



ONRYŌ

3

ACTO 1

Cae la noche y unos monjes te ofrecen el techo del templo que están construyendo para refugiarte. Tras unas horas de sueño profundo un alarido te despierta. Una onryō se aproxima hacia vosotros. Si eres **MÍSTICO** o tienes  (1+) consigues expulsarla sin problemas, lee el éxito. Si no,  (4).

👍 Los monjes te entregan como agradecimiento una estatuilla para que lleves al templo de Dosojin. Coloca una ficha de clan en él. Quédate esta carta como recordatorio, tienes esta fase para llevarla. Cuando llegues  104. Solo podrá completar esta misión el portador de esta carta.

👎 La onryō se apodera del espíritu de varios de los monjes. Pierde 1 ; 2  si tu Kami es Dosojin.



EXPLORANDO

13

ACTO 1

Decides echar un vistazo a las extrañas ruinas que has encontrado cerca del camino. En lo que parece ser el centro del antiguo edificio parece que hay un pilar cubierto por completo por unas enredaderas. Tras limpiarlo, dejas a la vista lo que parece ser uno de los cuatro pilares de los que os habló la hechicera.

Comprueba en los mapas de la página **272** del libro de campaña que no haya 1 pilar en la localización en la que te encuentras:

Si lo hay, devuelve esta carta a su mazo y barájalo.

Si no lo hay, marca 1 casilla en “**Los 4 pilares**”. A continuación, haz un esquema del mapa donde te encuentras en los pergaminos de la página **272** del libro de campaña. **Retira esta carta del juego.**



LA CACERÍA

17

ACTO 1

Te topas con una partida de hombres liderada por el hijo del daimyō de la población a la que te diriges. Al parecer, van a la caza de unas criaturas que están aterrorizando a los aldeanos al caer la noche. Tras unirse a ellos lográis localizar a unos devoradores de cadáveres.

✕ (7):

👍 Conseguís aplastar a todas las criaturas. En agradecimiento gana 1 objeto consumible aleatorio.

👎 Las criaturas del yomi os derrotan. Los hombres han perdido la confianza en ti. Elimina 1 marca del clan en donde te encuentres.



LA ORDEN DEL DRAGÓN BLANCO

28

ACTO 1

En la Orden se asciende vendiendo cabezas de enemigos en los mercados. Para ascender deberás vender todas las cabezas a la vez.

- **Novicio (vende 5 cabezas en los mercados)**

Gana 50 . A partir de ahora gana 11 
por .

- **Miembro (vende 10 cabezas en los mercados)**

Gana 100 . A partir de ahora gana 12 
por .

- **Maestro (vende 20 cabezas en los mercados)**

Gana 200 . A partir de ahora gana 12 
por  y obtén +1 en tiradas en pruebas
de evento.

**MANTÉN ESTA CARTA HASTA
EL FINAL DE CAMPAÑA**



LA ORDEN DEL DRAGÓN BLANCO

28

ACTO 1

En la Orden se asciende vendiendo cabezas de enemigos en los mercados. Para ascender deberás vender todas las cabezas a la vez.

- **Novicio (vende 5 cabezas en los mercados)**

Gana 50 . A partir de ahora gana 11 
por .

- **Miembro (vende 10 cabezas en los mercados)**

Gana 100 . A partir de ahora gana 12 
por .

- **Maestro (vende 20 cabezas en los mercados)**

Gana 200 . A partir de ahora gana 12 
por  y obtén +1 en tiradas en pruebas
de evento.

**MANTÉN ESTA CARTA HASTA
EL FINAL DE CAMPAÑA**



LA ORDEN DEL DRAGÓN BLANCO

29

ACTO 1

En la Orden se asciende vendiendo cabezas de enemigos en los mercados. Para ascender deberás vender todas las cabezas a la vez.

- **Novicio (vende 5 cabezas en los mercados)**

Gana 50 . A partir de ahora gana 11  por .

- **Miembro (vende 10 cabezas en los mercados)**

Gana 100 . A partir de ahora gana 12  por .

- **Maestro (vende 20 cabezas en los mercados)**

Gana 200 . A partir de ahora gana 12  por  y obtén +1 en tiradas en pruebas de evento.

**MANTÉN ESTA CARTA HASTA
EL FINAL DE CAMPAÑA**



LA ORDEN DEL DRAGÓN BLANCO

29

ACTO 1

En la Orden se asciende vendiendo cabezas de enemigos en los mercados. Para ascender deberás vender todas las cabezas a la vez.

- **Novicio (vende 5 cabezas en los mercados)**

Gana 50 . A partir de ahora gana 11 
por .

- **Miembro (vende 10 cabezas en los mercados)**

Gana 100 . A partir de ahora gana 12 
por .

- **Maestro (vende 20 cabezas en los mercados)**

Gana 200 . A partir de ahora gana 12 
por  y obtén +1 en tiradas en pruebas
de evento.

**MANTÉN ESTA CARTA HASTA
EL FINAL DE CAMPAÑA**