



De todos los clanes que forman el nuevo shogunato, sin duda el del Dragón es el más religioso, unido en gran parte a la naturaleza y al mundo de los yōkais, con los que se sienten completamente en sintonía, a pesar del riesgo que suponen muchos de ellos. Dichas creencias son inculcadas en los niños desde muy pequeños, de modo que aceptan la existencia de cualquier criatura sobrenatural y suelen sentir la máxima curiosidad por ellas. De igual forma, veneran especialmente a sus ancestros y se sienten obligados a cumplir, hasta el extremo, los deseos de aquellos que pierden la vida. Esto se debe a que sus convicciones les indican que el alma del difunto no podrá descansar en paz hasta que haya sido consumada su última voluntad.

La unión con la naturaleza de la que hace gala el Clan del Dragón motiva que los animales tengan una gran presencia en la vida diaria, no solo a través del ganado, sino también mediante la multitud de mascotas que poseen. Entre ellas, especialmente destacan los perros y los gatos, aunque no es extraño encontrar a algún miembro del Clan del Dragón junto a algún animal más inusual, como por ejemplo los macacos naturales de Japón.

Todo este misticismo se remonta hasta los orígenes del propio clan,

ya que aunque no se sabe con seguridad, la tradición señala que esta casa fue creada por un mítico y enigmático dragón que vivía en el Lago Biwa. Según cuenta la leyenda, esta poderosa criatura le concedió un deseo a un sabio ermitaño, lo que fue el germen del clan, que adoptó el nombre del ser que lo fundó. Igualmente, en antiquísimos legajos se narra que el dragón entregó a los hombres una joya de jade de gran poder, que podrían usar para defenderse de sus enemigos. En la actualidad, nadie es capaz de asegurar si esta historia es cierta o no, pero hay quien señala que dicha pieza aún podría custodiarse en la zona más sagrada e inaccesible de algún recóndito santuario.

En relación a esta legendaria criatura, hasta nuestros días también ha llegado una festividad en su honor, que se repite cada año con la llegada de la primavera. En ella, los padres vuelan junto a sus hijos infinidad de cometas con forma de dragón, llenando el cielo de colores para recordar y honrar al yōkai que los creó.

Por todo ello, no resulta raro que el Clan del Dragón esté formado en su mayoría por monjes, que viven repartidos por todo su territorio, en numerosos templos. Es precisamente en estos complejos religiosos donde

se atesora un gran saber, gracias a las bibliotecas que cuidan con gran esmero, formadas por cientos y cientos de manuscritos, reunidos desde el inicio de los tiempos. Es tal la cantidad de conocimientos que ahí se guardan, que muchos defienden la idea de que los monjes responsables de estos antiguos archivos son incluso capaces de controlar parte de la magia propia de los yōkais, llegando a ser realmente poderosos.

Sobre la composición del clan, dividido en cinco grandes familias, aparte de monjes recluidos en su mayoría en santuarios, está constituido en gran medida por campesinos con pocos recursos, lo que hace que esta casa sea una de

las más pobres y humildes de todo Japón, situación que se ha agravado tras la guerra. Entre los productos que cultivan, por encima de todos destaca el arroz, que no se emplea solo para alimentar a la población, ya que también es usado para fabricar el tradicional sake, o aguardiente de alta graduación, además de cuerdas, sacos y el apreciado papel japonés. Del mismo modo, aunque en menor proporción, el Clan del Dragón cultiva un trigo muy valorado, además de centeno, soja, alforfón, sorgo y té.

En relación con todo ello, el hecho de que esta casa apoyara al Emperador en la contienda ahora está pesando sobre el pueblo de un modo brutal. No solo están siendo estrictamente



vigilados por los secuaces del Shōgun, sino que además sufren las consecuencias de la importante subida de impuestos decretada por el mismo, lo que está castigando a unos campesinos que ya eran muy pobres. Si a todo ello le añadimos además la amenaza que supone el poderoso Clan del Sika, cuyas tierras están situadas justo al oeste de las del Clan del Dragón, encontramos que la situación es realmente desesperada y convulsa para la población. No en vano, esta

casa rival apoyó al Shōgun durante su rebelión y ahora goza de un gran prestigio que pretende aprovechar al máximo, pues ve que tras haber perdido en la guerra a gran parte de sus samuráis, el del Dragón es un clan débil y vulnerable, cuyas tierras ansía desde hace siglos. Por eso los vientos traen rumores de que sus enemigos se están preparando para una invasión, un ataque que supondría el exterminio y la desaparición de todo el Clan del Dragón.



HIKARU

Sin duda, el destino de Hikaru quedó marcado por la pérdida de sus padres. Ocurrió cuando tan solo tenía nueve años. El primero en fallecer fue el cabeza de familia, en una época en la que en el Imperio se estaba viviendo una gran hambruna, que especialmente afectó a los campesinos, como era el caso. Falto de fuerzas y completamente debilitado, ya que todos los alimentos que conseguía iban destinados a su mujer y a su hijo, al padre de Hikaru se lo llevaron unas fiebres, y el mismo destino corrió la madre del pequeño, un par de meses más tarde. Precisamente, la visión del lecho de muerte de aquella mujer fue una imagen que quedó grabada a fuego en la memoria del niño, pues antes de fallecer, su madre le pidió a Hikaru que a lo largo de su vida siempre fuera una buena persona que defendiera a los demás, especialmente a los pobres y vulnerables.

Huérfano y solo en este mundo, sin saber bien cómo sucedió, de la noche a la mañana el niño empezó a vivir en un humilde santuario, situado cerca de la ciudad de Miyazu. Criado desde ese momento por los monjes, que lo acogieron como uno más, Hikaru

empezó a aprender las claves del sintoísmo, religión basada en gran parte en el culto a los antepasados, así como en la veneración de las fuerzas de la naturaleza y de las energías que la rigen. Por ello, no fue extraño que al crecer, decidiera unir su vida definitivamente al santuario, convertido en un fervoroso monje, que mostraba un especial interés por el mundo de los yōkais. A esto ayudó además el hecho de que en ese momento, Hikaru se convirtió en uno de los custodios de la biblioteca que se guardaba en el recinto. Gracias a ello, pudo acceder a unos preciados y antiquísimos manuscritos en los que se hablaba de extrañas energías propias de los yōkais, que gracias a un duro entrenamiento, podían llegar a ser controladas por los simples humanos. Y así, lentamente, el tiempo fue pasando, mientras la vida de Hikaru transcurría entre ayunos y largas meditaciones, además de un incesante adiestramiento físico y del estudio constante. A todo ello hay que sumar también la práctica de las artes marciales, concebidas como una forma inmejorable de perfeccionar cuerpo y mente a partes iguales.

De este modo se llegó a la guerra contra el Shōgun, en la que el Clan del Dragón, al que pertenecía Hikaru, luchó a favor del Emperador. Por eso tras su derrota y al ascenso del tirano, los empobrecidos campesinos de esta casa empezaron a sufrir especialmente las consecuencias, tratando de afrontar sin éxito la desmesurada subida de impuestos decretada por el Shōgun. Todo ello se traducía en infinidad de castigos y vejaciones, orquestados sin piedad por los secuaces del Clan del Inugami, que cumplían así los deseos de su señor, azotando a un pueblo oprimido, que no era capaz de defenderse.

Con la sangre hirviendo cada vez más en sus venas, Hikaru lo observaba todo en silencio, impasible, tratando de mantener las apariencias, mientras recordaba lo que le había prometido a su moribunda madre y se despertaba en él la idea de encabezar una revuelta. El monje sabía que debía encender la chispa que desembocara en una rebelión, la llama que diera origen a un alzamiento, capaz de derrocar al Shōgun, pero por desgracia no sabía cómo hacerlo. La población sufría día tras día y la única forma de evitarlo era ganar seguidores, hombres y mujeres que luchasen por su libertad, con el fin de acabar con el usurpador que ahora dirigía sus vidas. De ese modo, el odio fue creciendo en el corazón de Hikaru, que pensaba sin cesar en la forma de poner en

marcha su plan. Para ello, quizás debía centrar sus esfuerzos en encontrar viejas reliquias, objetos de poder y armas legendarias que infundieran valor entre los aldeanos. Gracias a ello podría impresionar al pueblo, con el fin de conseguir más simpatizantes que apoyaran su causa. Pero de nuevo el monje sentía que estaba solo en tan titánica tarea, sin un objetivo claro que marcara su búsqueda.

Así fue al menos hasta que ante él se presentó alguien del todo imprevisto, un tengu que de inmediato impresionó a Hikaru con sus palabras y que se ganó toda su atención. A partir de ese momento, la vida del monje dio un nuevo e inesperado giro, cuyo camino empezaba en su propio santuario, pero cuyo final no sabía hasta dónde lo podía llevar...



De camino a Iga, cruzas un largo y estrecho puente de madera. Una mujer alta y desgarrada, vestida con túnicas violáceas, te sale al paso, justo en medio, haciendo que te detengas. Lleva un gorro negro con una larga cola que ondea con la brisa. Alza su largo bastón, de forma amistosa, y te dice:

—Hikaru ¿Puedes estar en tres sitios a la vez?

—No —respondes—. No puedo.

—¡Pues ojalá pudieras! —dice ella—. Los kami te sonreirán si puedes resolver tres problemas a la vez —Suspiras.

—Hay tantos problemas que resolver, y me han dicho que vaya a Iga. ¿Qué quieres de mí?

—Oh, yo no. Pero si fueras a Ise, verías que algo allí ha vuelto locos

a los animales. ¿Te importa? O si sólo estuvieras en Kobe, verías a enormes yōkai luchando entre ellos. Quién ha oído hablar de algo así, ¿puedes entenderlo? O si fueras a la cercana Takashima, j encontrarías la biblioteca en llamas, y podrías salvarla!

—Podría hacer las tres cosas, si tuviera tiempo —dices—.

—¡Oh, no, no puedes —responde de forma tajante la mujer—. Pero yo, Sakiko, estoy aquí para advertirte de que ahora mismo debes elegir.

Cierras los ojos para considerar estas alternativas e intentando comprender que quiere decirte realmente esta mujer. Cuando por fin abres los ojos te das cuenta de que estás solo. Ante ti solo está la decisión por tomar.





Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru en Ise. Si interactúas con ella, **402**.
- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru en Kobe. Si interactúas con ella, **412**
- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru en Takashima. Si interactúas con ella **417**.
- Si al terminar la fase no has interactuado con ningún punto anterior, marca **"Deshonrado"**.

402

En los campos a las afueras de Ise, te das cuenta de lo que te advirtió la mujer

alta: aquí todos los animales parecen violentos. Las vacas lecheras se golpean entre sí, mugiendo de dolor. Los halcones se lanzan zarpazos. Un colibrí hace caso omiso de las flores, tratando de herir a otras aves con su diminuto pico.

Pides explicaciones a algunos aldeanos, pero se limitan a huir. Uno de ellos se esconde dentro de un barril. En silencio te acercas a él y te asomas a su interior. Con voz calmada le preguntas:

—¿Qué les pasa a todos los animales? Dos ojos asustados te miran. El aldeano dice:

—¡No quiero volver a verlo! Una enorme cabeza de yōkai, se comió a

mi hermano. Asustó a los animales. Cada ser que estuvo cerca de la cabeza empezó a intentar luchar y matar a los demás.

—¿La cabeza vagaba por aquí?

—preguntas—. ¿Golpeando y matando a todos?

—Oooh, no, fue mucho peor que eso. Un astuto demonio la monta, una cosa inteligente, eligiendo la mejor manera de hacer que la cabeza haga lo peor! Ahora déjame, por favor. ¿Y si vuelve?

Consecuencias:

- Marca **"Control Mental"**.
- Retira el resto de fichas de misión personal de Hikaru.

403

Has venido al Santuario de Dosojin, con la esperanza de que tenga registros antiguos sobre el horrible monstruo que buscas, el enorme yōkai que usaba el fuego. Tienes prisa, pues la búsqueda de Byakuei apremia, pero aquí todo el mundo está relajado. Las salas están llenas de hojas de papel de arroz y pergaminos; ¡tanta información reunida a lo largo del tiempo!

Tratas de tranquilizarte y te acomodas para medio día de lectura detenida. Encuentras algunas pistas sobre un demonio con una espada que gotea fuego, y una sugerencia de que si alguna vez está cerca de la muerte, se volverá inimaginablemente peligroso.



Pero eso no es lo que realmente capta tu interés.

Recoges un pergamino polvoriento, y cae una antigua hoja de papel de arroz, cubierta de pequeñas escrituras. Trata de un kami que solía interesarse especialmente por el clan Dragón, tu propio clan: el kami Dragón, Ryūjin. El escritor del texto cuenta una historia que conoces bien: Ryūjin se retiró a su palacio submarino, y no se ha sabido nada de él durante siglos. El escritor realiza multitud de hipótesis especulando sobre por qué ha sucedido esto. En la parte inferior de la segunda cara, él, o ella, escribió: "Sé cómo despertar a Ryūjin, pero no hay espacio para escribir sobre eso aquí".

Bueno, si el escritor no tenía espacio aquí, ¿dónde escribió? Revuelves la habitación, sacudiendo un pergamino tras otro, por supuesto, tienes sumo cuidado en volver a colocar cada pergamino en su sitio.

Por fin lo encuentras: otro papel pequeño como el primero se cae de un pergamino.

Este papel no dice nada sobre Ryūjin, pero describe formas inusuales de purificarse, y luego una frase específica para pronunciar, que habla de secar y abrir los ojos de un dios. ¡Y está escrito con la misma mano! Insinúa que se podría llegar a obtener la atención y la ayuda, de Ryūjin. ¡Debes intentarlo!

Pero debes esperar tu momento. El ritual solo puede realizarse en ciertas épocas del año.

Consecuencias:

- Si no la tienes ya, marca **"Cazador"**.
- Marca **"La leyenda del Clan del Dragón"**.

Realiza una prueba
sumando 🗡️ + 🧘 (9)



📖 415.



📖 416.



Crees que elegiste la opción correcta al preparar el ataque contra el líder del clan Inugami. Gracias al apoyo de las Asesinas de Iga habéis conseguido averiguar su ubicación. Está cerca de Himeji, un poco más al norte.

Parece ser que el aldeano no mentía, el general tiene pocos guardias para protegerse. Es tu oportunidad.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru al norte de Himeji. Si interactúas con ella, sigue leyendo.
- Si no interactúas antes del fin de fase marca **"Deshonrado"**.



- Os acercáis con sigilo al campamento e intentáis estudiar las rutas de los guardas y sus rutinas. Si descifráis sus debilidades no será difícil infiltrarse y eliminar a Asai por la noche.

Realiza una prueba de (4)



 405.



 407.

Caéis sobre su campamento por la noche. Las mujeres de Iga gritan y chillan al acercarse, y logran que algunos de los guardias de Asai Tomoatsu huyan. Sin embargo él mismo os intenta hacer frente. Muchas asesinas caen derrotadas pero finalmente los pocos guardias que se quedaron y el propio general terminan por morder el polvo.



La noticia de tu logro se extiende rápidamente. Todos los clanes están profundamente agradecidos por romper el yugo al que les sometía el terrible general, y es por ello que te brindarán todo su apoyo a partir de ahora.

Consecuencias:

- Aumenta en 2 las marcas de "**Clan del Dragón**", "**Clan de la Luciérnaga**", "**Clan de la Montaña**" y "**Clan Sakura**".
- Marca "**Todos contigo**".

406

Antes de que puedas irte, el maestro Bubashi te da un golpecito en la muñeca.

—Hikaru, Sakiko me ha hablado de tus esfuerzos extra, y todos los líderes de los clanes dicen que realmente has marcado la diferencia. Todos los clanes están muy agradecidos por cómo te deshiciste del General Inugami. Es por ello que me han ayudado a construir algo para ayudarte en tus estudios. Toma, por favor, coge esta lupa iluminada.

Bubashi te tiende un trozo de cristal redondo y convexo. Nunca habías visto nada igual, y lo examinas con asombro. Una pieza de metal que rodea el cristal forma una caja gruesa y ancha, con un asa. Al mirar a través del cristal ves como todo parece más grande. Qué

buena manera de ayudarte a leer los diminutos caracteres que encuentras en los manuscritos antiguos.

Con suavidad, el maestro abre un pequeño compartimento en el estuche.

—Aquí puedes meter una docena de luciérnagas. Tengo entendido que hay algo de magia en ello. Las luciérnagas parpadearán constantemente para proyectar su luz sobre lo que examine el cristal, y permanecerán vivas ahí dentro durante muchas horas. Antes de dormir, puedes abrir el estuche y soltarlas.

Sostienes esta cosa milagrosa, sintiéndote totalmente recompensado y absolutamente encantado de poseerla. Hay una ironía aquí, y te detienes a reflexionar sobre ella: Tú eres del clan Dragón. Akira es del clan de la Luciérnaga, así que sería más apropiado para él tener un instrumento que utiliza luciérnagas. Pero Akira es ciego, y tú eres el erudito. Intentas imaginar un vaso similar que pudiera utilizar los fuegos de los pequeños dragones, ipero eso sería bastante imposible!

—Maestro, muchas gracias. Sé que me has ahorrado muchas horas de frustración.

407

Caes sobre su campamento por la noche. Las mujeres de Iga gritan y



chillan al acercarse, y logran que algunos de los guardias de Asai Tomoatsu huyan. Sin embargo él os intenta hacer frente. De repente suena un cuerno de alarma y comienzan a aparecer más y más soldados. El hombre te engañó... Tomoatsu no estaba desprotegido, era una trampa.

El intercambio de golpes es terrible. Se acumulan los cuerpos sin vida tanto de soldados enemigos como de las asesinas. Tus hechizos de curación son incapaces de mantener a las asesinas en el combate y os veis superados por el enemigo. No queda otra que huir. A duras penas consigues ayudar a escapar a una de las mujeres que sangra por el costado. La incursión ha sido un verdadero desastre

La noticia de tu fracaso se extiende rápidamente por todo Japón. Todos los clanes están profundamente decepcionados porque el yugo al que les sometía el terrible general se ha incrementado y endurecido, y es por ello que cada vez creen menos en ti.

Consecuencias:

- Reduce en 1 las marcas de **"Clan del Dragón"**, **"Clan de la Luciérnaga"**, **"Clan de la Montaña"** y **"Clan Sakura"**.
- Marca **"Deshonrado"**.

Antes de que puedas irte, el maestro Bubashi te da un golpecito en la muñeca, reclamando un momento tu atención.

—Hikaru, Sakiko me ha hablado de tu intento de tratar con el General Inugami, y sabemos que no tuviste éxito.

Te invade una profunda vergüenza. Cierras los ojos y dices:

—Lo sé. He fracasado. No necesitaba que me lo recordaran, pero gracias. Me merezco esta miseria extra a la que me has sometido —dices con aceptación.

Bubashi sacude la cabeza.

—Por desgracia, mucha gente, como sabes, sufrió mucho, aunque tú hubieras tenido éxito mucha gente hubiera sufrido igualmente. Sé que este fracaso puede enturbiar tus estudios futuros pero no puedes permitirlo.

Se te hace un nudo en la garganta. Logras decir:

—No sé cómo volveré a concentrarme en algo, nunca más.

—Cuando vuelvas a tu monasterio —dice el maestro— te aconsejo que pienses profundamente en los resultados de lo que no hiciste. Debes intentar comprenderlo de verdad.

—No puedo soportarlo —respondes.

El maestro Bubashi se relaja y sonríe.

—Siempre está el futuro. Puede que aún tengas un papel que desempeñar



en la caída del Shōgun. Toma la medida de tu fracaso y acéptalo plenamente. Y luego, toma un nuevo pergamino y escribe en él la historia de tu fracaso. Porque entonces, tu mente será capaz de dejarlo a un lado. Podrás volver a estudiar, y quizás, en el futuro, puedas ayudarnos. ¡Ninguno de nosotros es perfecto, Hikaru! Ánimo.

409

Cada vez tienes más claro que has elegido bien para prepararte para caer sobre la caravana que transporta el oro que el líder del clan Inugami, Asai Tomoatsu, ha robado para llenarse los bolsillos. Ahora necesitarás el apoyo de tu propio clan, y cuanto más te apoyen, mejor.

Encuentras un lugar donde el camino es escabroso. La caravana se mueve lentamente al acercarse, y no está bien custodiada.

¡Iniciáis el asalto!

**Realiza una prueba sumando
y el nivel del Clan del Dragón (6)**



410.



411.

410

¡Hacerte con el dinero del General Inugami fue brillante! Cuando le pagaron jamás sospechó que estaban saldando la deuda con su propio dinero.

La noticia de tu logro se extiende rápidamente. Todos los clanes están profundamente agradecidos, y te brindarán todo su apoyo a partir de ahora.

Consecuencias:

- Aumenta en 1 las marcas de **"Clan del Dragón", "Clan de la Luciérnaga", "Clan de la Montaña"** y **"Clan Sakura"**.
- Marca **"Todos contigo"**.

411

El asalto es un desastre. La caravana realmente no iba poco

protegida, era una trampa. Cuando tú y los miembros de tu clan os abalanzáis sobre la caravana, comienzan a aparecer más y más soldados del Shōgun a caballo. En seguida os veis rodeados por una gran cantidad de enemigos. Los cadáveres de la gente de tu clan comienzan a amontonarse en el suelo. Tu poder de curación no es suficiente para mantenerlos en el combate y os veis obligados a huir. La noticia de tu fracaso se extiende rápidamente. Todos los clanes están profundamente decepcionados porque el yugo al que les sometía el



terrible general se ha incrementado y endurecido, y es por ello que cada vez creen menos en ti.

Consecuencias:

- Reduce en 1 las marcas de **"Clan del Dragón"**, **"Clan de la Luciérnaga"**, **"Clan de la Montaña"** y **"Clan Sakura"**.
- Marca **"Deshonrado"**.

412

En las inmediaciones de Kobe, observas una zona calcinada. En cuanto la ves, sabes que debes investigarla.

Además llama tu atención la cantidad de animales muertos que se concentran en aquel lugar. Muchos de ellos murieron por quemaduras ardientes, y muchos parecen haber corrido enloquecidos de miedo mientras se quemaban.

Hay claros indicios de que dos enormes yōkai se batieron en duelo a muerte, pero se separaron y ambos escaparon en distintas direcciones. Su combate hirió al propio suelo. Uno de los inmensos yōkai utilizó el fuego como ventaja, pero no se ve exactamente cómo. La otra inmensa criatura parecía más inteligente en sus movimientos, como si estuviera bajo el control de una mente inteligente y maligna. A veces mordía, partiendo animales en dos o arrancando de un bocado de la carne de su oponente.



Te gustaría saber más sobre estos dos yōkai, pero el tiempo apremia. Solo podrás concentrar tus esfuerzos en la búsqueda de uno de ellos. ¿Deberías concentrarte en el que escupía fuego, o en el yōkai controlado por una inteligencia maligna?

Decide:

- Si es en el primero, marca **"Fuego y destrucción"**.
- Si decides el segundo, marca **"Control mental"**.
- Retira el resto de fichas de misión personal de Hikaru.

413

Sigues el rastro del monstruo hasta una fortaleza y te escondes. Pronto, ves salir al monstruo y alejarse a toda prisa. Es una cabeza monstruosa con grandes dientes, y un demonio lo monta, controlándolo. Te escabulles con cuidado y encuentras a muchos aldeanos cerca. Todos parecen terriblemente desmoralizados y, sin embargo, no están aterrorizados por la cosa horrible que acabas de ver. Le preguntas a un aldeano qué está pasando.

—Oh, es el Tsurube Otoshi y su demonio guía —dice el hombre—. ¡Teníamos tanto miedo cuando llegó aquí por primera vez! Pero aprendimos que sólo va a otros lugares a sembrar la muerte y la destrucción, así que nos hemos acostumbrado. Pero eso no es nada.



El aldeano hace una pausa, mientras tú te preguntas qué podría ser peor que todas esas muertes. El hombre continúa:

—El Tsurube Otoshi puso a un general del clan Inugami, Asai Tomoatsu, sobre nosotros, sobre una gran parte de Japón. Hace que los Inugami nos cobren impuestos hasta que no quede nada. ¡Nos moriremos de hambre! Nos congelaremos con nuestras ropas hechas jirones. Por favor, ayúdanos.

—¿Cómo? —preguntas.

—Muy pronto, no habrá forma de ayudar. Pero ahora aún hay esperanza. El general ha enviado a la mayoría de sus tropas a recoger las escasas cosas que nos quedan. Tienes tiempo para planear un ataque contra él, para detenerlo.

El aldeano te lanza una mirada socarrona y mira a ambos lados para asegurarse de que estás solo.

—Aunque hay otra manera. Podrías pagarle —el aldeano sonríe—. Asai Tomoatsu se llena los bolsillos con los impuestos. Una caravana cargada con su oro de ladrón ha pasado por los campos del clan Dragón de camino a Edo. Saquea esa caravana y págale al general cada centavo de su propio dinero que malversó. Nunca notará la diferencia.

El aldeano tiene razón: tienes el tiempo justo para llevar a cabo uno de estos planes. ¿Cuál será? ¿Ataque o saqueo?

Tendrás que decidirlo más adelante. De momento tienes otras prioridades a las que atender.

414

Te despiertas en un día perfecto: cielo despejado, brisa suave y la certeza de que es posible despertar al kami dragón Ryūjin. Por un momento piensas en ese escritor del manuscrito que leíste en santuario de Dosojin. Si realmente supiera lo qué hacer...

Pasas unas horas purificándote, bañándote, meditando y vistiendo las prendas más sencillas. Te pones de pie en un estanque de agua poco profunda, y rezas, tres veces:

“Ryūjin, seca tus ojos.

Ryūjin, abre los ojos.

Tu clan,

Mi clan,

Te necesitamos”.

Tienes la sensación que estás percibiendo unas vibraciones que van más allá de lo terrenal. ¿Serás capaz de entenderlas?

Realiza una prueba de (6)

 **Fracaso:** No parece que seas capaz de entender lo que pasa a tu alrededor y te vas.

 **Éxito:** sigue leyendo.

Sí, notas la energía que te rodea, una energía que te conecta con

tus ancestros. ¿Serás capaz de contenerla?

Realiza una prueba de **(6)**

 **Éxito:** marca *“La Leyenda del Clan del Dragón”*,  415.

 **Fracaso:** la energía se disipa en un reconfortante calor. Recupera todos tus .

415

A tu alrededor, el agua comienza a arremolinarse. Pequeñas olas se forman y bañan tus pies. Entre las olas, ves un dragón diminuto, largo,

marrón y con púas. Revolotea por encima de las olas, haciéndose cada vez más y más grande mientras vuela alto en el cielo, y desaparece de tu vista. Pero oyes su voz: “Hikaru, estoy contigo. Estoy con tu clan”. Esto tiene que ser una buena noticia.

Consecuencias:

- Marca *“Ryūjin despierta”*.
- Has desbloqueado a Ryūjin. Roba su carta de kami. Puedes cambiar a Ryūjin por tu kami actual. Si decides cambiarlo, conserva tu nivel de afinidad. Solo podrás cambiarlo en este momento.



No pasa nada. Esperas que toda esa purificación haya sido buena para ti, en todo caso. Ese escritor probablemente estaba inventando cosas.

Consecuencias:

- Recuperas 5 ♥.
- Gana 1 (卍).

Te alegras de haber elegido ir a Takashima. Has ayudado a apagar un incendio en una biblioteca de tu Clan. —¿Cómo se inició esto? —preguntas—. Da la impresión que estallara de golpe. Un monje sacude la cabeza con tristeza.

—Aquí había mucho de valor —comienza a decir lamentándose de las grandes pérdidas que han sufrido—. Siempre hemos creído estar preparadas para detener una catástrofe de este tipo, disponemos de mucha agua al rededor de la biblioteca. Pero vino una criatura horrible, un gran demonio alado que llevaba una guadaña con una gigantesca cabeza de demonio. Sopló una sola vez al sobrevolar el edificio principal, un sople de fuego que lo envolvió todo en llamas. No tengo ni idea de que clase de criatura era, no había visto nada igual.

Una monje anciana, no está de acuerdo e interviene en vuestra conversación.

—Ver la cosa tan brevemente, nos confundió. Pero nuestros tomos eruditos hablan de este demonio. Venid. Os lo mostraré.

La seguís hasta una parte de la biblioteca que ha permanecido alejada de las llamas. No tarda en encontrar un grueso tomo de folklore japoneses y dar con un apartado dedicado al yōkai que supuestamente ha causado todo esto. Te da algunos datos sobre el monstruo, pero no aprendes lo suficiente como para saber como combatirlo. Al ver tu frustración, te dice:

—Si alguna vez tienes la oportunidad, seguro que puedes aprender más en el santuario de Dosojin.

Consecuencias:

- Marca **"Fuego y destrucción"**.
- Retira el resto de fichas de misión personal de Hikaru.

Ves el bastón de Sakiko antes de verla a ella. Se acerca mientras te saluda.

—Hikaru, al final sí que estuviste en dos sitios a la vez.

—¿En serio? ¿Estuve? ¿Dónde?

—Pues en el santuario de Dosojin. Elegiste muy bien, allí. Ahora todos sentimos el amor de Ryūjin, y nos alegramos de que lo hayas despertado. Tengo una recompensa especial para ti: tendrás una larga vida de estudios.

—Sólo puedo esperar estudiar algún día —dices—. Debemos derrotar al Shōgun. Me temo que tendré que renunciar a mi vida para lograrlo.

—Ya veremos —dice Sakiko—. Ya veremos.

419

Ves el bastón de Sakiko antes de verla a ella. Cuando se acerca, sólo puedes sentir vergüenza.

—Hikaru —dice ella—, casi estabas en dos sitios a la vez.

—¿En serio? ¿Estuve? ¿Dónde?

—En el santuario de Dosojin. Fuiste allí para aprender sobre el Cazador de Demonios, ¿no? —Asientes y miras hacia otro lado.

—Elegiste un buen lugar para buscar. Allí había información valiosa para ti. Podría haberte ayudado. Lo sabes. Lo recuerdas, demasiado bien. Habías encontrado un poco de información sobre el Cazador de Demonios, pero no fue suficiente.

—Ryūjin, el Kami Dragón, continúa durmiendo —dice ella—. Muchos han intentado despertarlo. ¿Por qué pensaste que tú serías el elegido?

—Pensé que había encontrado algo importante.

La voz de Sakiko es fría.

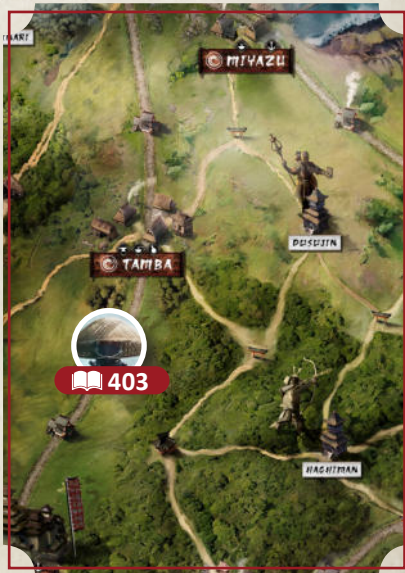
—Nos has hecho perder el tiempo. Cuando encuentras el valor para volver a mirarla, descubres que se ha ido.

420

Sigues tras las pistas que descubriste hace tiempo. Sientes que te vas acercando poco a poco a tu objetivo.

Consecuencias:

- Si tienes marcado **“Fuego y destrucción”** retira la ficha de Misión 3 y su carta. Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru al sur de Tamba. Si interactúas con ella,  **413**.



- Si tienes marcado **“Control mental”** coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru al norte del santuario de Dosojin. Si interactúas con ella,  **403**.



- Si al terminar la Fase no has realizado ninguna interacción, marca **"Deshonrado"**.

421

Ha llegado el momento de decidir.
¿Irás a por el general? o del contrario
¿intentarás saquear la caravana?

Decide

- Atacar al general, **404**.
- Saquear la caravana, **409**.

Sabes que el ritual para despertar a Ryūjin solo puede realizarse en épocas concretas del año. La fecha está cerca.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hikaru al norte de Takashima. Si interactúas con ella, **414**.
- Si al terminar la fase no has interactuado con el punto anterior, marca **"Deshonrado"**.



