

A: 大名の暗殺

B: 賓客の殺害

C: 井戸に毒

D: 戦の計画の盗み出し

E: 兵糧の破壊

F: 証拠の捏造

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを1上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを1上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを1上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

忍者

縄/Rope

使用することで、壁を越える縄を配置する。縄の場所を、自分の個別マップに線で記録する。忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。残りのゲームの間、どちらの侵入者も2ゾーン間を越えるのにこの縄を使う。

縄/Rope

使用することで、壁を越える縄を配置する。縄の場所を、自分の個別マップに線で記録する。忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。残りのゲームの間、どちらの侵入者も2ゾーン間を越えるのにこの縄を使う。

縄/Rope

使用することで、壁を越える縄を配置する。縄の場所を、自分の個別マップに線で記録する。忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。残りのゲームの間、どちらの侵入者も2ゾーン間を越えるのにこの縄を使う。

秘密の抜け穴/Secret Passage

このカードを表向きに前に置き、忍者のフィギュアを上に乗く。忍者のみがこのカードを使う。忍者は秘密の抜け穴に入ったら、移動を終える。忍者が抜け穴を離れたら、フィギュアをこのカードから取り除く。秘密の抜け穴は前に残る。

影歩き/Shadow Walk

使用することで、護衛が1人しかいないゾーンを、発見されずに通過できる。忍者はそのゾーンにとどまれないが、そこを探索することはできる。適用されるゾーンは公開しない。

影歩き/Shadow Walk

使用することで、護衛が1人しかいないゾーンを、発見されずに通過できる。忍者はそのゾーンにとどまれないが、そこを探索することはできる。適用されるゾーンは公開しない。

手裏剣/Shuriken

同じか隣接する(壁を越えない)ゾーンにいる単独の衛兵を対象とする。その衛兵をマップから取り除く。これにより警戒レベルは上がらない。忍者はこのカードを使ったターンは1ゾーンしか移動できない。これはあなたのターンにしか使用できない。

手裏剣/Shuriken

同じか隣接する(壁を越えない)ゾーンにいる単独の衛兵を対象とする。その衛兵をマップから取り除く。これにより警戒レベルは上がらない。忍者はこのカードを使ったターンは1ゾーンしか移動できない。これはあなたのターンにしか使用できない。

手裏剣/Shuriken

同じか隣接する(壁を越えない)ゾーンにいる単独の衛兵を対象とする。その衛兵をマップから取り除く。これにより警戒レベルは上がらない。忍者はこのカードを使ったターンは1ゾーンしか移動できない。これはあなたのターンにしか使用できない。

ただの猫だ/It was a Cat

畏(P11参照)を発見した時に使用することで、警戒レベルが上がるのを回避できる。あるいは、護衛が見回りの聞き耳か衛兵の聞き耳を使用した時にこのカードを使うことで、その護衛は何も聞かなかったことになる。このカードは、護衛が謀反人のゾーンに入ったときには効果が無い。

ただの猫だ/It was a Cat

畏(P11参照)を発見した時に使用することで、警戒レベルが上がるのを回避できる。あるいは、護衛が見回りの聞き耳か衛兵の聞き耳を使用した時にこのカードを使うことで、その護衛は何も聞かなかったことになる。このカードは、護衛が謀反人のゾーンに入ったときには効果が無い。

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを2上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

謀反人

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを2上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

剣術/Kenjutsu

使用することで、同じゾーンの護衛を1人殺す。護衛1人につき剣術を1枚捨てて、複数の護衛を同時に殺せる。使用した剣術1枚につき、警戒レベルを2上げる。これはあなたのターンにしか使用できない。

強い酒/Potent Sake

単独の衛兵のいるゾーンに入る時に使用する。その衛兵を酔った護衛フィギュアに置き換える。酔った護衛にはカードが使用できない。侵入者が酔った護衛のゾーンに入るたび、あなたは侵入者の位置を公開しなければならないが、警戒レベルは上がらない。このターンにすでに謀反人と同じゾーンにいる護衛に対してこれは使用できない。

強い酒/Potent Sake

単独の衛兵のいるゾーンに入る時に使用する。その衛兵を酔った護衛フィギュアに置き換える。酔った護衛にはカードが使用できない。侵入者が酔った護衛のゾーンに入るたび、あなたは侵入者の位置を公開しなければならないが、警戒レベルは上がらない。このターンにすでに謀反人と同じゾーンにいる護衛に対してこれは使用できない。

強い酒/Potent Sake

単独の衛兵のいるゾーンに入る時に使用する。その衛兵を酔った護衛フィギュアに置き換える。酔った護衛にはカードが使用できない。侵入者が酔った護衛のゾーンに入るたび、あなたは侵入者の位置を公開しなければならないが、警戒レベルは上がらない。このターンにすでに謀反人と同じゾーンにいる護衛に対してこれは使用できない。

縄/Rope

使用することで、壁を越える縄を配置する。縄の場所を、自分の個別マップに線で記録する。謀反人が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。残りのゲームの間、どちらの侵入者も2ゾーン間を越えるのにこの縄を使う。

秘密の抜け穴/Secret Passage

このカードを表向きに前に置き、忍者のフィギュアを上に乗く。謀反人のみがこのカードを使う。謀反人は秘密の抜け穴に入ったら、移動を終える。謀反人が抜け穴を離れたら、フィギュアをこのカードから取り除く。秘密の抜け穴は前に残る。

目覚め/Awaken

このカードを使用することで、寝ている衛兵を起こす。個別マップの"S"を1つ消し、そのゾーンに護衛フィギュアを1体置く。その護衛を2ゾーンまで移動する。ボード上の護衛が20人いる場合、寝ている護衛は起きられない。寝ている護衛がすべて起きた場合、このカードは酔った護衛を機能する護衛に戻すことができる。

目覚め/Awaken

このカードを使用することで、寝ている衛兵を起こす。個別マップの"S"を1つ消し、そのゾーンに護衛フィギュアを1体置く。その護衛を2ゾーンまで移動する。ボード上の護衛が20人いる場合、寝ている護衛は起きられない。寝ている護衛がすべて起きた場合、このカードは酔った護衛を機能する護衛に戻すことができる。

護衛

目覚め/Awaken

このカードを使用することで、寝ている衛兵を起こす。個別マップの"S"を1つ消し、そのゾーンに護衛フィギュアを1体置く。その護衛を2ゾーンまで移動する。ボード上の護衛が20人いる場合、寝ている護衛は起きられない。寝ている護衛がすべて起きた場合、このカードは酔った護衛を機能する護衛に戻すことができる。

剣術/Kenjutsu

使用することで、あなたの護衛と同じゾーンの侵入者に負傷を負わせる。このカードを侵入者の前に置き、それを記録する。これは護衛カードフェイズ中に使用できる2枚のカードのうち1枚に数えない。このカードは、その護衛にすでにカードを使用している場合でも使用できる。護衛1人は1ターンに1枚しか剣術カードを使用できない。警戒レベルを高に上げる。

剣術/Kenjutsu

使用することで、あなたの護衛と同じゾーンの侵入者に負傷を負わせる。このカードを侵入者の前に置き、それを記録する。これは護衛カードフェイズ中に使用できる2枚のカードのうち1枚に数えない。このカードは、その護衛にすでにカードを使用している場合でも使用できる。護衛1人は1ターンに1枚しか剣術カードを使用できない。警戒レベルを高に上げる。

