



忍者	剣術 / Kenjutsu	剣術 / Kenjutsu	剣術 / Kenjutsu
	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>

忍者	縄 / Rope	縄 / Rope	縄 / Rope
	<p>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。</p> <p>忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。</p> <p>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える。</p>	<p>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。</p> <p>忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。</p> <p>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える。</p>	<p>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。</p> <p>忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。</p> <p>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える。</p>

忍者	秘密の抜け穴 / Secret Passage	影歩き / Shadow Walk	影歩き / Shadow Walk
	<p>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置く。忍者のみがこのカードを使う。</p> <p>忍者は秘密の抜け穴に入ったら、移動を終える。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>

忍者	手裏剣 / Shuriken	手裏剣 / Shuriken	手裏剣 / Shuriken
	<p>同じじ隣接する(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。</p> <p>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。</p> <p>これはあなたのターンにしか使用できない。</p>	<p>同じじ隣接する(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。</p> <p>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。</p> <p>これはあなたのターンにしか使用できない。</p>	<p>同じじ隣接する(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。</p> <p>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。</p> <p>これはあなたのターンにしか使用できない。</p>

忍者	ただの猫だ / It was a Cat	ただの猫だ / It was a Cat	謀反人
	<p>罠(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。</p> <p>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つたことになる。</p> <p>このカードは、護衛が謀反人のゾーンに入ったときに効果が無い。</p>	<p>罠(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。</p> <p>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つたことになる。</p> <p>このカードは、護衛が謀反人のゾーンに入ったときに効果が無い。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>

忍者	剣術 / Kenjutsu	剣術 / Kenjutsu	剣術 / Kenjutsu
	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>

忍者	強い酒 / Potent Sake	強い酒 / Potent Sake	強い酒 / Potent Sake
	<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>

忍者	秘密の抜け穴 / Secret Passage	目覚め / Awaken	目覚め / Awaken
	<p>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置く。謀反人のみがこのカードを使う。</p> <p>謀反人は秘密の抜け穴に入ったら、移動を終える。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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、このカードは醉った護衛を機能する護衛に戻すことができる。</p>	<p>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。</p> <p>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、このカードは醉った護衛を機能する護衛に戻すことができる。</p>

忍者	目覚め / Awaken	剣術 / Kenjutsu	剣術 / Kenjutsu
	<p>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。</p> <p>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、このカードは醉った護衛を機能する護衛に戻すことができる。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>

忍者	目覚め / Awaken	忍者	忍者
	<p>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。</p> <p>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、このカードは醉った護衛を機能する護衛に戻すことができる。</p>	<p>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。</p> <p>忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。</p> <p>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える。</p>	<p>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。</p> <p>忍者が縄を使って壁を越えたら、移動を終える。</p> <p>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える。</p>

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ても使用できる。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ても使用できる。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。

見回りの聞き耳/Patrol Listen

聞き耳をする見回りを1つ選ぶ。範囲は侵入者の位置と移動の速さに依存する。

- ▶静止: 発見できず ▶忍び足: 1ゾーン
- ▶徒歩: 2ゾーン ▶駆け足: 3ゾーン

見回りが物音を聞いたら、それは2ゾーンまで移動できる。詳細はP8「聞き耳カード」参照。

見回りの聞き耳/Patrol Listen

聞き耳をする見回りを1つ選ぶ。範囲は侵入者の位置と移動の速さに依存する。

- ▶静止: 発見できず ▶忍び足: 1ゾーン
- ▶徒歩: 2ゾーン ▶駆け足: 3ゾーン

見回りが物音を聞いたら、それは2ゾーンまで移動できる。詳細はP8「聞き耳カード」参照。

見回りの探索/Patrol Search

見回りのいるゾーンを1つ選ぶ。その見回りの護衛を少なくとも2人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。その護衛は一緒でなければならない。移動後、それが巡回路にいる場合、見回りの向きを決める。

見回りが侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

見回りの探索/Patrol Search

見回りのいるゾーンを1つ選ぶ。その見回りの護衛を少なくとも2人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。その護衛は一緒でなければならない。移動後、それが巡回路にいる場合、見回りの向きを決める。

見回りが侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

秘密の抜け穴/Secret Passage

このカードを表向きに前に置き、護衛のフィギュアを1体上に置く。護衛1人のみがこのカードを使える。

護衛は秘密の抜け穴に入ったら、移動を終える。

護衛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。

見回りの探索/Patrol Search

見回りのいるゾーンを1つ選ぶ。その見回りの護衛を少なくとも2人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。その護衛は一緒でなければならない。移動後、それが巡回路にいる場合、見回りの向きを決める。

見回りが侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

見回りの探索/Patrol Search

見回りのいるゾーンを1つ選ぶ。その見回りの護衛を少なくとも2人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。その護衛は一緒でなければならない。移動後、それが巡回路にいる場合、見回りの向きを決める。

見回りが侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

衛兵の聞き耳/Sentry Listen

聞き耳をする衛兵を1人選ぶ。範囲は侵入者の位置と移動の速さに依存する。

- ▶静止: 発見できず ▶忍び足: 1ゾーン
- ▶徒歩: 2ゾーン ▶駆け足: 3ゾーン

衛兵が物音を聞いたら、その衛兵2ゾーンまで移動できる。詳細はP8「聞き耳カード」参照。

衛兵の聞き耳/Sentry Listen

聞き耳をする衛兵を1人選ぶ。範囲は侵入者の位置と移動の速さに依存する。

- ▶静止: 発見できず ▶忍び足: 1ゾーン
- ▶徒歩: 2ゾーン ▶駆け足: 3ゾーン

衛兵が物音を聞いたら、その衛兵2ゾーンまで移動できる。詳細はP8「聞き耳カード」参照。

衛兵の聞き耳/Sentry Listen

聞き耳をする衛兵を1人選ぶ。範囲は侵入者の位置と移動の速さに依存する。

- ▶静止: 発見できず ▶忍び足: 1ゾーン
- ▶徒歩: 2ゾーン ▶駆け足: 3ゾーン

衛兵が物音を聞いたら、その衛兵2ゾーンまで移動できる。詳細はP8「聞き耳カード」参照。

衛兵の探索/Sentry Search

衛兵を1人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。

衛兵が侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

衛兵の探索/Sentry Search

衛兵を1人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。

衛兵が侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

衛兵の探索/Sentry Search

衛兵を1人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。

衛兵が侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。

衛兵の探索/Sentry Search

衛兵を1人、2ゾーンまで任意の方向に移動する。

衛兵が侵入者のいるゾーンに入った場合、その侵入者のフィギュアをマップ上に置き、警戒レベルを高に上げる。