

ROBO

DISTRACCIÓN Y VELOCIDAD DE MANOS

Para probar tu valía al señor del clan es necesario poseer destreza, iniciativa y agilidad mental. Demuestra estas habilidades robando un arma del mercado sin que nadie se dé cuenta.

BONUS

Roba 1 arma de tu elección del mercado.

EL TABLERO ESTÁ PREPARADO

Tenemos que empezar a colocar las piezas claves de nuestro plan. Asegúrate de que una de tus bellas espías también esté armada con todo lo necesario cuando llegue la hora de hacer nuestro movimiento.

行殊 **LA ENVIDIA DEL SOGÚN**
El grupo pierde todo el por encima de 7/15/20/24 (con 1/2/3/4 jugadores).

El daimio pasa a ser el jugador inicial. Cada jugador paga 3 . Si un jugador tiene menos de 3 , no pierde nada de , en su lugar, pierde 2 .

ENSEÑANZAS VENENOSAS

Ni siquiera el templo está libre de la influencia del enemigo. Envía un asesino de rostro amable al recinto sagrado, para que aquellos que se oponen a nosotros tengan un silencioso pero doloroso final.

行殊 **CLANES ENFRENTADOS**
Este turno solo puede contribuir a completar cada encargo un único jugador. En partidas en solitario, debes pagar al chico de los recados 5 si quieres que te ayude en un encargo.

Cada jugador pierde 1 misión sin completar. Si un jugador no tiene misiones sin completar, en su lugar pierde 2 .

JARDÍN DE LA ABUNDANCIA

A veces, para hacer nuevos amigos hacen falta el momento justo, el lugar adecuado y la cantidad de dinero preciso. Asegúrate de que no nos falte aquello que podemos controlar, y los dioses nos recompensarán con lo que escapa a nuestro alcance.

行殊 **IMPUESTO SOBRE EL TRABAJO**
El grupo debe pagar 1 por cada uno de sus súbditos. Por cada 1 que no se pague, un jugador elegido por el grupo pierde 1 .

Cada jugador pierde 1 misión sin completar. Si un jugador no tiene misiones sin completar, en su lugar pierde 2 .



DIVINA Y MORTAL

R18

La pureza y la belleza hacen que algunos bajen la guardia. Hemos encontrado un modo de acabar con un oficial sospechoso sin hacer ruido. La muerte llegará de forma inesperada.



DESCONFIANZA

Sáltate la fase de comercio.



Cada jugador pierde 1 súbdito.
Si un jugador no puede perder un súbdito,
en su lugar pierde 2



OJOS POR TODAS PARTES

R22

Susurros que flotan en el viento hablan de un evento de gran importancia que aún desconocemos. Es hora de que pongas a tu gente allí donde nada escape a sus miradas.



IMIYN WAERAN



El grupo debe enviar a la guerra 1 súbdito por cada jugador o pagar 7 por cada súbdito que no desee enviar. Pierdes 3 por cada súbdito o 7 que no se puedan aportar (un jugador nunca puede tener menos de 2 súbditos). Devuelve cada súbdito a su propietario al principio de la siguiente ronda.



NO ENTRARÁN

R30

Nuestros rivales han solicitado refuerzos de fuera de Yedo. Vigila tanto la gran puerta de la ciudad como el puerto y, cuando los veas llegar, acaba con ellos. Debes ser rápido, implacable y sanguinario, para que todos vean que no se juega con nosotros.



DESORDEN

Toma 2 cartas amarillas de recado sin usar, activa sus efectos de evento y devuélvelas a la caja.

