



OLOR A MUERTE

WOTG

En medio de un bosque llegas a una hondonada. Allí el viento silba entre los árboles y un intenso olor a muerte lo inunda todo. Decenas de cadáveres de animales yacen amontonados a tu alrededor. Tienes la sensación de que tu juicio se nubla.

Si tienes  (2+), lee **A**.

Si tienes  (2+), lee **B**.

Si no, lee **C**.

A. Te das cuenta que son alucinaciones causadas por los vapores del bosque. Te alejas. Sin efecto.

B. Logras sobreponerte ante la visión y salir de allí. Cuando miras atrás no hay ningún cadáver y el bosque parece tranquilo. Continúas tu viaje. Sin efecto.

C. Escuchas movimiento entre los cadáveres, intentas salir de allí pero tan solo pareces caminar en círculos. El terror se apodera de ti. Queda rezagado.



TOXICIDAD

WOTG

De una choza cercana sale un hedor de los cadáveres que yacen en su interior. Decide:

- A.** Haces una pequeña parada para investigar.
- B.** Continuas tu camino e intentas salir de allí lo antes posible.

A. Encuentras un saco con monedas en uno de los cadáveres. Gana 30  y pierde 1 .

B. Exhalas el aire acumulado en tus pulmones. Sin efecto.



DESCANSO

WOTG

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. Recupera 5 ♥ 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.



ENTRENAMIENTO

WOTG

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 .

Retira esta carta del juego.

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