



APUESTA CON SAKE

C

ACTO 1

Al llegar a la posada donde vas a pasar la noche ves un ambiente muy animado. Están apostando a ver quién aguanta más bebiendo sake. Decide:

A. Decides irte a descansar.

B. Participas, por supuesto. Apuesta hasta 20 🍀. Realiza una prueba de 🖐️ (4).

A. Sin efecto.

B. 👍 Llegas a la final. Si tienes 🧘 (1+), derrotas a todos los participantes y triplicas tu apuesta. Gira esta carta y sigue leyendo.

Si no, ganas, pero pierdes todo el dinero que habías apostado justo antes de irte a dormir. Sin efecto.

🗨️ Te vas a la cama. Sin efecto.



LA FIESTA

C

ACTO 1

Un noble local te invita a una fiesta. La velada transcurre sin incidentes, hasta que...

Si tienes  (1+), lee **A**.

Si no, lee **B**.

A. Ves una sombra escabullirse en el interior de la casa. Al seguirla, descubres que unos encapuchados intentan asesinar a tu anfitrión. Los sorprendes y acabas con ellos. Añade 1 marca del clan en donde te encuentres.

B. Tu anfitrión ha aparecido muerto con un shuriken envenenado en la garganta. Que haya sido asesinado ante tus narices es un duro golpe para tu honor. Elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.



LA GRUTA

C

ACTO 1

Te refugias en una profunda gruta de la tormenta eléctrica que te ha sorprendido. Haces un fuego para secarte y te relajas. No sabes en qué momento te quedaste dormido, ni cuánto tiempo ha pasado, pero lo que si sabes es que la enorme boca de un nue se aproxima a tu cuello. Si eres **AFORTUNADO** o **HABILIDOSO** lee **A**; si no, lee **B**.

A. Esquivas el ataque y con un movimiento rápido de tu arma seccionas la yugular de la bestia. Gana 1 🐾.

B. El nue te alcanza en un brazo pero consigues huir de la gruta. Pierde 5 ❤️, gira esta carta y sigue leyendo, pero solo podrás elegir la opción **A**.



¡NECESITAMOS AYUDA!

C

ACTO 1

Un grupo de fieles al Emperador combate con una horda de yōkais. No tardas en unirte a ellos.

Si eres **LÍDER, VALIENTE** o tienes 🧠 (3), lee **A**.

Si no, lee **B**.

A. Infundes el valor necesario para contener a la horda y minimizar las bajas. Pierde 3 ❤️, gana 2 🐉 y 2 🌀.

B. Os veis superados por la avalancha de yōkais. Pierde 5 ❤️, 1 objeto aleatorio y gana 1 🌀.



LA BÚSQUEDA

C

ACTO 1

En tu viaje te cruzas con un grupo de aldeanos fuertemente armados que se dirigen hacia el cementerio de las afueras. Te informan de que su intención es dar caza a un Enterrador que está profanando las tumbas de sus antepasados. Decide:

- A.** Los acompañas.
- B.** Intentas disuadirlos.

A. Gira esta carta y sigue leyendo...

B. Los aldeanos no entienden tu posición y comienzan a increparte. Decides dejarlos a su suerte. Pierde 2 ☸ y elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.



PROFANADOR

C

ACTO 1

Encuentras la entrada del cementerio acompañado por varios aldeanos para dar caza a un Enterrador. Comenzáis a escuchar los sonidos guturales de la criatura cerca del mausoleo central. Desenfundas.

✕ (11).

👍 Los habitantes de la aldea cercana te agradecen que hayas acabado con tan temible criatura. Gana 2 🏠, 1 🐼 de jefe y elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.

🗨️ A duras penas sales del cementerio. Todos los aldeanos han sido asesinados por tan terrible criatura. Recibe 8 💥, pierde 1 🐼 y 2 🏠.



REPOSO

C

Acto 1

El cansancio comienza a apoderarse de ti justo cuando llegas a un lago de aguas turquesas. Sabes que no tienes tiempo que perder... pero por otro lado sabes que si no descansas puede ser peor. Decide:

- A.** Bañarte y descansar.
- B.** Continuas tu camino.

A. El descanso te reconforta. Sin embargo, caes tan profundamente dormido que no te enteras de que en algún momento te han robado. Recuperas 7 ♥ y pierde la mitad de tus ☐.

B. Decides continuar. Sin embargo, el sueño no tarda en apoderarse de ti hasta tal punto que te caes del caballo y pierdes el conocimiento. Al despertar te encuentras malherido. Pierde 5 ♥ y queda rezagado.



EL CACHORRO

C

ACTO 1

Oyes gritos en el bosque cercano. Parecen que están buscando a alguien o algo. Al aproximarte te cuentan que se le ha perdido un perro a la hija de un importante noble.

Si eres **EXPLORADOR**, lee el Éxito.

Si no, realiza una prueba de  (6) para ayudarles a buscar.

👍 Encontráis al pobre animal hecho un ovillo entre las raíces de un enorme roble. Gana 1  y añade 1 marca del clan en donde te encuentres.

🗨️ Tras horas de búsqueda el perro no aparece. Cuando reanudas tu viaje, te das cuenta de que has perdido mucho tiempo. Queda rezagado.



PAUSA EN EL CAMINO

C

ACTO 1

Encuentras una casa a las afueras de una pequeña aldea. En su puerta está una anciana que te invita a pasar para comer. Decide:

- A.** Te parece buena idea para recuperar fuerzas.
- B.** Se lo agradeces, pero continúas tu viaje.

A. Al acabar de comer te pide 30  por la comida. Si estás en la zona de tu clan, lee 1; si no, decide: se lo pagas lee 1; si no, lee 2.

1. Te parece excesivo por el servicio, pero no quieres problemas. Pierde 30 .

2. Discutes con la señora y decides irte sin pagar. Elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.

B. Sin efecto.



ENTRENAMIENTO

C

ACTO 1

Te encuentras con un hombre mayor entrenando cerca del camino. Al hablar con él te cuenta que fue un sensei hace muchos muchos años. Cuando se entera de tu causa decide ayudarte.

Si en total tienes 6 o menos puntos de atributo, lee **A**; si no, lee **B**.

A:

- Si tienes  (3), gana 1 punto de atributo.
- Si tienes  (2+) y  (2+), gana 1 de .
- Si tienes  (2+) y  (2+), gana 1 de .

B. El maestro no puede enseñarte mucho más de lo que ya conoces.