

1 Garde de la troisième tour

PERSONNAGE

1
1

Bushi.

Ce personnage gagne +2 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou .

« Les épées se briseront et les lances voleront en éclats, mais jamais notre courage ne vacillera. »

ILLUS. LE VUONG © 2018 FFG D 4

+2 Avant-poste.

RESSOURCE

Avant-poste Hiruma

Tant que cette carte est dans une province non détruite, elle gagne :
« **Réaction** : après qu'un adversaire a déclaré un conflit contre une province ne contenant pas de ressource – cet adversaire perd 1 honneur. »

ILLUS. LEANNA CROSSAN © 2018 FFG D 5

3 Disciple Fū Sui

PERSONNAGE

1
2

Shugenja. Air.

Action : le joueur qui a l'anneau dans sa réserve d'anneaux revendiqués choisit un personnage normal qu'il contrôle. Choisissez l'une des options suivantes – honorez ou déshonorez le personnage choisi.

« Les énergies du Soleil et de la Lune, des Cinq Éléments, toutes doivent être équilibrées. »

ILLUS. FELIPE GAONA © 2018 FFG D 6

5 Septième Légion Matsu

PERSONNAGE

7
-

Bushi. Armée. Cavalerie.

Pas d'attachement excepté **Arme**.

Tant que ce personnage attaque, aucun personnage **Courtisan** ne peut être déclaré comme défenseur.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2018 FFG D 7

2 Isawa Uona

PERSONNAGE

2
-

Shugenja. Air.

Réaction : après avoir joué une carte **Air** lors d'un conflit, choisissez un personnage participant non-unique – inclinez le personnage choisi.

« On ne peut pas toujours distinguer ce qui guide notre voie. »

ILLUS. LE VUONG © 2018 FFG D 8

2 Manipulateur d'Ombre Soshi

PERSONNAGE

1
2

Shugenja. Air. Ombre.

Action : lors de la phase de conflit, perdez 1 honneur. Choisissez un personnage qui est entré en jeu depuis la main d'un adversaire pendant cette phase et dont le coût est de 2 ou moins – renvoyez le personnage choisi dans la main de son propriétaire.

ILLUS. HAI HOANG © 2018 FFG D 9

3 Intimidateur Impitoyable

PERSONNAGE

1
3

Courtisan.

Réaction : après qu'un adversaire a perdu au moins 1 honneur – défaussez la carte du dessus du deck Conflit de ce joueur. (Illimité.)

« N'est-ce pas une belle lame ? »

ILLUS. MAEREL HIBADITA © 2018 FFG D 10

4 Shinjo Shono

PERSONNAGE

4
3

Bushi. Cavalerie. Commandant.

Fierté.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit, si vous contrôlez plus de personnages participants que votre adversaire – chaque personnage **Cavalerie** participant que vous contrôlez gagne +1 et +1 jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. MAEREL HIBADITA © 2018 FFG D 11

+0 Champ de bataille.

RESSOURCE

Champement Shirofume

Action : si vous avez un anneau dans votre réserve d'anneaux revendiqués, choisissez un personnage **Cavalerie** – redressez le personnage choisi.

« Nous ne devons pas gâcher la pureté de nos intentions avec de simples mots. »

ILLUS. CASSANDRE BOLAN © 2018 FFG D 12

4 **Kudaka**

PERSONNAGE

3
4

Shugenja. Air. Clan de la Mante.

Réaction : après avoir revendiqué l'anneau ☉ – gagnez 1 destin et piochez 1 carte. (Limite de deux fois par round.)

« C'est la tradition, de demander simplement leur aide aux kami. »

ILLUS: LE YUONG © 2018 FFG D 13

0 **Invitation Formelle**

ATTACHEMENT

+0
+1

Objet.

Attachez cette carte à un personnage avec une gloire de 2 ou plus.

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

« Nous feriez-vous l'honneur de vous joindre à nous ? »

ILLUS: JOYCE MAUREIRA © 2018 FFG C 14

2 **Le Reflet du Miroir**

ATTACHEMENT

+0
+1

Sort. Air.

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

Réaction : après que les effets d'un événement adverse ont été résolus – résolvez cet événement une nouvelle fois comme si vous veniez de le jouer, en ignorant les coûts et les conditions de déclenchement. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles.

ILLUS: PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG C 15

1 **Maître Vénérable**

PERSONNAGE

1
1

Moine. Tatoué.

Vous pouvez jouer ce personnage comme un attachement avec le texte : « **Réaction :** après que le personnage attaché a été déclaré comme attaquant ou défenseur – cherchez une carte **Kihō** ou **Tatouage** parmi les 5 cartes du dessus de votre deck Conflit, révélez-la, et ajoutez-la à votre main. Mélangez. »

ILLUS: KEVIN GOEKE © 2018 FFG C 16

0 **Frappe de l'Ouragan**

ÉVÉNEMENT

Kihō. Air.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage **Moine** participant – le personnage choisi gagne +2 ☁ jusqu'à la fin du conflit. Piochez 1 carte.

« Frappez avec un millier de poings et vous n'aurez besoin de délivrer qu'un seul coup. »

ILLUS: PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG C 17

0 **Égaliser les Chances**

ÉVÉNEMENT

Tactique.

Action : lors d'un conflit, si vous contrôlez moins de personnages participants que votre adversaire, choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez le personnage choisi dans ce conflit. Si le personnage choisi est un **Commandant**, honorez-le.

ILLUS: LUKAS BANAS © 2018 FFG C 18

0 **Vents du Changement**

ÉVÉNEMENT

Sort. Air.

Rôle **Air** uniquement.

Action : renvoyez l'anneau ☉ depuis une réserve d'anneaux revendiqués vers la réserve d'anneaux disponibles.

« Vous ne pouvez pas revenir sur vos paroles, pas plus que vous ne pouvez enfermer la brise du soir dans une bouteille. »

ILLUS: DIANA MARTNEZ © 2018 FFG C 19

1 **Labyrinthe d'Illusions**

ÉVÉNEMENT

Sort. Air.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant contrôlé par un adversaire – sélectionnez secrètement un nombre sur votre Cadran d'Honneur. Ensuite, le contrôleur du personnage choisi devine si ce nombre est pair ou impair. Révélez votre Cadran (ne peut pas être modifié). S'il s'est trompé, inclinez et déshonorez le personnage choisi.

ILLUS: REIKO MURAKAMI © 2018 FFG C 20

5 **Enseignement des Éléments**

PROVINCE

Cette province gagne +1 en défense pour chaque anneau revendiqué.

« Vous ne pouvez pas équilibrer les éléments si vous n'avez pas trouvé votre propre équilibre. » - Tao de Shinsei

ILLUS: ERI RING © 2018 FFG C 21

4 PROVINCE

Forteresse Frontalière

Fort.

Action : lors d'un conflit sur cette province, choisissez une province face cachée – révélez la province choisie.

« La première offensive. La première ligne de défense. »

ILLUS. ALAYNA LEMMER © 2018 FFG D 22

3 PROVINCE

Respect de l'Autorité

Cette province gagne +2 en défense tant que vous avez un rôle **Terre**.

Interruption : quand cette province est détruite – le joueur attaquant révèle sa main. Choisissez une carte ainsi révélée et défaussez de sa main autant d'exemplaires de la carte choisie que vous souhaitez.

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2018 FFG D 23

3 PERSONNAGE

Apprenti Invocateur de la Terre

3
1

Shugenja. Terre.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage attaquant sans attachements – les valeurs de compétences du personnage choisi sont fixées à ses valeurs imprimées jusqu'à la fin du conflit.

« Les kami sont déjà en colère. Il est aisé de se servir de leur rage à votre avantage. » – Kuni Yori

ILLUS. LUKAS BANAS © 2018 FFG D 24

5 PERSONNAGE

Kuni Yori

4
4

Shugenja. Terre. Daimyō.

Lors des conflits, chaque personnage que vous contrôlez gagne +1 et +1.

Action : lors d'un conflit, perdez 1 honneur. Choisissez un joueur – le joueur choisi défausse 1 carte prise au hasard dans sa main.

« Je connais notre ennemi. »

ILLUS. MAEREL IIBADITA © 2018 FFG D 25

4 PERSONNAGE

Asahina Takako

5

Shugenja. Air.

Vous pouvez regarder les cartes face cachée dans chaque province que vous contrôlez.

Action : choisissez une carte dans une de vos provinces – échangez la carte choisie avec une carte d'une autre de vos provinces ou défaussez-la.

« La vie est déjà éphémère. Pourquoi gâcher un temps si précieux avec la guerre ? »

ILLUS. MAEREL IIBADITA © 2018 FFG D 26

+0 RESSOURCE

Jardin.

Action : lors d'un conflit – gagnez 1 honneur.

« Un entretien quotidien est le secret d'une vie paisible. » – Tao de Shinsei

Jardin de Bonsaïs

ILLUS. DEREK D. EDGEELL © 2018 FFG D 27

2 PERSONNAGE

Novice Impulsif

2
2

Moine.

Ce personnage gagne +1 et +1 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou.

« Clairement, vous n'avez pas vu ce dont je suis capable. »

ILLUS. LIN HSIANG © 2018 FFG D 28

1 PERSONNAGE

Courtisan Novice

1
1

Courtisan.

Ce personnage gagne +2 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou.

« Tous les détails que vous révélez sont autant d'outils que votre adversaire pourra utiliser contre vous. » – Sensei Nagori

ILLUS. FELIPE GAONA © 2018 FFG D 29

1 PERSONNAGE

Shinjo Furtif

1
1

Bushi.

Réaction : après avoir passé lors de la phase de dynastie – jouez ce personnage depuis votre province.

« Dissimulez-vous telle la vipère des sables entre des dunes. »

ILLUS. ISUARDI THERIANO © 2018 FFG D 30

2
PERSONNAGE

Oni en Maraude

4

Oni. Outremonde.

Ce personnage ne peut pas être honoré ou déshonoré.

Réaction Forcée : après que ce personnage a été déclaré comme attaquant ou défenseur – perdez 1 honneur. (Illimité.)

« Aucun prix ne saurait être trop élevé pour remporter la victoire. »

ILLUS. CALVIN CHUA © 2018 FFG D 31

0
ÉVÉNEMENT

Répandre les Ténèbres

Mahō. Sort. Terre.

Action : perdez 2 honneurs. Choisissez un personnage participant que vous contrôlez – jusqu'à la fin du conflit, le personnage choisi gagne +4 et ne peut pas être la cible de capacités de cartes de vos adversaires.

« Kansen, venez vous repaître de cette offrande ! »

ILLUS. LIN HSIANG © 2018 FFG C 32

0
ATTACHEMENT

Parents Adoptifs

+0
+0

État.

Rôle **Feu** uniquement. Limite de 1 par personnage.

Chaque autre attachement du personnage attaché gagne Ancestral.

« Étant donné le manque de naissances, le Clan du Dragon était disposé à accueillir des paysans pour trouver de nouveaux héritiers. »

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2018 FFG C 33

1
PERSONNAGE

Réserviste Ikoma

1
1

Bushi.

Ce personnage gagne +2 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou.

« Prenez les armes ! La Licorne est à nos portes ! »

ILLUS. ANDREA UGRAI © 2018 FFG C 34

1
ATTACHEMENT

+0
+3

Décret d'Autonomie

Objet.

Rôle **Terre** uniquement. Restreint.

Si un adversaire est plus honorable que vous, défaussez cet attachement.

ILLUS. LUKAS BANAS © 2018 FFG C 35

3
PERSONNAGE

Mingyo Féroce

3
2

Créature.

Action : lors d'un conflit – mettez ce personnage en jeu dans ce conflit depuis votre main. À la fin du conflit, mélangez-le dans votre deck Conflit.

L'étreinte de la mer est froide et mordante.

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2018 FFG C 36

0
ÉVÉNEMENT

Oracle de Pierre

Sort. Terre.

Action : chaque joueur pioche 2 cartes. Ensuite, chaque joueur défausse 2 cartes.

Espérons qu'il ne s'agira pas d'un funeste présage.

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2018 FFG C 37

1
ATTACHEMENT

-1
-1

Koker Soaillé

Poison.

Interruption : quand le personnage attaché quitte le jeu – déplacez cet attachement sur un autre personnage contrôlé par le même joueur.

« D'aucuns prétendent que la cupidité est une maladie. Ils ignorent à quel point ils ont raison. » – Ikoma Ikehata

ILLUS. FELIPE GAONA © 2018 FFG C 38

0
ÉVÉNEMENT

Combat Acharné

Rôle **Eau** uniquement.

Action : lors d'un conflit, si vous contrôlez plus de personnages participants que votre adversaire, choisissez un personnage participant non-unique – inclinez le personnage choisi.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2018 FFG C 39

0
ÉVÉNEMENT

Sabotage

Rôle **Terre** uniquement.

Action : lors d'un conflit **3**, choisissez une carte dans une province d'un adversaire – défaussez la carte choisie.

ILLUS. ELI RING © 2018 FFG C 30

3
PROVINCE

Abandonner tout Honneur

Cette province gagne +2 en défense tant que vous avez un rôle **Feu**.

Interruption : quand cette province est détruite, choisissez un personnage déshonoré – défaussez le personnage choisi.

ILLUS. LIN HSIANG © 2018 FFG 41

2
PERSONNAGE

Hiruma Kogoe

Bushi. Éclaireur.

Sincérité.

Réaction : après le début de la phase de pioche, si vous avez moins d'honneur qu'un adversaire – regardez les 3 cartes du dessus de votre deck Conflit et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

« Considérez que tout ce que nous voyons est probablement dangereux. »

ILLUS. DEREK D'EDGELL © 2018 FFG D 42

2
PERSONNAGE

Étudiante en Sadane

Courtisan.

Ce personnage gagne +2 tant que vous avez revendiqué l'anneau **3** ou **4**.

« Comme c'est gentil de votre part de porter sur vous un cadeau que votre petit frère a fabriqué de ses mains. »

ILLUS. BORJA PINADO © 2018 FFG D 33

4
PERSONNAGE

Maîtresse Alchimiste

Shugenja. Feu.

Action : lors d'un conflit, dépensez 1 destin que vous placez sur l'anneau **3**. Choisissez un personnage – honorez ou déshonorez le personnage choisi.

« Les kami ne sont pas les seuls à connaître les secrets des éléments. »

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG D 44

+1
RESSOURCE

Autel.

Limite de 1 par deck.

Action : lors d'un conflit sur cette province, perdez 1 honneur – cette province gagne +1 en défense jusqu'à la fin du conflit. (Illimité.)

La Colère des Kami

ILLUS. ELI RING © 2018 FFG D 45

3
PERSONNAGE

Ikoma Ikehata

Courtisan.

Discret.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit **3**, choisissez un personnage que vous contrôlez – honorez le personnage choisi. Piochez 1 carte.

« Quand je lance un trait d'humour, j'aime croire que quelqu'un yari. »

ILLUS. BORJA PINADO © 2018 FFG D 46

+2
RESSOURCE

Amarrerie Ancestrale

Action : sacrifiez cette ressource, choisissez un attachement **Arme** dans votre pile de défausse – renvoyez l'attachement choisi dans votre main.

« Ceci est la lance de Matsu Okimoto. Ne déshonorez pas sa mémoire. »

ILLUS. LUKAS BANAS © 2018 FFG D 47

4
PERSONNAGE

Protectrice de l'Ordre de Chikai

Bushi. Yōjimbō.

Tant que ce personnage défend, il ne s'incline pas du fait de la résolution d'un conflit, si vous contrôlez un personnage participant **Courtisan** ou **Shugenja**.

« Je n'ai pas besoin de comprendre la sagesse des Maîtres Élémentaires, tant qu'elle est en sécurité avec eux. »

ILLUS. TONY FOTI © 2018 FFG D 48

5 PERSONNAGE

Soshi Shiori

2
5

Shugenja. Air. Daimyō.

Réaction : après avoir remporté un conflit, choisissez un joueur – ce joueur perd 1 honneur. (Illimité.)

« Les Clans ne peuvent pas frapper ce qu'ils ne peuvent pas percevoir. »

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG D 49

0 PERSONNAGE

Recrue Vierge de Bataille

0
0

Bushi. Vierge de bataille. Cavalerie.

Ce personnage gagne +2 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou .

ILLUS. KATHRYN STEELE © 2018 FFG D 50

2 ATTACHEMENT

+1
+1

Tetsubō Maléfisant

Arme.

Attachez cette carte à un personnage Berserker. Restreint.

Action : lors d'un conflit dans lequel le personnage attaché attaque, choisissez un personnage défenseur et choisissez ou – fixez à 0 la valeur de compétence choisie du personnage choisi jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2018 FFG C 51

0 ATTACHEMENT

+0
+0

Objets de Luxe

Objet.

Rôle Feu uniquement.

Tant que vous avez la Faveur Impériale, le personnage attaché gagne +1 en gloire.

Réaction : après avoir remporté un conflit – honorez le personnage attaché.

ILLUS. MAURO DAL BO © 2018 FFG C 52

0 ÉVÉNEMENT

La Blessure de l'Injure

Réaction : après qu'un personnage Duelliste que vous contrôlez a remporté un duel – déshonorez le personnage perdant.

« Votre lame s'est certainement coincée dans votre fourreau sinon vous n'auriez pas dégainé si lentement. »

ILLUS. LE-VUONG © 2018 FFG C 53

1 ATTACHEMENT

+1
+0

Fumée

Sort. Feu.

Action : tant que le personnage attaché participe à un conflit, inclinez et sacrifiez cet attachement – jusqu'à la fin du conflit, chaque personnage non-unique participant perd -2.

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2018 FFG C 54

0 ATTACHEMENT

+0
+1

Malédiction de Jurojin

Sort. Vide. Malédiction.

Rôle Vide uniquement.

Interruption Forcée : quand la phase de dest'n se termine, si le personnage attaché est redressé – résolvez une autre phase de destin après celle-ci. (Maximum 1 par round.)

ILLUS. STANISLAV DIKOLENKO © 2018 FFG C 55

1 ATTACHEMENT

+0
+1

Infiltrée

Suivant.

À jouer uniquement si la mise de votre Cadran d'Honneur est supérieure à celle d'un adversaire.

Action : lors d'un conflit, regardez la carte du dessus du deck Conflit d'un adversaire – soit vous jouez immédiatement cette carte comme si elle était dans votre main, soit vous la défaussez.

ILLUS. ANDREIA UGRAI © 2018 FFG C 56

2 PERSONNAGE

Éclaireuse Shiksha

2
2

Créature. Éclaireur.

Tant que ce personnage participe à un conflit, on considère que vous contrôlez un personnage supplémentaire dans ce conflit.

« Nous avons été témoins de beaucoup de choses étranges à travers le monde. Que nos alliés soient qualifiés d'étranges ne peut être qu'un compliment. » - Shinjo Altansarnai

ILLUS. ISUARDI THERIANTO © 2018 FFG C 57

1
ATTACHEMENT

+2
+2

Invocation de Cendres

Sort. Feu. Meishōdō.
Action : perdez 1 honneur. Choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez cet attachement vers le personnage choisi. Ensuite, retirez 1 destin du personnage choisi.

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG C 58

0
ÉVÉNEMENT

Entorse à l'Étiquette

Action : lors d'un conflit ☁ – jusqu'à la fin du conflit, chaque fois qu'un joueur déclenche une capacité d'un personnage non-Courtisan, il perd 1 honneur. (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. DEREK D'EDGELE © 2018 FFG C 59

2
PERSONNAGE

Marin du Clan de la Mante

2
1

Bushi. Clan de la Mante.
Rôle Air uniquement.
Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit, perdez 1 honneur – gagnez 1 destin. (Illimité.)
« Rien ne vaut l'air frais du large. »

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOEKE © 2018 FFG C 60

2
PROVINCE

Friche Inondée

Réaction : après avoir révélé cette province – inclinez chaque personnage attaquant.
Là où personne ne survit pour incinérer ceux tombés, la pourriture et l'infection règnent.

ILLUS. NEELE DIEL © 2018 FFG D 61

3
PROVINCE

La Recherche de la Vérité

Cette province gagne +2 en défense tant que vous avez un rôle Eau.

Interruption : quand cette province est détruite, choisissez un personnage défenseur – renvoyez le personnage choisi à son fief.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2018 FFG D 62

2
PERSONNAGE

Artiste en Ikebana

0
2

Courtisan.
Interruption : quand vous êtes censé perdre 1 honneur en raison d'un conflit non opposé – perdez 1 destin à la place. (Illimité.)
« L'essence de l'art est dans le choix des fleurs, pas seulement dans leur disposition. »

ILLUS. LE VUONG © 2018 FFG D 63

3
PERSONNAGE

Troll des Volcans

3
3

Créature.
Pas d'attachement excepté Arme.
Tant que l'anneau ☁ est disponible, ce personnage gagne +2 ☁ et +2 ☁.

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG D 64

2
PERSONNAGE

Sōdan Senzo Infatigable

1
2

Shugenja. Eau.
Ce personnage ne s'incline pas du fait de la résolution d'un conflit qu'il perd.
« Les esprits ne connaissent pas le repos. Alors pourquoi le devrais-je ? »

ILLUS. LUKAS BANAS © 2018 FFG D 65

5
PERSONNAGE

Asako Azunami

4
4

Shugenja. Eau. Maître Élémentaire.
Interruption : quand vous êtes censé résoudre l'anneau ☁ – au lieu de l'effet d'anneau habituel, vous pouvez choisir et incliner n'importe quel personnage ainsi que choisir et redresser un personnage différent.

ILLUS. ASEP ARIYANTO © 2018 FFG D 66

4 **Protectrice Déguisée** 

PERSONNAGE

3
3



Bushi. Shinobi. Yōjimbō.

Action : lors d'un conflit auquel participe ce personnage – chaque joueur ajoute la mise de son Cadran d'Honneur à son total de compétence lors de la résolution de ce conflit.

Son visage était certes nu, mais elle portait toujours un masque.

ILLUS. LE VUONG © 2018 FFG D 67

+0 **Dojo.**

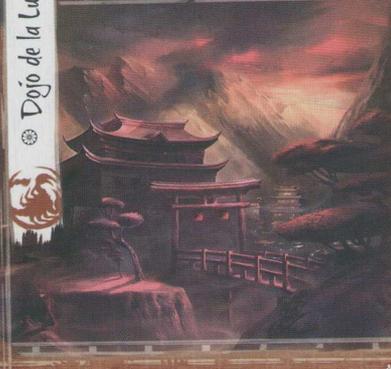
RESSOURCE

Dojo de la Lame Cachée

Limite de 1 par deck.

Vous pouvez jouer les personnages des provinces adjacentes comme s'ils étaient dans votre main.

Action : lors d'un conflit – retournez face visible une carte dans une province adjacente.



ILLUS. NELE DIEL © 2018 FFG D 68

3 **Maîtresse des Vagues Galopantes** 

PERSONNAGE

3
2



Shugenja. Eau. Cavalerie.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant que vous contrôlez et un personnage dans votre fief – échangez la place des deux personnages choisis.

« Lorsque je vous appellerai, vous répondrez ! »

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG D 69

5 **Yoritomo** 

PERSONNAGE

3
3



Bushi. Champion. Clan de la Mante.

Ce personnage gagne +X  et +X . X est égal au nombre de destins dans votre réserve de destin.

« Le dire ne suffit pas à en faire une réalité. »

ILLUS. AORI KARBUNAWAN © 2018 FFG D 70

1 **Infiltrateur Nezumi** 

PERSONNAGE

1
1



Créature. Éclaireur.

Immunié contre les effets de carte **Outremonde** et **Mahō**.

Réaction : après que ce personnage est entré en jeu lors d'un conflit – jusqu'à la fin du conflit, augmentez ou diminuez la défense de la province attaquée de 1 (jusqu'à un minimum de 1). (Maximum 1 par conflit.)

ILLUS. EILRING © 2018 FFG C 71

1 **Pas de Répît** 

ÉVÉNEMENT



Rôle **Eau** uniquement.

Action : tant que vous êtes le joueur défenseur, choisissez un personnage incliné que vous contrôlez – redressez le personnage choisi et déplacez-le dans ce conflit.

« Si nous nous reposons, l'Empire s'écroulera. »

ILLUS. CASSANDRE BOLAN © 2018 FFG C 72

3 **Guerrière de Fer Menaçante** 

PERSONNAGE

3
1



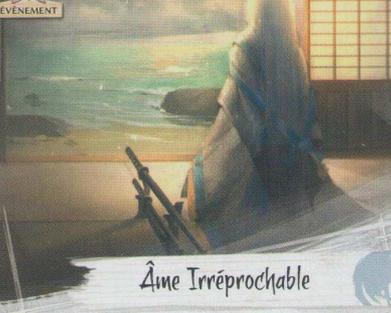
Bushi.

Action : tant que ce personnage participe à un conflit  – jusqu'à la fin du conflit, chaque personnage participant que votre adversaire contrôle avec une compétence  inférieure ou égale à celle de ce personnage ne peut pas déclencher ses capacités.

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG C 73

1 **Âme Irréprochable** 

ÉVÉNEMENT



Rôle **Air** uniquement.

Action : choisissez un personnage que vous contrôlez – honorez le personnage choisi. Ensuite, honorez-le de nouveau.

ILLUS. LE VUONG © 2018 FFG C 74

1 **Tatouage du Faucon** 

ATTACHEMENT

+1
+0



Tatouage.

Le personnage attaché gagne **Tatoué**.

Réaction : après avoir joué cet attachement lors d'un conflit – déplacez le personnage attaché dans ce conflit. Si le personnage attaché est un **Moine**, vous pouvez effectuer une autre action après celle-ci.

ILLUS. STANISLAV DIKOUENKO © 2018 FFG C 75

1
ATTACHEMENT

+1
+1

Détermination Héroïque

État.

Action : si vous avez au moins 2 anneaux dans votre réserve d'anneaux revendiqués – redressez le personnage attaché.

Tant qu'il tenait sur ses jambes, il continuait de se battre.

ILLUS. ELLI RING © 2018 FFG C 76

1
ÉVÉNEMENT

La Force de mes Ancêtres

Sort. Eau.

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage **Shugenja** participant que vous contrôlez et un personnage dans votre pile de défausse Dynastie – jusqu'à la fin du conflit, fixez les valeurs de base des compétences **♣** et **♠** du personnage participant aux valeurs de compétences **♣** et **♠** imprimées de l'autre personnage.

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG C 77

2
ATTACHEMENT

+2
+3

Ofushtikai

Arme.

Ancestral. Restreint. Attachez cette carte à un personnage unique que vous contrôlez. Si le personnage attaché a le trait **Champion**, il gagne : « **Action :** lors d'un conflit auquel participe ce personnage, choisissez un personnage participant – renvoyez le personnage choisi à son fief. Il ne peut pas participer en tant qu'attaquant pendant cette phase. »

ILLUS. CARLOS PALMA CRUCHAGA © 2018 FFG C 78

0
ÉVÉNEMENT

Offre Trompeuse

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage participant que vous contrôlez. Votre adversaire choisit l'une des options suivantes – le personnage choisi gagne +2 **♣** et +2 **♠** jusqu'à la fin du conflit, ou votre adversaire vous donne 1 honneur.

ILLUS. ASEP ARIYANTO © 2018 FFG C 79

1
ATTACHEMENT

+0
+0

Puissance de la Rivière

Sort. Eau. Meishōdō.

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

Action : lors d'un conflit – mettez en jeu face cachée dans ce conflit chaque carte face cachée de vos provinces en tant que personnage 1 **♣**, –0, 0 gloire avec les traits **Cavalerie** et **Esprit**. Défaussez ces personnages à la fin du conflit.

ILLUS. SEBASTIAN RODRIGUEZ © 2018 FFG C 80

4 Champ de Bataille Meurtrier

PROVINCE

Réaction : après avoir révélé cette province, choisissez un personnage non-unique sans destin sur lui – défaussez le personnage choisi.

ILLUS. ELLI RING © 2018 FFG C 81

3

Une Prière aux Fortunes

PROVINCE

Cette province gagne +2 en défense tant que vous avez un rôle **Vide**.

Interruption : quand cette province est détruite – mettez en jeu un personnage depuis une de vos provinces ou depuis votre main.

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2018 FFG C 82

3

Héros Souillé

PERSONNAGE

6

Bushi. Berserker. Outremonde.

Ce personnage ne peut pas être déclaré comme attaquant ou défenseur.

Action : sacrifiez un personnage (ami) – jusqu'à la fin de la phase, ce personnage perd le texte imprimé de sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**).

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG C 83

+0

Laboratoire.

RESSOURCE

Chaque personnage que vous contrôlez gagne +1 **♣** et +1 **♠**.

Réaction Forcée : après le début de la phase de conflit – perdez 1 honneur.

Laboratoire Kumi

ILLUS. ALVARO CALVO ESCUDERO © 2018 FFG C 84

7 **Delégué Inexpérimenté**

PERSONNAGE

0
1

1

Courtsan.

Interruption : quand ce personnage quitte le jeu, choisissez un personnage que vous contrôlez – honorez le personnage choisi.

« Il se croit déjà si talentueux...
Cependant il a du potentiel. »

ILLUS. AGRIF KARUNIAWAN © 2018 FFG D 85

5 **Togashi Mitsu**

PERSONNAGE

4
3

3

Moine. Tatoué.

Discret.

Action : lors d'un conflit auquel ce personnage participe, choisissez une carte **Moine, Tatouage**, ou **Kihō** dans votre pile de défausse Conflit – jouez la carte choisie comme si elle était dans votre main. Si c'est un événement, placez-le sous votre deck Conflit au lieu de votre pile de défausse après avoir résolu ses effets.

ILLUS. PAVEL KOLOMEYETS © 2018 FFG D 86

7 **Apprenti du Tacticien**

PERSONNAGE

1
0

1

Bushi.

Réaction : après avoir révélé les Cadran d'Honneur, si votre mise est inférieure à celle d'un adversaire – piochez 1 carte. (Limite d'une fois par phase.)

« Établissez la route la plus rapide à travers la ville.
Nous partons à l'aube. »

ILLUS. LIN HSIANG © 2018 FFG D 87

4 **Matsu Mitsuko**

PERSONNAGE

4
2

2

Bushi. Cavalerie. Commandant.

Action : lors d'un conflit **3**, si vous êtes plus honorable que votre adversaire, choisissez un personnage que vous contrôlez – déplacez le personnage choisi dans ce conflit.

« Vous êtes une Licorne sans honneur,
comme votre mère ! Affrontez-moi ! »

ILLUS. CASSANDRE BOLAN © 2018 FFG D 88

7 **Rêveuse Délicate**

PERSONNAGE

1
1

0

Shugenja. Vide.

Réaction : après le début de la phase de conflit, choisissez un anneau – jusqu'à la fin de la phase, ce personnage gagne +2 **3** et +2 **4** tant que cet anneau est contesté.

ILLUS. CHRISTINE MITZUC © 2018 FFG D 89

+1 **Académie.**

RESSOURCE

Action : si vous contrôlez un personnage **Érudit** – défaussez une carte d'une province et remplissez-la face visible.

Une période de paix est loin d'être de tout repos : il reste tant de choses à apprendre.

Académie Fréquentée

ILLUS. KEVIN ZAMIR GOEKE © 2018 FFG D 90

4 **Tuchi Shahai**

PERSONNAGE

2
4

1

Shugenja. Eau.

Discret.

Réduisez de 1 le coût pour jouer chaque attachement **Meishōdō** sur ce personnage ou sur un personnage neutre.

« J'ai enfermé mon cœur quelque part, mon prince. Et je l'ai abandonné, pour que personne ne voie qu'on pouvait le briser. »

ILLUS. LE YUONG © 2018 FFG D 91

2 **Bibliothécaire Impérial**

PERSONNAGE

2
2

2

Courtsan. Impérial. Érudit.

Rôle **Feu** uniquement.

Chaque autre personnage gagne +1 en gloire.

« Seulement les plus estimés des samurai ont l'autorisation d'accéder à cette bibliothèque. »

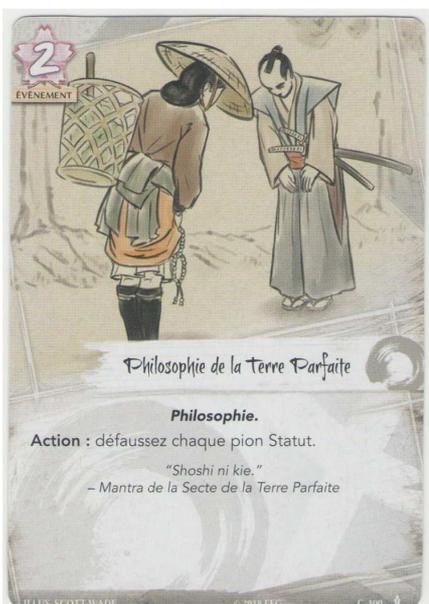
ILLUS. FLORIAN STITZ © 2018 FFG D 92

7 **Jeu de Sadane**

ÉVÉNEMENT

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 **4**. Honorez le gagnant du duel et déshonorez le perdant.

ILLUS. AARON MILLER © 2018 FFG D 93



X **Tissu de Mensonges**

PROVINCE

X est égal à deux fois la mise de votre Cadran d'Honneur.

« Es-tu bien certain qu'il ne s'agit pas de la demeure de Bayushi Shuzo ? »

ILLUS. HAI HOANG © 2018 FFG D 103

4 **Courtisane Yasuki**

PERSONNAGE

2
3

Courtisan.

Tant que ce personnage participe à un conflit, chaque personnage que vous contrôlez gagne Courtoisie et Sincérité.

« Nous devons faire avec le peu que l'Empire peut partager avec nous. »

ILLUS. DEREK D. EDGELL © 2018 FFG D 104

5 **Sensei Tengu**

PERSONNAGE

4
2

Bushi. Créature. Duelliste.

Discret.

Réaction : après que ce personnage a choisi un personnage en utilisant Discret – le personnage choisi ne peut pas être déclaré comme attaquant à cette phase.

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG D 105

3 **Agasha Shunsen**

PERSONNAGE

1
2

Shugenja. Feu.

Action : lors d'un conflit, renvoyez dans la réserve d'anneaux disponibles au moins 1 anneau que vous avez revendiqué. Choisissez un personnage que vous contrôlez – cherchez dans votre deck Conflit un attachement avec un coût imprimé inférieur ou égal au nombre d'anneaux que vous avez renvoyés et attachez-le au personnage choisi. Mélangez.

ILLUS. FELIPE GAONA © 2018 FFG D 106

4 **Guerrier Kitsu**

PERSONNAGE

2
2

Bushi. Créature.

Pour chaque anneau revendiqué, ce personnage gagne +2 .

Pour chaque anneau revendiqué, ce personnage gagne +2 .

ILLUS. ANTONIO JOSÉ MANZANEDO © 2018 FFG D 107

2 **Témoin de Présages**

PERSONNAGE

2
0

Shugenja. Vide.

Ce personnage gagne +3 tant que vous avez revendiqué l'anneau ou .

« Je n'avais jamais vu les oiseaux aussi agressifs auparavant... »

ILLUS. LIN HSIANG © 2018 FFG D 108

3 **Zokujin Reclus**

PERSONNAGE

3
1

Créature.

Lors des conflits , ce personnage gagne Discret et est immunisé contre les effets de carte adverses.

Apercevoir un Zokujin n'a rien d'anodin — on ressent à la fois l'enthousiasme de pouvoir observer un mythe, et la crainte de ce qui a pu l'amener à la surface.

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG D 109

5 **Armée Régulière du Minami Kaze**

PERSONNAGE

6
3

Bushi. Armée. Cavalerie.

Pas d'attachement excepté **Arme**.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit dans lequel vous aviez plus de personnages participants que votre adversaire – gagnez 1 destin et piochez 1 carte.

ILLUS. ERI RING © 2018 FFG D 110

2 **Tenkija du Clan de la Mante**

PERSONNAGE

1
2

Shugenja. Eau. Clan de la Mante.

Rôle **Eau** uniquement.

Interruption : quand vous jouez un événement, perdez 1 honneur – réduisez de 1 le coût de cet événement.

« Il n'existe personne dans tout l'Empire d'Émeraude d'aussi doué qu'elles. » – Yoritomo

ILLUS. ERI RING © 2018 FFG D 111

2
PERSONNAGE

1
1

Tsukumogami Éveillée

Esprit. Vide.

Rôle **Vide** uniquement.
Vous pouvez utiliser le(s) destin(s) d'un anneau pour payer le coût d'une carte Conflit dont un **Trait** correspond à un élément de cet anneau.

ILLUS. REIKO MURAKAMI © 2018 FFG D 132

1
ATTACHEMENT

+1
+1

Pragmatisme

État.

Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.
Tant que vous êtes moins honorable qu'un adversaire, le personnage attaché gagne **+1** **+1** ainsi que : « ce personnage ne peut pas être honoré ou déshonoré. »

ILLUS. ARIF WIJAYA © 2018 FFG C 113

0
ÉVÈNEMENT

Défenses Spécialisées

Rôle **Terre** uniquement.

Action : lors d'un conflit, si la province attaquée a un élément qui correspond à l'anneau contesté ou à un anneau dans votre réserve d'anneaux revendiqués – doublez la valeur de défense de cette province jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. DIANA MARTINEZ © 2018 FFG C 114

2
ATTACHEMENT

+1
+1

Être et Devenir

État.

Rôle **Vide** uniquement. Attachez cette carte à un personnage que vous contrôlez.
Action : inclinez le personnage attaché, choisissez un anneau disponible – déplacez chaque destin de l'anneau choisi vers le personnage attaché.

ILLUS. JOYCE MAUREIRA © 2018 FFG C 115

0
ÉVÈNEMENT

Mantra de la Terre

Kihō. Terre.

Réaction : après qu'un adversaire a déclaré un conflit , choisissez un personnage **Moine** ou un personnage avec un attachement **Moine** – jusqu'à la fin du conflit, les effets de carte de vos adversaires ne peuvent pas cibler le personnage choisi. Piochez 1 carte.

ILLUS. DEREK D EDGELL © 2018 FFG C 116

2
ATTACHEMENT

+3
+0

Héritage Restitué

Arme.

Rôle **Eau** uniquement. Restreint.
Interruption : quand vous êtes censé résoudre l'effet de l'anneau , choisissez un personnage que vous contrôlez – au lieu de résoudre les effets d'anneau normalement, mettez cet attachement en jeu depuis votre main ou votre pile de défausse Conflit, attaché au personnage choisi.

ILLUS. HAI HOANG © 2018 FFG C 117

3
PERSONNAGE

2
2

Michibiku Errant

Moine. Érudit.

Réaction : après que ce personnage a remporté un conflit – prenez un anneau dans la réserve d'anneaux revendiqués du joueur défenseur.
« La vérité du monde se trouve au sein de la rivière. La rivière ne commence jamais. Elle ne finit jamais. Toute vie est comme la rivière, les apprentissages ne commencent et ne finissent jamais. » – Tao de Shinsei

ILLUS. NELE DIEL © 2018 FFG C 118

0
ÉVÈNEMENT

Tanjū-Jiai

Action : lors d'un conflit, choisissez un personnage **Shugenja** que vous contrôlez et un personnage **Shugenja** contrôlé par un adversaire – votre personnage provoque le personnage de votre adversaire en duel de gloire. Le contrôleur du gagnant du duel résout un effet d'anneau de son choix comme s'il était le joueur attaquant.

ILLUS. ELLI RING © 2018 FFG C 119

0
ÉVÈNEMENT

Libérer le Djinn

Sort. Feu. Meishōdō.

Rôle **Feu** uniquement.

Action : lors d'un conflit, perdez 3 honneurs – fixez à 3 les valeurs des compétences et de chaque personnage participant jusqu'à la fin du conflit.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2018 FFG C 120