



Según ha llegado hasta la actualidad a través de viejos escritos, el clan fue fundado por un prestigioso y diestro samurái, tras derrotar a un demonio que se había asentado en la zona. Al parecer, se trataba de un gigantesco oni de gran poder, con la piel de un intenso color azul y con dos largos cuernos, que estaba masacrando al pueblo que vivía en la región. Tras acabar con la vida de multitud de campesinos, y con la de muchos guerreros que osaron hacerle frente, las tierras que hoy en día forman los dominios del Clan de la Luciérnaga quedaron devastadas

y despobladas en gran medida. Por eso cuando el legendario samurái Akio Saemonsaburo logró aplastar a la criatura que había ocasionado tal desolación, se propuso devolver el esplendor a esas tierras y creó este poderoso clan, que fue prosperando a lo largo de los siglos.

Desde entonces, se trata de una de las casas más respetadas y temidas de Japón, a lo que sin duda ayuda el hecho de que entre sus huestes cuentan con los que están considerados como los mejores samuráis que existen. Y esto no solo se debe a la habilidad de sus guerreros, sino también a la calidad de sus preciadas y deseadas katanas.

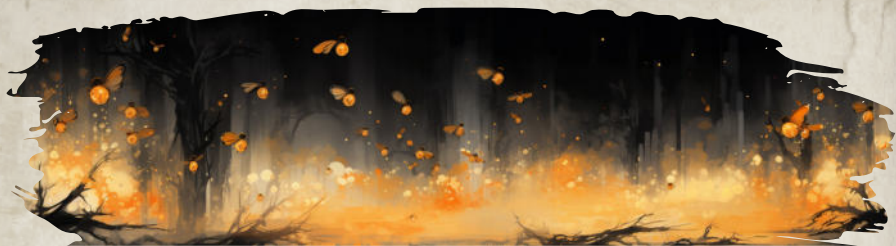


No en vano, el Clan de la Luciérnaga se enorgullece además de tener a los mejores herreros de Japón, capaces de forjar unas espadas realmente letales. Todo ello hace que sus tropas generen auténtico pavor en el campo de batalla, aunque por desgracia sus efectivos se han visto seriamente mermados durante la reciente guerra contra el Shōgun. Para su desdicha, el Clan de la Luciérnaga luchó a favor del Emperador, por lo que en la actualidad está sufriendo las consecuencias de su derrota.

Teniendo todo esto en cuenta, no es de extrañar que los miembros de esta casa vivan por y para la guerra,

divididos hasta hace poco en un total de cuatro familias. Lamentablemente, esto ha cambiado y ahora son solo tres, ya que a lo largo de la última contienda sufrieron la traición de los Ishikawa, quienes durante 'Los 100 días de Edo' desertaron del Clan de la Luciérnaga para unirse a las tropas del Shōgun. Así, la familia Saemonsaburo es la que rige el destino del clan, seguida fielmente por los Shinohara y los Kuroda. Sobra señalar que todos sus integrantes odian hasta el extremo a los nacidos en el seno de los Ishikawa, a quienes consideran unos viles conspiradores, y de los que en secreto han jurado vengarse.





En cuanto al nombre, su fundador eligió el de la Luciérnaga por la simpatía que Akio Saemonsaburo sentía hacia tales criaturas, ya que consideraba que su luz procedía de los samuráis que habían perdido la vida sirviendo con honor a su señor. Por eso, una de las principales tradiciones del clan es la llamada 'Hotaru gari' o 'Caza de luciérnagas', que se viene repitiendo cada año con la llegada del verano. Dicha costumbre, transmitida de una generación a otra, consiste en salir al campo durante las cálidas noches de la época estival, con el fin de atrapar el mayor número de estas bellas y enigmáticas criaturas, en especial en las proximidades de los ríos, empleando para ello grandes abanicos y cajas de madera.

Por lo demás, también se debe resaltar que el Clan de la Luciérnaga cuenta con la reputación de tener a los más diestros de los navegantes, honor motivado por poseer una de las flotas más impresionantes de Japón. Todo ello hace que buena parte de su economía esté basada

en la pesca y aquí nace también un enquistado conflicto que se ha alargado en el tiempo y extendido hasta la actualidad. Concretamente, se trata de la hostilidad que sienten por el Clan de la Montaña. Según cuentan los más ancianos, esta inquina comenzó cuando uno de sus mejores barcos fue hundido frente a las costas de Nagoya, supuestamente por pescar en unas aguas que el Clan de la Montaña reclamaba como exclusivamente suyas. A partir de ahí, el odio se fue extendiendo entre los integrantes de ambas casas, dando lugar a rencillas que no se han podido solucionar a lo largo de los siglos.

En cuanto a su religiosidad, el de la Luciérnaga es uno de los clanes más fervorosos de Japón. Buena prueba de ello son los santuarios que por ejemplo existen en su capital, Ise, entre los que destacan el de Gekū y el de Naikū, fundados en los albores del Imperio, que cada año reciben a cientos de visitantes, deseosos de mostrar sus respetos hacia sus ancestros y hacia los poderosos kami.

AKIRA

Cuando siendo solo un niño Akira pensaba en el mañana, jamás imaginó un futuro tan miserable como el que el destino le tenía reservado. Así al menos habían sido los últimos meses de su vida, un corto periodo de tiempo en el que no solo había perdido la vista, sino que además se había convertido en un repudiado ronin, un samurái sin señor y sin honor, que vagaba por las tierras de Japón en busca de su redención. Pero no siempre fue así...

Nacido en el seno del llamado Clan de la Luciérnaga, como un destacado miembro de la familia Kuroda, Akira era hijo de uno de los herreros más valorados del Imperio, que ejercía su labor en la ciudad de Gojo. Ahí creció y tuvo una infancia feliz, de modo que desde muy pequeño sintió el deseo de convertirse en uno de los mejores samuráis de Japón, y no cejó en su empeño hasta que lo consiguió. Ese día, cuando recibió su primera katana, una impresionante y magnífica hoja, forjada por las diestras manos de su propio padre, Akira no pudo sentir mayor orgullo, pues sabía que estaba honrando a su familia y por extensión



a todo su clan, para gloria del Emperador. Pero lamentablemente todo eso había cambiado de un modo impensable, a raíz de la inesperada traición del Shōgun.

Cuando estalló la guerra y la ventaja empezó a ser para el bando del usurpador, con la ciudad de Ise ya perdida, Gojo fue asediada por las tropas rebeldes y las últimas huestes del Clan de la Luciérnaga quedaron recluidas en su castillo. Entonces ocurrió el desastre, ya que Akira, que se encontraba en la fortaleza, recibió una oscura noche la visita de un yōkai. En concreto, se trataba de un impresionante kitsune, un gran zorro de nueve colas, con el pelaje completamente blanco. La criatura se acercó con cautela al asombrado

samurái, que vio con sorpresa cómo en el cuello del extraño animal había una nota bien sujeta con un cordón, así como un tantō que reconoció al instante. Dicha pieza era una bellísima daga que había sido forjada por su padre. El mismo Akira estuvo presente en su proceso de creación. Por eso supo con certeza a quién pertenecía tan preciada arma, que siempre acompañaba a su dueño, el señor de los Ishikawa, una de las cuatro familias que unidas formaban el Clan de la Luciérnaga. Él había sido sin duda el autor del enigmático escrito que portaba el yōkai.

Dócil y tranquilo, el kitsune permitió que Akira desanudara la cuerda, pues a él iban dirigidos tanto la carta como el cuchillo. Entonces el zorro



se marchó por donde había venido, mientras el samurái leía con premura la misiva y se llenaba poco a poco de esperanza. El motivo era que el texto le pedía que a media noche abriera desde el interior una puerta secreta que daba acceso al fortín. Gracias a ello, podrían entrar en el castillo refuerzos de los Ishikawa, que aguardaban ya en el exterior, cargados de provisiones para socorrer a los sitiados cuando más lo necesitaban. Por último, el manuscrito le pedía que no se lo dijera a nadie más, ya que había oídos en todas partes y el plan podría fracasar.

Lleno de gozo y motivado ante tan buenas noticias, por desgracia Akira no sabía que a esas alturas de la guerra los Ishikawa ya se habían cambiado de bando y ahora servían al Shōgun. Por eso cuando abrió la puerta, por ella entró un auténtico río de enemigos, que hasta ahora habían sido aliados. Todas las alarmas saltaron entonces, pero ya era tarde para defender la ciudadela. Esa misma noche, el señor del Clan de la Luciérnaga fue asesinado en lo más alto de la torre del castillo de Gojo.

Mas la desdicha de Akira no terminó ahí, ya que junto a las tropas sublevadas entró en la fortaleza una criatura inmundada. Se trataba de un colosal demonio, alado y

de gran poder, que empuñaba un arma desquiciante, una especie de gigantesca guadaña de doble hoja, con forma de cabeza de diablo, que al golpear derramaba fuego y lava, dejando una estela de cadáveres a su paso. Aturdido por todo el mal que había causado tras ser vilmente engañado, Akira le hizo frente a ese ser de pesadilla, pero le falló el temple y recibió un impacto en pleno rostro. La lava se derramó entonces sobre sus ojos, que se quemaron al instante, dejando al samurái ciego para siempre, mientras las fuerzas le abandonaban y caía inconsciente...

Cuando volvió a recuperar el conocimiento, ya no podía ver nada. En ese momento, comprobó que al darlo por muerto, sus enemigos lo habían arrojado a una gran fosa situada a las afueras de la ciudad, junto a un sinfín de cuerpos más. Por eso huyó de ahí desesperado, ayudándose tan solo de sus manos para poder orientarse.

Akira se recuperó, físicamente, poco a poco. Durante meses vagó como un ronin, un samurái sin señor, ciego para mayor desgracia, que no sabía lo que en el futuro le aguardaba.

Así se cruzó en su camino quien menos podía imaginar, un tengu llamado Jirōbō que cambiaría por completo su destino, pero eso ya forma parte de otra historia...

Aún dudas que haya pasado de verdad, pero sí, lo fue. Agarras con fuerza la cadena que cuelga de tu cuello. Ayer no estaba ahí, pero ahora está ahí. Esa cadena sostiene un amuleto, una antigua reliquia que reposa sobre tu pecho. "Esa reliquia es real, y ayer no la tenías", piensas mientras recuerdas lo que pasó ayer.

Un viejo amigo, Kanou Toshimasa, vino a buscarte. Había abandonado tu aldea cuando era joven, para ir al norte y convertirse en monje. Tras la primera alegría por vuestro reencuentro, Toshimasa se entristeció al ver que te habías quedado ciego. Cuando le contaste cómo había sucedido, su voz se volvió seria.

—Creo que lo entiendo —dijo—. Y espero que tú también.

—¿Entender qué? —le preguntaste.

—Estudí en un santuario durante muchos años. Tenían una reliquia preciosa que algunas personas adoraban, aunque nadie sabía lo que podía hacer.

Kanou respiró hondo antes de continuar.

—Mis últimos estudios se veían interrumpidos a menudo por cierto kami que intentaba decirme algo. Cada vez que intentaba comprender los pensamientos que inundaban mi mente, fracasaba. Pero finalmente, comprendí las palabras del kami. El



kami me dijo que robara esta reliquia y te la diera.

En ese momento, tu amigo de la infancia colocó un colgante sobre tu mano. Al tocarlo, tu espíritu se llenó de esperanza.

Kanou Toshimasa continuó.

—Debo decir que los demás monjes debieron de asombrarse al descubrir lo que había robado y ahora me buscan. Pero yo sé que mi acto fue justo y solo cumplía el designio de los kami—
—Toshimasa hizo una pausa larga—.

Akira, debes usar este amuleto para capturar almas malignas. No me cabe duda de que el Cazador de Demonios que te cegó es una de ellas. Quizá este don sea una señal para vengarte por tu ciudad, tu clan, por Japón y por ti.

—¿Cómo funciona? —preguntaste contemplando maravillado el colgante. Entonces fue cuando Kanou Toshimasa te hizo una pequeña demostración de su poder.

—Pero hay más, —dijo—. Una comprensión más profunda de esta reliquia te ayudará de alguna manera. Debes encontrar a una persona adecuada que pueda aconsejarte.

—No sé dónde buscar.

—Te sugiero que comiences con un kannushi de nuestro propio clan. Como yo, huyó de nuestra ciudad cuando éramos jóvenes. Está en algún lugar de Iga. Busca a Katsura Tameaki. Él te ayudará.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en Iga.
- Si interactúas con ella, 📖 202.
- Si al terminar la fase no has interactuado con el punto anterior, 📖 220.



202

Al llegar a Iga no te cuesta encontrar rápidamente el santuario donde ha estado sirviendo el kannushi Katsura Tameaki. Es un santuario inspirador, y Katsura tenía fama de mantenerlo en excelente orden, encargándose de las limpiezas necesarias, los rituales oportunos y la comida para los que acogía entre sus muros.

Pero por desgracia te enteras de que Katsura Tameaki ha huido. Los oficiales del Shōgun vinieron a apresarlos hace unos días, creyendo que podía bendecir las armas de los generales del Shōgun e imbuirlas de un poder mucho

mayor. Algunos de los monjes de aquí son también del clan Luciérnaga, y te susurran dónde puede haber huido Katsura: o bien una pequeña capilla que le proporciona refugio del Shōgun, o bien la gran casa de uno de los amigos más ricos de Katsura. ¿Cual crees que es la mejor opción para seguir buscando al kannushi?

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en Wakayama y otra en la aldea al norte de Nagoya.
- Si interactúas en Wakayama, 203.
- Si interactúas al norte de Nagoya, 204.

- Si al terminar la fase no has interactuado con ninguno de los puntos anteriores, 220.

203

Tienes suerte de encontrar al kannushi, Katsura Tameaki. Tras decirle que vas de parte de Toshimasa y tu encuentro con él, accede a escucharte. Le entregas el amuleto y comienza a estudiarlo con gran detenimiento e interés.

Tras un largo rato por fin, habla.

—Es un instrumento extraordinario.

No puedo imaginar cómo Toshimasa ha conseguido hacerse con una reliquia de tanto poder, y no se si



quiero saberlo... —su mirada muestra cierto recelo—. Sin embargo confío plenamente en su criterio por lo que debe ser cierto que estás destinado a usar este amuleto. No tengo claro de donde extrae su poder esta reliquia, pero sí tengo clara una cosa y es que no se trata de un arma. Por lo tanto no soy la persona indicada para guiarte pero sí puedo indicarte quien puede arrojar luz sobre este amuleto. Debes enseñárselo al maestro Bubashi. ¿Has oído hablar de él?

—¡Por supuesto! —dices—. Le conozco. En cierto sentido, es el propio Maestro Bubashi quien me envió en mi camino, para que yo pudiera estar aquí. ¡Esto es una señal! ¡Un presagio! Se lo mostraré.

Consecuencias:

- Retira la ficha de Misión personal de Akira de la aldea al norte de Nagoya.
- Marca **"Bubashi sabe más"**.

204

Sabes que la vida de Katsura Tameaki corre peligro. Quieres encontrarlo antes que los oficiales del Shōgun. Solo esperas que no sea demasiado tarde. Irrumpes en la casa del amigo del kannushi y te horroriza ver que todo está destrozado. Tus enemigos han llegado mucho antes que tú. Sin embargo, investigando con más detenimiento la zona llegas a la

conclusión de que Tameaki logró escapar y continúa huyendo. Debes encontrarlo, tiene que estar en alguna parte.

Consecuencias:

- Retira la ficha de Misión personal de Akira de Wakayama.
- Marca **"La huida del kannushi"**.



No puedes creer lo que ves. En el fragor del combate reconoces entre los supervivientes al kannushi. Con presteza te lanzas a salvar a Katsura Tameaki con la esperanza de que pueda explicarte todo sobre tu amuleto. Con gran habilidad eliminas a uno de los enemigos de la plaza, permitiéndote hablar con el kannushi de forma más tranquila. Tras salvarle la vida y decirle que vas de parte de Toshimasa y tu encuentro con él, accede a escucharte. Le entregas el amuleto y comienza a estudiarlo con gran detenimiento e interés.

Tras un largo rato por fin, habla.

—Es un instrumento extraordinario. No puedo imaginar cómo Toshimasa ha conseguido hacerse con una reliquia de tanto poder, y no se si quiero saberlo... —su mirada muestra cierto recelo—. Sin embargo confío plenamente en su criterio por lo que debe ser cierto que estás destinado a usar este amuleto. No tengo claro de donde extrae su poder esta reliquia, pero sí tengo clara una cosa y es que no se trata de un arma. Por lo tanto no soy la persona indicada para guiarte pero sí puedo indicarte quien puede arrojar luz sobre este amuleto. Debes enseñárselo al maestro Bubashi. ¿Has oído hablar de él?

—¡Por supuesto! —dices—. Le conozco. En cierto sentido, es el propio Maestro

Bubashi quien me envió en mi camino, para que yo pudiera estar aquí. ¡Esto es una señal! ¡Un presagio! Se lo mostraré.

—Una cosa más —dice mirando hacia un edificio de la plaza—. Unos yōkais han entrado en la taberna. La mujer que la regente es un alma pura, debes salvarla. Te lo ruego.

Consecuencias:

- Coloca tu miniatura adyacente a la ficha de civil **verde**.
- Retira la ficha de civil **verde** y guárdala.
- Coloca la puerta 6 en **ROJO**. Retira **ROJO**.
- Marca **"Bubashi sabe más"**.

No puedes creer lo que ves. En el fragor del combate reconoces entre los supervivientes al kannushi. Con presteza te lanzas a proteger a Katsura Tameaki con la esperanza de que pueda explicarte todo sobre tu amuleto.

Logras alejarlo de forma temporal del combate de la plaza y consigues tranquilizarlo diciéndole que vas de parte de Toshimasa. Parece que el kannushi se serena y accede a escucharte. Le entregas el amuleto y comienza a estudiarlo con gran detenimiento e interés.

Tras un largo rato por fin, habla.

—Es un instrumento extraordinario. No puedo imaginar cómo Toshimasa



ha conseguido hacerse con una reliquia de tanto poder, y no se si quiero saberlo... —su mirada muestra cierto recelo—. Sin embargo confío plenamente en su criterio por lo que debe ser cierto que estás destinado a usar este amuleto. No tengo claro de donde extrae su poder esta reliquia, pero sí tengo clara una cosa y es que no se trata de un arma. Por lo tanto no soy la persona indicada para guiarte pero sí puedo indicarte quien puede arrojar luz sobre este amuleto. Debes enseñárselo al maestro Bubashi. ¿Has oído hablar de él?

—¡Por supuesto! —dices—. Le conozco. En cierto sentido, es el propio Maestro Bubashi quien me envió en mi camino,

para que yo pudiera estar aquí. ¡Esto es una señal! ¡Un presagio! Se lo mostraré.

Pero tus ánimos se ven de pronto interrumpidos pues ves como un jikininki emerge de la oscuridad para abalanzarse sobre el cuello del kannushi. No te da tiempo a reaccionar y para cuando tu arma se levanta para acabar con el yōkai, este ya ha soltado a su presa.

Te fijas en que el kannushi, agonizando, intenta llegar hasta una puerta balbuceando “Tengo que ayudarla... tengo que ayudarla...”. Pero finalmente se desploma sobre el suelo y su vida termina en ese instante.



Consecuencias:

- Coloca tu miniatura adyacente a la ficha de civil **verde**.
- Retira la ficha de civil **verde**.
- Coloca la puerta 6 en **ROJO**. Retira **ROJO**.
- Coloca 1 nuevo jikininki en la casilla donde estaba el civil **verde** y añade su carta de iniciativa.
- Marca **"Bubashi sabe más"**.

207

Después de que el Maestro Bubashi os encargue encontrar a su discípulo consigues sacar tiempo para preguntarle acerca de tu amuleto. No te cabe duda de que Katsura Tameaki te ha enviado a la persona adecuada.

El maestro Bubashi pasa unos minutos mirando tu reliquia, y rápidamente te da opciones.

—Este amuleto encierra un gran poder pero tienes que aprender a dominarlo. En Japón existen varias personas capaces de hacerlo, tú debes decidir quién tendrá ese honor —hace una pausa para dar un trago a su humeante té—. Los monjes del santuario de Izanami seguro que pueden enseñarte, llevan siglos estudiando y desarrollando reliquias. También se que hay herreros expertos en la materia, de hecho entre nuestras filas contamos con uno muy competente. Si decides buscarle tendrás que encontrar la Fortaleza Escondida

de la Resistencia. Y por último está uno de mis queridos discípulos, el monje Byakuei. Pero como sabes ha desaparecido y debemos encontrarlo. Si deseas su ayuda, haz todo lo posible por rescatarlo".

Decide:

- Si buscas ayuda entre los monjes del Santuario de Izanami, 📖 208.
- Si buscas al herrero de la resistencia, 📖 209.
- Si prefieres encontrar a Byakuei, 📖 210.

208

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en el Santuario de Izanami.
- Si interactúas con el Santuario de Izanami, 📖 211.



Consecuencias:

- Busca la carta de localización secreta de la Fortaleza Escondida y colócala en el mapa.
- Si interactúas con la Fortaleza Escondida,  212.

**Consecuencias:**

- Marca **"Byakuei Requerido"**.

Cuando llegas al santuario de Izanami, pides a los monjes de más antigüedad si pudieran concederte audiencia. En cuanto les dices que es Bubashi el que te recomendó acudir a ellos, acceden de forma inmediata.

En el salón central del santuario, ante 5 ancianos sacas tu reliquia y la enseñas. Un silencio sobrecogedor invade la sala. Captas como uno a uno, los monjes se levantan y se marchan, con el repiqueteo de sus sandalias sobre la arena bien barrida. Cuando sólo queda un monje, intentas tragarte tu decepción.

—No estés triste joven. Los demás se han marchado para nombrarme a mí para esta tarea—dice el monje—. Estoy de acuerdo en que he sido bien elegido. Déjame inspeccionar tu amuleto de cerca.

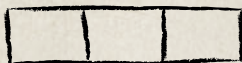
Te quitas la cadena del cuello y se la entregas, esperando que sea digno de esta tarea y que no intente marcharse con ella. Pronto hace ruidos de satisfacción.

—Esto es un capturador de almas —dice—. Antes de nada he de advertirte que nunca lo uses con un alma buena, pues la condenarías para la eternidad. Para empezar te aconsejo que practiques, que captures algunas almas débiles y malvadas. Podrías probar con un onryo o un jikininki, al principio. Tu reliquia te ayudará a aprender a derrotar mejor a las criaturas cuyas almas contiene.

Te devuelve la reliquia y tú la colocas en su lugar habitual, oculta contra tu pecho. Ahora forma parte de ti. No te sentías completo sin ella.

—Cuando *hayas* logrado dominarla con yōkais menores podremos intentar aumentar su poder para capturar yōkais más poderosos.

Cada vez que derrotes a 1 onryo o a 1 jikininki, marca 1 casilla.



Consecuencias:

- Marca la primera casilla en **“El poder del cristal: monjes”**.

Bubashi te indicó cómo encontrar la Fortaleza Escondida de la Resistencia y también insistió mucho en que *ayudaras* a mantenerla oculta. Es por eso que aunque ya estabas muy próximo al lugar indicado te has tomado muchas molestias en ocultar tu rastro de ojos indeseados.

Pero por fin estás ante ella y te das cuenta de que Fortaleza Escondida es un lugar asombroso. La mitad de sus habitantes cultivan y recolectan



comestibles. La otra mitad fabrica herramientas y armas que envían mediante pequeñas caravanas secretas a los miembros de la resistencia.

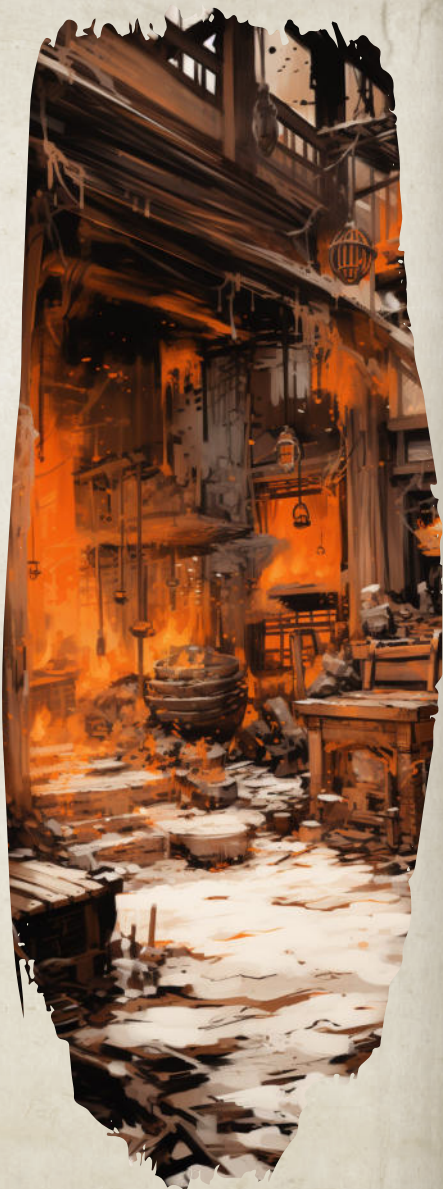
Kukuta, el maestro herrero, al saber que te envía Bubashi, está encantado de examinar tu amuleto. Se toma mucho tiempo estudiándolo y comentando observaciones a un ayudante, que toma notas. Sabes que la espera va a ser larga, por lo que decides acomodarte en una esquina de la herrería.

Por fin, al cabo de mucho rato, el herrero se dirige a ti.

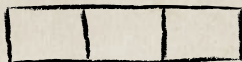
—Es un trabajo magnífico. ¿Sabemos el autor? —aunque por su gesto sabes que no esperaba ninguna respuesta por tu parte—. Cuando disponga de tiempo, intentaré hacer unos cuantos. Creo que puedo hacerlo. Capturar almas malignas siempre está bien. Ahora, lo más fácil que puedes hacer con esta reliquia es capturar almas malvadas. Pero este es mi consejo: captura primero almas menores. Estoy seguro de que estás de acuerdo en que tu habilidad mejorará con la práctica.

—Por supuesto —respondes.

—Cuando derrotes a un enemigo y captures su alma, tu habilidad para matar a ese tipo debe mejorar aún más. Recolecta algunas y vuelve de nuevo.



Cada vez que derrotes a 1 ashigaru o a 1 kachi, marca 1 casilla.



Consecuencias:

- Marca la primera casilla en **"El poder del cristal: herrero"**.

213

Cuando regresas al Santuario de Izanami, los monjes te felicitan por haber tenido éxito en la misión de capturar almas con tu reliquia. Dicen que es probable que la reliquia recuerde lo que has capturado, y esto te dará ventaja cuando te enfrentes a criaturas más poderosas en el futuro. Los monjes realizan un ritual espiritual para asegurarse de que tu entrenamiento, y tu habilidad mejorada, si la hay, nunca se olvidarán.

Mencionas tu temor a llenar el amuleto de almas pequeñas y sin valor para que ya no quepa una grande y malvada, sin embargo, te tranquilas cuando los monjes entre risas te explican que la sed de almas malignas de la reliquia es infinita.

Tal vez estés preparado para enfrentarte al Cazador de Demonios, pero sólo si cuentas con una ayuda excelente. Dudas que puedas derrotar a esta criatura y vivir, si luchas solo contra ella. Pero eso solo lo saben los kami...

Consecuencias:

- Marca la segunda casilla en **"El poder del cristal: monjes"**.
- Akira tendrá +1  en los ataques contra onryos y jikininkis.

214

A pesar de sus heridas y cansancio, el monje accede a escucharte como agradecimiento por haberle rescatado.

—Muy bien, veamos esta reliquia tuya
—dice Byakuei.

Te sientes seguro al confiársela y te fascina cómo la examina. Varias veces te coge el dedo y lo pasa por pequeñas protuberancias y canales, explicándote cómo estos aspectos de su fabricación le permiten realizar su función, y cómo sus cierres ingeniosamente bendecidos



hacen imposible que escapen las alma. Te lo devuelve y lo cuelgas donde corresponde, haciéndote sentir completo de nuevo.

—Ya has aprendido cómo recoger almas —dice—, pero esta reliquia es mucho más que eso. Captura varias almas malignas y devuélvemela. Creo que la reliquia amplificará tu capacidad para aprender a usar los entresijos de la reliquia. Podrías probar con un kappa o un shikome.

Cada vez que derrotes a 1 kappa o a 1 shikome, marca 1 casilla.



Consecuencias:

- Marca la primera casilla en **“El poder del cristal: Byakuei”**.

215

El maestro herrero te da la bienvenida de nuevo a la Fortaleza Escondida de la Resistencia. Le cuentas tus éxitos con la reliquia y te felicita.

—Vamos a finalizar tu logro con un pequeño ritual —dice, y ordena a dos ayudantes que calienten la forja principal—. Mi ritual no es sólo un espectáculo. Creo que la reliquia ha mejorado tu habilidad contra cualquier yōkai cuya alma hayas capturado. Deseo asegurarme de que esta ganancia tuya sea permanente.

Te preguntas si el herrero planea calentar tu reliquia, lo que no parece una buena idea. Sin embargo, se limita a dar instrucciones a sus ayudantes para que la fragua desprenda un calor denso y seco.

En la distancia observas todo el proceso, como la energía entra y sale del amuleto que se queda flotando sobre la forja del herrero hasta que finalmente se posa en el metal con suavidad. Kukuta se acerca a ti con la reliquia en su mano y dándote una palmada en la espalda te la entrega y te dice:

—Ve ahora, amigo. Ya es hora de que hagas de Japón un lugar mejor. Consuma tu venganza.

Consecuencias:

- Marca la segunda casilla en **“El poder del cristal: Herrero”**.
- Akira gana 1 punto de

216

Tras cumplir tu cometido has vuelto hasta Byakuei. El monje te felicita por haber completado tu entrenamiento.

—Todo lo que tienes que hacer es soltar esta reliquia y ella hará su trabajo. Dime, ¿qué has atrapado ahí hasta ahora?

Le enumeras todos tus enemigos derrotados.

—Excelente. Ahora sabes más de lo que sabías sobre cómo atacar a un monstruo así, ¿no?

—Estoy asombrado de lo que siento que he aprendido —dices.

—Exactamente. La reliquia ha mejorado tu comprensión. Este conocimiento adicional se olvida fácilmente.

—Me lo temía —dices sabiendo lo excepcionalmente bueno que eres comprendiendo cómo el éxito puede llevar al fracaso.

—En este caso —dice el monje—, no tienes nada que temer.

Te estrecha las manos y pronuncia una serie de oraciones.

—Eso es. Mis oraciones harán que recuerdes lo que has ganado, cuando lo necesites.

Estás preparado. Lo sabes.

Consecuencias:

- Marca la segunda casilla en **“El poder del cristal: Byakuei”**.
- Akira gana 1 punto de 卐 contra kappas o shikomes.

217

Después de tanto tiempo y sufrimiento conseguiste redimirte de la traición a tu ciudad destruyendo por completo al Cazador de Demonios.

Tras morir, vuelves a recuperar los honores de samurái, reconocido por todos los clanes como alguien que empezó siendo un ronin, pero que se ha convertido en mucho más. Tu muerte se celebra, en varias ciudades, para que muchos ciudadanos puedan

unirse a los ritos de duelo que mereces. Mucha gente llora, deseando que puedas saber cuánto se te honra al fin. Días después, varios samuráis seleccionados y algunos monjes con poderes mágicos van a enterrarte en un lugar poco conocido. Tal vez tú sepas dónde moran tu alma y tu cuerpo, pero pocos lo sabrán y puede que nunca lo cuenten. Y aún mejor: es improbable que un emisario del Shōgun que consiga, de algún modo, encontrar tu lápida encuentre la forma de profanar tu tumba, o de apoderarse de tu reliquia enterrada junto a ti.

Consecuencias:

- Marca **“Sacrificio definitivo”**.



Has fracasado, porque el enemigo que causó tu desgracia, el Cazador de Demonios, aún vive. La hechicera Mochizuki te instó a “buscar en tu interior y seguir tu propio destino”. ¡Eso es mentira! Tu destino es demasiado obvio para requerir dos momentos de reflexión. Podrías buscar al Cazador de Demonios ahora mismo, pero antes de que tuvieras la oportunidad de atrapar su alma, te mataría. Ese es tu destino, intentarlo y fracasar.

Tal vez, algún día, te despertarás, los kami te sonreirán, y sabrás que ese día podrías atrapar el alma de ese maldito ser. También podrías encontrar algún lugar diminuto y apartado donde vivir, donde nadie pueda molestarte, un lugar cercano a la propia casa del Cazador de Demonios, por si acaso.

Tal vez una botella de buen sake podría distraerte de todo un rato. Demonios, ni siquiera tendría que ser buen sake. Bueno, no quieres que tus amigos te vean beber. Es hora de escabullirse.

Consecuencias:

- Marca **“Deshonra de nuevo”**.

Sigues intentando despertar el poder del cristal eliminando a los yōkais que te fueron señalados.

- Si tienes marcado **“El poder del cristal: monjes”** y has completado el track de tu conclusión personal  **211**, coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en el Santuario de Izanami. Cuando interactúes con ella,  **213**.



- Si tienes marcado **"El poder del cristal: herrero"** y has completado el track de tu conclusión personal  **212**, coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en la Fortaleza Escondida. Cuando interactúes con ella,  **215**.



- Si tienes marcado **"El poder del cristal: Byakuei"** y has completado el track de tu conclusión personal  **214**, coloca 1 ficha de Misión personal de Akira en el Santuario de Dosojin. Cuando interactúes con con ella,  **216**.



A duras penas puedes conciliar el sueño, culpándote por haber perdido la pista de Katsura Tameaki. Pero por una vez en la vida parece que la suerte está de tu lado, cuando al día siguiente alguien va a tu encuentro y se presenta como Katsura.

—Me encontré con Kanou Toshimasa y me dijo que necesitabas mi ayuda —te dice. Cuando le enseñas el amuleto y le preguntas sobre él, no obstante, te das cuenta de que no es la persona que te pueda dar la información que buscas.

—Siento no poder darte información sobre esta reliquia, pero sí puedo decirte quien puede hacerlo. Con miedo de recibir un nombre y una destinación desconocidos, te sientes extasiado al escuchar que la persona que podría tener más información no es otro que el maestro Bubashi. Una vez en la vida... dos veces, piensas.

Consecuencia:

- Marca **"Bubashi sabe más"**.

