n'y a jamais eu d'invités.

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2017 FFG D 88

5 **Moto Juro**

PERSONNAGE

5
2



Bushi. Cavalerie.

Action : choisissez l'une des options suivantes – déplacez ce personnage dans un conflit ou renvoyez ce personnage à son fief depuis un conflit. (Limite de deux fois par round.)

« Je vous suivrai, et ils me suivront. Même jusqu'en Jigoku. »

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG D 89

3 **Seppun Ishikawa**

PERSONNAGE

2
2



Bushi. Impérial.

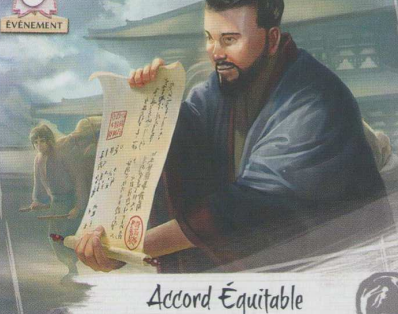
Ce personnage gagne +1 ♠ et +1 ♣ pour chaque autre carte **Impérial** que vous contrôlez.

« Vous n'êtes pas digne d'elle, Toturi-sama. »

ILLUS. DIEGO CISBERT LLORENS © 2017 FFG D 90

0 **Accord Équitable**

ÉVÉNEMENT



Action : lors de la phase de dynastie, défaussez la Faveur Impériale – gagnez 2 destins.

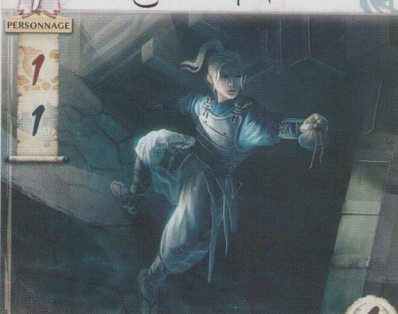
« Tant qu'il reste l'espoir d'obtenir un accord, même les plus douloureuses des négociations peuvent s'avérer payantes. » – Yasuki Taka, le Négociant Habile

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 91

1 **Jeune Importun**

PERSONNAGE

1
1



Bushi. Éclaireur. Shinobi.

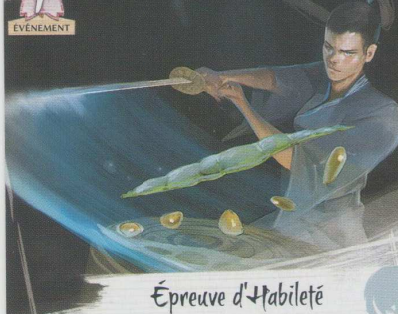
Action : déshonorez ce personnage – chaque personnage ♠ que vous contrôlez ne peut pas être déshonoré jusqu'à la fin de la phase.

Accomplir notre devoir.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 92

1 **Épreuve d'Habileté**

ÉVÉNEMENT



Rôle **Quêteur** uniquement.

Action : nommez un type de carte. Révélez les 3 cartes du dessus de votre deck Conflit (les 4 cartes du dessus à la place si vous contrôlez un personnage **Duelliste**) – ajoutez jusqu'à 2 cartes révélées du type nommé à votre main et défaussez le reste.

ILLUS. OSCAR RIVER © 2017 FFG C 93

2
ATTACHEMENT

+1
+1

La Pierre des Chagrins

Objet.
Rôle **Quêteur** uniquement.
Tant que le personnage attaché est redressé, les adversaires ne peuvent pas retirer ou gagner du destin des anneaux.
Il n'y a pas de plus grand chagrin que la sagesse.

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2017 FFG C 94

0
ATTACHEMENT

+1
+0

Sceau du Lion

Objet. Sceau.
Le personnage attaché gagne le symbole de Clan  et le trait **Commandant**.
Au nom de son Excellence,
La Main Droite de l'Empereur,
Haut Général,
Champion du Clan du Lion, et
Daimyô des Akodo, Toturi, fils de Daio,
fils de Kozue, fille de Yokutsune...

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG C 95

5
ÉVÉNEMENT

Consumé par Cinq Feux

Sort. Feu.
Rôle **Quêteur** uniquement.
Action : si vous contrôlez un personnage **Shugenja** – retirez jusqu'à 5 destins parmi les personnages contrôlés par un adversaire.
« Soit purifié par ces flammes. » – Isawa Masahiro

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2017 FFG C 96

3
PERSONNAGE

Magistrat Retors

2
2

Bushi. Impérial. Magistrat.
Tant que ce personnage participe à un conflit, chaque autre personnage qui est déshonoré ne compte pas sa compétence lors de la résolution de ce conflit.
« Laissez-les avoir peur de la loi, vous ne vous en porterez que mieux. »

ILLUS. NITEN © 2017 FFG C 97

4
ÉVÉNEMENT

Un Sort Pire que la Mort

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant – inclinez le personnage choisi, renvoyez-le à son fief, déshonorez-le et retirez-lui 1 destin. Jusqu'à la fin de la phase, ce personnage perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**).

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2017 FFG C 98

1
ÉVÉNEMENT

Piétinez-les !

Action : lors d'un conflit, défaussez la Faveur Impériale – fixez la valeur de défense de base de la province attaquée à 1.
« Nous irons semer la guerre chez les Lions. » – Moto Juro

ILLUS. CAEDIN CHUA © 2017 FFG C 99

1
ÉVÉNEMENT

Déclin des Hostilités

Réaction : après le début de la phase de conflit – chaque joueur n'a qu'une seule opportunité de déclarer un conflit à cette phase.
« Connaître vos points forts ne vous rend pas service si votre ennemi vous empêche de les exploiter. » – Tao de Shinsei

ILLUS. FILIP STORCH © 2017 FFG C 100

4
PROVINCE

Le Long de la Rivière de l'Or

Rivière.
Rôle **Eau** uniquement.
Action : lors d'un conflit sur une province , choisissez un personnage participant – échangez les valeurs de base des compétences  et  du personnage choisi jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. ACRYNA LEMMER © 2017 FFG C 101

4
PERSONNAGE

Kuni Ritsuko

4
2

Shugenja. Terre.
Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit comme défenseur, choisissez un personnage attaquant – retirez 1 destin du personnage choisi.
« Les kamis de la terre abhorrent la corruption encore plus que nous. Il nous suffit de demander leur aide. »

ILLUS. SHEN FEI © 2017 FFG D 102

+0
RESSOURCE

Mine.

Interruption : quand un personnage que vous contrôlez est censé quitter le jeu – sacrifiez cette ressource à la place.

Mine de Fer

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2017 FFG D 103

3
PERSONNAGE

Magistrate Éloquente

2
2

Bushi. Impérial. Magistrat.

Tant que ce personnage attaque, chaque autre personnage qui n'a pas de destin sur lui ne compte pas sa compétence lors de la résolution de ce conflit.

« Un bel Empire ne peut être construit qu'avec de belles lois. »

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG D 104

1
PERSONNAGE

Mendiant Togashi

1
1

Moine. Tatoué.

Réaction : après le début de la phase de destin – regardez les 3 cartes du dessus de votre deck Dynastie. Ensuite, remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

« Ça ne m'a presque rien coûté de sauver ce renardeau, cela dit je l'aurais fait même si ça m'avait coûté une Fortune. »

ILLUS. LEANNA CROSSAN © 2017 FFG D 105

4
PERSONNAGE

Matriarche Dresseuse

3
2

Bushi.

Ce personnage gagne +2 pour chaque anneau dans chaque réserve adverse d'anneau revendiqués.

« J'ai toujours entendu dire que la meilleure arme du Lion était sa fierté. » – Ikoma Ikehata

ILLUS. HAHU URAL © 2017 FFG D 106

2
PERSONNAGE

Asako Tsuki

1
2

Courtisan. Érudit. Shugenja. Eau.

Réaction : après que l'anneau a été revendiqué, choisissez un personnage **Érudit** – honorez le personnage choisi.

« L'histoire est figée mais le futur s'écoule constamment. »

ILLUS. LINHSIANG © 2017 FFG D 107

+2
RESSOURCE

Impérial.

Limite de 1 par deck.

Action : lors d'un conflit, défaussez la Faveur Impériale. Choisissez un personnage participant – inclinez le personnage choisi et renvoyez-le à son fief.

Distriet Kanjo

ILLUS. NELE DIEL © 2017 FFG D 108

2
PERSONNAGE

Confidente de Maison de Sake

1
1

Courtisan. Shinobi.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, défaussez la Faveur Impériale – chaque personnage **Shinobi** que vous contrôlez gagne +2 jusqu'à la fin du conflit.

« Désirez-vous abandonner ? »

ILLUS. BORJA PINDADO © 2017 FFG D 109

4
PERSONNAGE

Illustre Plagiaire

1
3

Courtisan. Shugenja. Air.

Action : choisissez la carte événement la plus proche du sommet de la pile de défausse Conflit d'un adversaire – ce personnage gagne chaque capacité d'action de l'événement choisi jusqu'à la fin de la phase.

« Tout bon artiste tire profit du travail des autres. Je suis un artiste exceptionnel. »

ILLUS. JORGE MATAR © 2017 FFG D 110

2
PERSONNAGE

Éclaireuse Shinjo

2
1

Bushi. Cavalerie. Éclaireur.

Réaction : après avoir gagné du destin pour avoir passé lors de la phase de dynastie – gagnez 1 destin.

« Les Scorpions ont des yeux dans chaque cour. Nous avons des yeux partout ailleurs. »

ILLUS. LEANNA CROSSAN © 2017 FFG D 111

4 PERSONNAGE

2 **4**

Miya Satoshi

Courtisan. Daimyō. Impérial.

Action : défaussez des cartes de votre deck Dynastie jusqu'à défausser une carte **Impérial**. Ensuite, défaussez une carte d'une province que vous contrôlez ne contenant pas de forteresse et placez-y, face visible, la carte **Impérial** défaussée.

« Vous qui souhaitez parler au Fils des Cieux, vous seriez bien avisé de me parler en premier lieu. »

ILLUS. GONG STUDIOS © 2017 FFG D 112

0 ATTACHEMENT

+0 **+0**

Les Notes de Chevet

Objet.

Action : tant que le personnage attaché participe à un conflit – révélez la carte du dessus de votre deck Conflit jusqu'à la fin du conflit. Tant qu'elle reste révélée, vous pouvez jouer cette carte comme si elle était dans votre main.

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2017 FFG C 113

0 ATTACHEMENT

+0 **+1**

Sceau du Dragon

Objet. Sceau.

Le personnage attaché gagne le symbole de Clan **☉** et le trait **Moine**.

Au nom de Togashi Yokuni,
L'illuminé,
Maître de la Vénérable Demeure de la Lumière, et
Champion du Clan du Dragon

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG C 114

1 ÉVÉNEMENT

Écrit dans les Étoiles

Présage.

Action : choisissez l'une des options suivantes – placez 1 destin sur chaque anneau disponible sans destin ou retirez 1 destin de chaque anneau disponible.

« Le temps est venu. » – Togashi Mitsuru

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2017 FFG C 115

0 ÉVÉNEMENT

Une Armée à lui Seul

Action : lors d'un conflit **☉**, choisissez un personnage participant de votre côté seul – jusqu'à la fin de ce conflit, le personnage choisi gagne +3 **☉**. Vous pouvez retirer 1 destin de ce personnage pour résoudre cette capacité une seconde fois.

ILLUS. BORJA PINDADO © 2017 FFG C 116

0 ATTACHEMENT

+1 **+0**

Masque d'Oni

Objet. Masque.

Rôle **Quêteur** uniquement.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.

Action : lors d'un conflit, retirez 1 destin du personnage attaché. Choisissez un personnage participant – le personnage choisi perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**) jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2017 FFG C 117

0 ATTACHEMENT

+1 **+0**

Sceau de la Licorne

Objet. Sceau.

Le personnage attaché gagne le symbole de Clan **☾** et le trait **Cavalerie**.

Au nom de Dame Shinjō Altansarnai,
Quêteuse du Soleil Couchant,
Khan des Khans,
Maîtresse des Cinq Vents,
Daimyō des Shinjō, et
Championne du Clan de la Licorne

ILLUS. MAURO DAL BO © 2017 FFG C 118

1 ATTACHEMENT

+1 **+1**

Talisman du Soleil

Objet. Meishōdō.

Rôle **Gardien** uniquement.

Action : lors d'un conflit dans lequel vous êtes le joueur défenseur, inclinez cet attachement – déplacez l'anneau contesté vers une autre province éligible et révélez-la, si possible. Cette province devient la province attaquée.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 119

3 ÉVÉNEMENT

Mono no Aware

Action : retirez 1 destin de chaque personnage. Piochez 1 carte. (Maximum 1 par round.)

Le son de l'Automne
Qui voit les jours s'estomper
Fond avec la neige

ILLUS. KEVIN ZAMIR GÖCKE © 2017 FFG C 120