



PELEA

A

ACTO 1

Mientras descansas en una posada, se inicia una disputa entre un tumulto de gente. Si eres **DIPLOMÁTICA** lee **A**; si no, decide:

B. Continúas bebiendo de tu sake mientras ves el espectáculo.

C. Intervienes en la disputa.

A. Detienes la discusión antes de que pase a mayores. El posadero te invita a otra ronda de Sake. Recupera 2 ♥.

B. Continúas bebiendo de tu sake mientras ves el espectáculo. Sin efecto.

C. Intervienes en la disputa. Gira esta carta y sigue leyendo...



EL FRILERO

A

ACTO 1

En el mercado, un hombre apuesta con la gente a ver si es capaz de adivinar qué cubilete contiene la bola. No tardas en darte cuenta de que hace trampas y está engañando a todos. Decide:

A. Le acusas públicamente.

B. Apuestas 15  para darle una lección.

A. Acusas al hombre de hacer trampas. Los guardias de la ciudad te apresan. Queda rezagado.

B. Si tienes  (1+), gana 30 . Explicas cuál era el truco. Si decides devolver a la gente su dinero, lee **C**.

Si no tienes  (1+), pierdes la apuesta, lee **A**.

C. Repartes el dinero que has ganado. Pierde 15  y gana 2 .



NOPPERA-BO

A

ACTO 1

Visitas a un Daimyō amigo de tu familia y decides pasear por los jardines de su casa. Al hacerlo descubres allí a su hija ¡Entonces te percatas de que no tiene rostro! Se trata de un noppera-bo, un espíritu sin cara. Ella, volviendo a hacer visible su rostro, te suplica que no cuentes su secreto a su padre. Decide: ¿Lo cuentas **(A)** o no lo cuentas **(B)**?

A. El Daimyō sonríe pero te dice que ya lo sabía. Has superado esta prueba de honor. Añade 1 marca del clan en donde te encuentres.

B. El daimyō sabe el secreto de su hija, y la quiere igualmente, pero pensaba que tú le contarías lo descubierto para ponerle sobre aviso. Elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.



DESCANSO

A

ACTO 1

El cansancio del camino comienza a hacer mella. Llegas a una hermosa laguna de superficie cristalina. No hay nada mejor que un buen baño para coger nuevas fuerzas, aunque sabes que te hará perder un tiempo valioso. Decide:

- A.** Bañarte y descansar.
- B.** Continuar el camino.

A. Recupera 3 ♥. Gira esta carta y sigue leyendo...

B. El sueño te vence y no te das cuenta de lo que ocurre a tu alrededor. Sin efecto.