GENPEI

Editado por ERGO SUM

Autor:
Carlos Lozano

Diseñador y maquetador:
José Hernández

Grupo Creativo **ERGO SUM**

Trasfondos

Heian en Usagi Yojimbo

El periodo Heian en Usagi Yojimbo

Es cierto que la sociedad japonesa de las eras samuráis ha vivido estancada en sus costumbres, así como en la organización social y política. Sin embargo, esto no nos debe presuponer que las diferentas épocas que se sucedieron en la historia nipona guarde un parentesco unitario, es decir, que el periodo Tokugawa es bastante diferente del Heian. La información presentada ha sido tomada de diferentes fuentes internautas y del propio conocimiento del autor, por lo que es muy probable que en una búsqueda por la red se encuentre (casi textualmente) los escritos que se presentan a continuación, por tanto, notifico la "bibliografía" que he empleado:

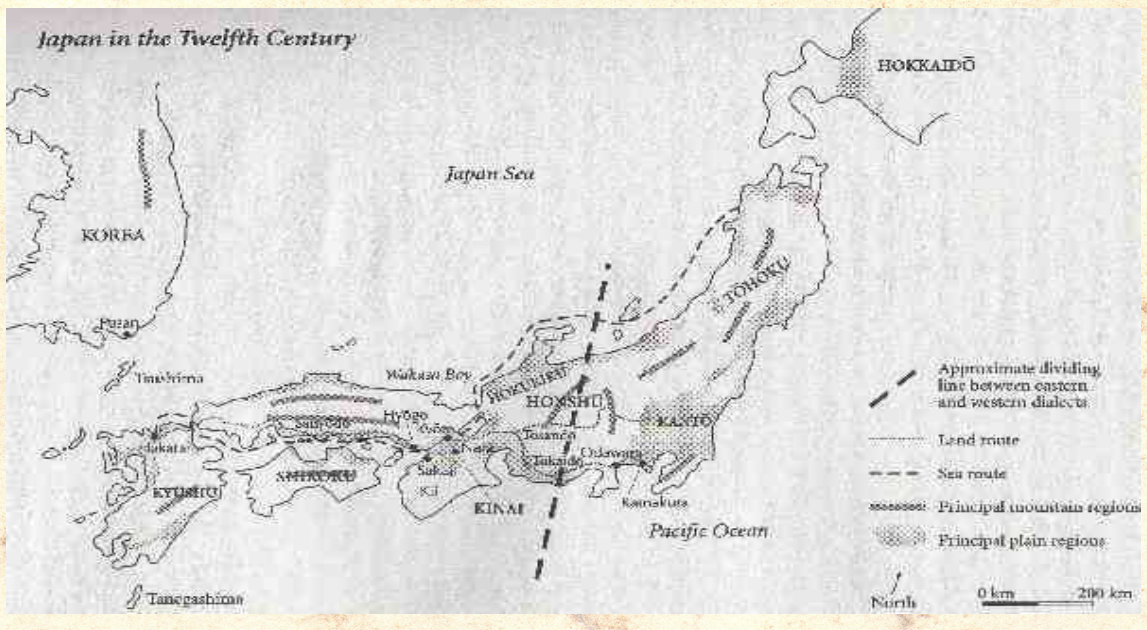
- Wikipedia, la enciclopedia libre.
- Shogun Total Wars, el videojuego.
- Enciclopedia Encarta.
- Blogs cuyos autores no he podido verificar.
- Genji Monogatari.
- Heike Monogatari.

Cronología a finales de la era Heian.

1156	Guerra de Hôgen. Insurrección de Hôgen liderada por Fujiwara no Yorinaga. Taira no Kiyomori triunfa militarmente y se convierte en el gobernante de Japón. Primer caso registrado de un seppuku.
1159-1160	Guerra de Heiji. Los clanes Taira y Minamoto enfrentados en una guerra civil. Taira no Kiyomori vence a Minamoto no Yoshitomo y Fujiwara no Nobuyori.
1167	Taira no Kiyomori del clan Heike es nombrado Gran Ministro.
1175	Honen Shonin (1133-1212) funda la secta budista de Jodo-shu, Tierra Pura.
1178	Nace el Emperador Antoku, nieto de Kiyomori. Lo cuida su abuela, Dama Nii (asociada con Taira no Tokiko).
1180	Guerra Genpei. Comienzo de Jishou-Juei no ran.

Historia del periodo Heian (794 al 1185).

Mapa de Japón en el siglo XII.



Desde los Fujiwara hasta los Taira.

Llamado así por su capital, este periodo trajo 350 años de prosperidad y paz. Los únicos lugares conflictivos bajo la corte de Yamato se ubicaban en Hokkaido y en Honshu. En el siglo IX los emperadores comenzaron a apartarse de la vida pública, dejando a sus subordinados los asuntos del gobierno que propició un considerable aumento de poder en la familia Fujiwara, convirtiéndose en los amos de Japón para el año 858. Dicha familia casaba a sus hijas con el emperador y lo animaban a un pronto retiro hasta que en el año 884 apareció el primer dictador civil oficial (kanpaku), Fujiwara no Mototsune.

Fujiwara no Michinaga casó a sus 5 hijas con los emperadores, lo que le convirtió en el mejor dirigente de su familia y gobernó a placer desde el año 995 hasta el 1028. Su dominio de la corte resultó soberbio e inigualable, tanto, que a su muerte el poder de los Fujiwara disminuyó. El periodo de supremacía Fujiwara estuvo marcado por el gran florecimiento de la cultura japonesa y por el crecimiento de una civilización muy influida, pero no dominada, por la china, que fue su origen. El Kokinshu (‘antología de poemas antiguos y modernos’), primera de las grandes antologías poéticas imperiales, fue compilado en el 905. Se considera que la dictadura de Michinaga fue la época de esplendor de la literatura japonesa en la que destacaron las cortesanas Murasaki no Shikibu y Sei no Shonagon, dos de las grandes escritoras de la época. Las principales sectas del budismo, el Tendai y el Shingon, consiguieron una inmensa riqueza y poder y se convirtieron en mecenas de las artes. El carácter del gobierno también cambió bajo los Fujiwara aumentando la centralización de la administración al tiempo que el país se dividió en grandes estados nobiliarios de carácter hereditario, libres de impuestos o unidos a los grandes templos budistas. La mayoría de los campesinos estaban dispuestos a unir sus tierras a estos estados para escapar de los impuestos excesivos de las tierras públicas que les habían repartido, por lo que los grandes dominios privados se extendieron por todo el país.

Los emperadores retirados se convirtieron en el núcleo de un nuevo sistema político, el Gobierno del Claustro (insei), donde se realizaban votos budistas y abdicaban dejando a cargo a los emperadores reinantes. Más o menos al mismo tiempo, los samuráis adquirían más importancia que cualquier otro grupo de luchadores. Al igual que los caballeros medievales de Europa, los samuráis eran los líderes de los soldados de a pie. Y por lo mismo, ser samurai también suponía un grado de servidumbre a un superior. En el caso de éstos, servían al Emperador, a un noble (aristócrata) o a un señor de la guerra. El gobierno imperial utilizó eficazmente a los samuráis para sofocar rebeliones, pero con el cambio de poder en manos de los poderosos terratenientes, su lealtad también se vio alterada. Los samuráis pasaron a servir y proteger a los grandes señores, luchando contra otros del mismo título, bandidos y lugareños rebeldes. Aunque muchos de estos samuráis procedían de familias humildes, los clanes que prosperaron y atrajeron aliados pudieron encontrar los orígenes de sus antepasados siglos atrás, normalmente en parientes imperiales menores desterrados de la Corte y que probaron fortuna en otros lugares. Entre estos clanes de samuráis aristocráticos destacaban los Minamoto al este y los Taira al oeste de Japón.

No conformes con la simple servidumbre, los samuráis empezaron a interferir en la política de gobierno. Merece la pena repasar las acciones militares y políticas que se llevaron a cabo en las siguientes décadas, porque marcaron la pauta para la posterior historia de Japón: un patrón de despiadada política del poder, donde los ganadores se lo llevaban todo y los perdedores, en fin, pues perdían la cabeza.

En 1155 hubo una crisis en la sucesión imperial. Había dos ex-emperadores en la Corte y el emperador Konoe era un niño enfermizo. Cuando le envenenaron, el clan Fujiwara respaldó al Ex-emperador Sotoku. Pero su padre, el ex-emperador Toba insistió en que otro de sus hijos debía ser el nuevo emperador y, en consecuencia, Go-Shirakawa subió al trono. Sin embargo, Toba murió en 1156 y ambos Emperadores convocaron a sus partidarios para que se trasladaran a la capital, los clanes de Taira y Minamoto divididos por lealtades personales (lo importante del asunto era que los propios samurais iban a decidir el curso de la política imperial, no los oficiales de la corte de Fujiwara).

En la Batalla de Hogen, los samuráis de Sotuku fueron derrotados. El Emperador Go-Shirakawa esperaba que los samuráis derrotados pagaran un precio por su acto de rebeldía. El único samurai Taira importante que apoyó a Sotuku gustaba tan poco a sus parientes que su ejecución no supuso ningún problema para el líder del clan, Taira no Kiyomori. La familia Minamoto había respaldado a Sotuku con gran resolución y el líder del clan, Minamoto no Tameyoshi, fue sentenciado a muerte bajo las órdenes de su hijo, Yoshitomo, en un acto de lealtad. El hijo de Tameyoshi (y hermano de Yoshitomo), Tametomo, fue lisiado y exiliado, pero se convirtió en uno de los primeros samuráis que se suicidó haciéndose el hara-kiri: Se abrió el estómago en canal.

Con todas estas muertes, el clan Taira pudo ascender al poder en la Corte Imperial. Una vez que se sintió a salvo, el emperador Go-Shirakawa decidió que ya había gobernado lo suficiente y abdicó a favor de su hijo, Nijo. Taira no Kiyomori siguió el ejemplo de Fujiwara, se declaró Primer Ministro e instauró unas normas según las cuales, las esposas imperiales y concubinas procedían de su clan. Sin

embargo, seguía habiendo miembros del clan Minamoto en la corte y algunos del clan Fujiwara les convencieron de que la venganza era una buena idea. Aún así, los Minamoto no quedaron convencidos.

En esta ocasión, entre 1159-60, la guerra civil que se sucedió fue una lucha sencilla entre los Taira y los Minamoto. Aunque inicialmente la guerra favoreció a los Minamoto, los acontecimientos pronto se volvieron contra ellos. Los Taira atacaron los cuarteles generales de los Minamoto y les arrastraron a un contraataque que falló cuando Minamoto no Yorimasa se negó a unirse, porque no podía violar su deber para con el emperador. Los Minamoto que sobrevivieron fueron perseguidos y sacrificados sin piedad.

Minamoto no Yoshitomo huyó con tres de sus hijos, uno de los cuales, Tomonaga, estaba tan gravemente herido que le rogó a su padre que lo matara para que los otros pudieran correr más rápido. Yoshimoto lo hizo, pero en vano. Fue capturado y asesinado mientras tomaba un baño, cogido por sorpresa cuando pensaba que había escapado a sus perseguidores. Taira no Kiyomori decapitó al clan Minamoto, literalmente. Ni Tomonaga pudo huir de su último castigo, aunque su padre ya le había matado. Su cuerpo fue desenterrado y decapitado también.

En el año 1177, las relaciones entre Go-Shirakawa y Kiyomori alcanzaron una gran tensión, hasta que se arrestó al ex-emperador cuando éste ideaba un golpe de estado contra Kiyomori y se eliminó el insei, lo que provocó un gran sentimiento de rechazo ante el gobierno. En 1178 designó a su nieto e hijo del emperador Takakura, Tokihito (emperador Antoku) como sucesor a la edad de un año, lo que provocó una rebelión propiciada por el príncipe Mochihito, hijo de Go-Shirakawa, unido ahora al clan Minamoto liderado por Yorimasa. Es en el año 1180 cuando se inicia la guerra Genpei, que duraría hasta 1185 y que coronó a Minamoto no Yoritomo, sobrino de Yorimasa, como el primer shogun de Japón.

Organización política.

Imitando el modelo chino, la corte, las leyes y la administración estaban fuertemente jerarquizadas en un complejo sistema político.

Kizoku
Sistema funcionarial del la era Heian., divido en varios grados. Si se estaba por debajo del grado tercero, se le denominaba ki (alto linaje), por debajo del quinto grado tsuki (medio arriba), y por encima del quinto grado se pertenecía a la aristocracia.

Emperador.

El grado más alto de la sociedad japonesa y gobernante de las islas, aunque en la práctica no resultaba así, ya que debido a su origen divino, se consideraba que sólo era necesaria su presencia para los asuntos espirituales, siendo los asuntos materiales de ocupación ministerial. Desde el inicio de la historia japonesa, los emperadores delegaban las funciones en sus subordinados, como los ministros, los magistrados o los regentes (en muchos casos, se convertían en títeres de las familias poderosas). La cresta de la familia imperial es el kiku o crisantemo. El emperador poseía dos títulos:

- **Tenno**, que viene a ser emperador.
- **Sumera-Mikoto**, o soberano divino, ya que descendía de la mismísima Amateratsu.

Dajo Tenno.

Titulo honorífico que se concedió a los emperadores que había abdicado.

Kanpaku.

Primer ministro o asesor personal del emperador, en la época clásica. En el periodo medio-tardío Heian, este cargo se heredaba en la familia Fujiwara.

Daijo Daijin

El Gran Ministro y casi el gobernante absoluto de Japón. Todas las acciones que realizaba el cargo contaban con el beneplácito del emperador y tenía potestad para modificar leyes imperiales, siempre y cuando mantuviese un poder militar que lo respaldase. Cobró más importancia en el crepúsculo de la era Heian.

Daijin.

La organización política del imperio se controlaba a manos de un máximo de cuatro ministros, aunque no ere necesariamente obligatorio que existieran todos. Los más importantes fueron el Ministro de la Izquierda y el Ministro de la Derecha, quienes acompañaban al emperador en múltiples ocasiones, especialmente en el temprano Heian.

Sesho.

Regente del emperador cuando este era un niño, adolescente o una mujer. Como en el caso del kanpaku, se trataba de un cargo hereditario atribuido a la familia Fujiwara.

Kuge o kugyo.

Nobles que vivían en la corte de Heian-Kyo. Normalmente se les asociaba con la nobleza acomodada, de pocas implicaciones militares y más pendientes del lujo y las intrigas palaciegas. Los más altos nobles (funcionarios) y las clases mas elevadas pertenecían al kugyo, que sólo podían ser elegidos de entre los kuge. Ellos fomentaron las artes, especialmente las escritura y la poesía muy características del periodo, sobre todo las mujeres (como la novela de Murasaki no Shikubu, Genji Monogatari).

Las dos clases Kuge se clasificarían en **Dojo** (se sentaban junto al emperador) y **Jige** (que no lo hacían). El clan kuge por excelencia fue el Fujiwara.

Buke.

Nobleza local, pero no solo en el aspecto económico, sino también militar. Normalmente las tropas de los buke eran de una preparación y calidad muy superior a la de los kuge, debiéndose al entrenamiento diario como consecuencia de las continuas disputas. Algunos se convertían en grandes y poderosos terratenientes provinciales, con enormes dominios cedidos para su explotación por el emperador. Con el paso del tiempo, estos jefes locales pasaron a aumentar su poder bélico convirtiéndose en jefes militares, bajo cuyas órdenes se encontraban cientos de tropas, dando nacimiento a los daimyo.

Kerai
Vasallos de los daimyos con menor poder económico, a los que se les arrendaban la tierra.

Otros títulos

Existían más subordinados cuyo objetivo residirían en mantener el control y orden dentro de las tierras del emperador, como los **dairyo** (magistrados o jueces), **gesu** (administradores del Estado) o **dogo** (jefes de las aldeas).

El pueblo llano.

Existían numerosos nobles (alrededor de cinco mil) comparados con otros estados occidentales, pero la inmensa mayoría de los ciudadanos pertenecen al campesinado. Artesanos, vendedores, leñadores y las profesiones oprimidas por los regímenes superiores, sin apenas derecho, excepto el de servidumbre.

Vestimentas.

Durante el periodo Heian los trajes que los nobles ostentaban distan bastante de las ropas del periodo Tokugawa, casi es su totalidad consistían en capad de ropa superpuestas. El estilo clásico residía en el sokutai con el kanmuri (traje formal con sombrero) para los hombres, y kinu (vestido formal) para las mujeres, Las ropas se aderezaban con muchos complementos, chaquetas y lazos que además incluían numerosos colores dependiendo de la ocasión (violeta, rojo, amarillo, verde, marrón, azul) por lo que sería imposible detallarlos en esta breve sección. Los monjes llevaban el joe, unas túnicas empleadas en los rituales que variaban su color dependiendo del kami (amarillo, blanco, gris, marrón). Se llegó a un verdadero arte en las formas de vestir.

- **Fujigomoro**: Atuendo de luto fabricado con la corteza de fuji (glicina).
- **Akome**: Prenda exterior de las muchachas paje.
- **Karaginu**: Chaqueta china.
- **Noshi**: Vestido de gala para los cortesanos.
- **Kariginu**: Prenda informal de empleo cotidiano para los nobles.

Onmyodo.

Cosmología que mezclada el saber natural y con el ocultismo. De herencia china, aplica las bases del Yin y el Yang, es decir, la interacción con los cinco elementos taoístas (madera, agua, fuego, tierra y metal). Estos comportamientos se introdujeron en Japón en el siglo VI y su aplicación y estudio se reservaba al emperador y su gobierno, nombrándose un Onmyoji encargado de realizar las oportunas averiguaciones.

Influyó en muchos aspectos, por ejemplo, en las orientaciones de las construcciones (el palacio se hallaba en dirección sur), algunos días no se podía caminar hacia el este o se dividían las artes en "de la Derecha" o "de la Izquierda".

Deportes.

Los cortesanos practicaban ciertos ejercicios como entretenimiento en la vida de palacio.

Kemari.

Deporte autóctono de China e introducido en Japón en el año 600 D.C. El objetivo del juego consistía en mantener en el aire una bola, golpeándola solamente con los pies. La bola (mari), compuesta de pelos en el interior y revestida de piel por fuera, se rellenaba con granos de cebada. La superficie albergaba unos quince metros de largo, denominada kikutsubo, donde participaban ocho o menos jugadores. Una de las características residía en el vestuario de los participantes, concretamente el sombrero que portaban.

Kite.

El vuelo de la cometa, muy popular entre las casas nobles.

Sumo.

En sus orígenes, este deporte mantenía una relación al ritual shintoísta. Las competiciones que se celebraban en la corte imperial, dándose cita a un representante por cada provincia.

Mujeres en la Corte.

El machismo de las sociedades antiguas estuvo presente durante el periodo Heian, en las que las mujeres no podían gobernar o combatir. Por supuesto existieron excepciones, como Gozen Tomoe (la primera mujer guerrera reconocida) o la emperatriz Jingo (que invadió las tierras que hoy se conocen como Corea).

Un noble señor podía mantener numerosas esposas que le dieran una multitud de herederos, aunque en las clases pobres esta práctica generalmente no se daba. Por supuesto, a una mujer no se le permitía tener varios maridos.

Posición.

Independientemente del estado social dentro de la corte o el de su esposo, la importancia y la fortaleza de la posición dependía totalmente de los apoyos de parientes masculinos del lado materno que disponía, por ello, si carecía de apoyos o estos presentaban poca relevancia, su posición era de profunda debilidad. De un modo inverso, se daban casos en que la posición de la mujer era tan elevada (siempre por los apoyos masculinos) que veían limitadas sus actuaciones, maneras y personas con las que podían

tratar. La reputación se debía mantener y las mujeres con estos rangos debían ser muy cautelosas en sus actuaciones. Así una mujer de un estatus elevado, no podría actuar como un sirviente, aunque lo fuera del mismo emperador.

Rangos de las mujeres del Emperador.

Si los grandes señores podían mantener a varias esposas, el emperador mantenía una especie de harén con numerosas mujeres a su cuidado, identificadas según su rango.

1. El primer rango corresponde al de esposa consorte favorita, con un titulo oficial, generalmente la mujer que ha dado a luz al primer hijo y sucesor reconocido por el emperador, que gozaba de ciertos privilegios. Las de este rango históricamente solían vivir en el palacio denominado kokiden.

2. El segundo rango pertenece para aquellas mujeres íntimas o consortes, que sin titulo oficial han concebido un hijo del emperador.

3. En un tercer rango están aquellas mujeres con una cercanía al emperador. Este rango no suponía titulo oficial alguno.

4. En un cuarto lugar y sucesivos están las damas de honor del emperador, que eran aquellas que de un modo cotidiano atendían al emperador. Dentro de estas habrá 3 ó 4 rangos más, dependiendo de la fuerza de sus parientes masculinos.

5. Aunque alejadas de cualquier rango, pero dado su trato con el emperador, las relaciones que mantenían solían tener un carácter muy íntimo y duradero. Se hace referencia a las nodrizas o mujeres que amamantaban al emperador en lugar de la madre natural.

Relaciones entre cortesanos y mujeres de la Corte.

Aunque con una intensidad menor, se viene a reproducir los rangos del emperador, no por los títulos o escalafones preestablecidos, sino por la cantidad de mujeres que poseía cada cortesano (aunque lógicamente el número y la posición de las mujeres dependía del rango). Estas mujeres vivían cada una en palacios o residencias independientes, siendo visitadas con periodicidad por su esposo, aunque siempre al arbitrio y deseo de este. El único comportamiento que se exigía del hombre, consistía en una actitud digna y que no manchase el apellido de la esposa.

Arte y cultura.

Escritura, música, poesía y diferentes ramas artísticas de gran influencia china y coreana. Es a finales de este periodo cuando Japón comienza a tener una identidad cultural propia.

Escritura.

Se consideraba que el lenguaje educado consistía en hablar el chino. Pero en poco tiempo se produjo un rechazo y Japón comenzó a mirarse a si misma, cerró la ventana al exterior y como resultado se desligaron de cualquier nudo que viniera de fuera, produciéndose una renovación. Como nunca habían tenido una escritura propia, la mezcla entre los ideogramas chinos y las variantes japonesas gestó el kanji. Estos caracteres mixtos, fueron sustituidos por el kana, compuesto por dos tipos de escritura:

- **Katakana**: Alfabeto silábico derivado de los caracteres chinos.
- **Higarama**: Dibujos fluidos con movimientos cursivos y rápidos de los caracteres chinos.

Enciclopedias

Wamyosho: Se tiene constancia de ser la primera enciclopedia con fines científicos, recopilada alrededor del año 934 por Minamoto no Shitagou, De contenido variado, incluye estudios sobre zoología, botánica, astronomía, geografía o cocina.

Kojiki: Acabada sobre el año 712, se recogen resúmenes y explicaciones sobre temas mitológicos, etiqueta, lenguaje o historias tradicionales.

Poesía.

Kokinshu
Antología de poemas antiguos y modernos, compilados sobre el 905 por la corte imperial.

La poesía cobró una importante fuerza en el periodo, llamando waka a todos los poemas japoneses, independientemente de su longitud. Sin embargo floreció una serie de poemas más cortos, compuestos por 31 silabas, divididos en 5-7-5-7-7, denominados tanka. Cobraron gran popularidad entre los sacerdotes, cuyos temas principales se dedicaban al amor, la naturaleza, la vida y el mundo.

Musica.

Gagaku o música elegante de la corte, se introdujo en Japón durante la época Nara, pero su verdadera explosión se produjo en la época Heian. De orquesta enorme, contaba con la posibilidad de tocar setenta instrumentos musicales de veintitrés tipos diferentes. De entre las corrientes que forman el gagaku, se dividen en dos corrientes, el saho o música de la derecha, proveniente de las influencias chinas e indias y el uho o música de la izquierda, de adaptación coreana.

Ikebana.

Ikebono
Primera escuela de ikebana llamada también Ono no Imoko, creada en el siglo séptimo por un monje, mas tarde conocido como Semmu.

Una tradición de origen chino, cuyo objetivo residía en ofrecer presentes florales a Buda. Esta tradición fue exportada a Japón en el siglo sexto, trasladándose también su carácter religioso. Dicho uso se fue perdiendo hasta que alcanzó un estilo más estético o de meditación (el paso de la vida, las estaciones, lo efímero de las cosas, debido a la temporalidad de las creaciones).

Los materiales empleados para su elaboración son variados (en un principio flores, pero mas adelante se aplicaron ramas, hojas, frutos y semillas), y pueden contener elementos vivos, secos o artificiales.

Cocina tradicional.

Pese a que el arroz estaba presente en todos los platos, la imaginación japonesa ha sabido combinar con elegancia muchos alimentos para crear sabores únicos.

Arroz: Elemento básico de la dieta nipona. Aunque los terrenos cultivables de arroz no llegaban al 20% se tenía que alimentar el pueblo. El arroz se introdujo en Japón, hacia el 1000 A.C. Hasta el 300 D.C. no comenzaron las técnicas de regadío.

Unagi: Las anguilas pertenecen a la dieta cotidiana, al menos desde la época Nara, aunque su mayor uso, se debía por razones médicas. El modo mas habitual de preparación residía en abrir el animal por la mitad y asándolo sobre unos carbones vegetales, siendo luego condimentado con una salsa especial, la salsa teriyaki (que consiste en una mezcla de salsa de soja, mirin y azúcar).

Té: En Japón se cultivaba y consumía el té verde, consumido habitualmente por las clases nobles y religiosas.

Miso: Comida de origen china e introducida en Japón en el siglo VII. Su contenido de compone de una pasta de soja fermentada y sal marina.

Situación económica del periodo Heian.

El principal modelo económico proviene de la estructura política del país, influenciado y basado en el sistema chino, tanto en los cuerpos administrativos como en el gobierno, aunque no tan perfeccionada como en China. La mayoría de los funcionarios residían en la capital, Heian-Kyo, lo que dificultaba la recolección de impuestos y su recaudación, ya que al depender de ellos y mantenerse en la lejanía, los gobernadores locales obtenían la mayor parte de la riqueza., con lo que la recaudación no resultaba rentable y el dinero no llegaba a la capital en las cantidades óptimas, por tanto al emperador. Se

estableció que una serie de tierras tendrían un carácter público, es decir, trabajadas por los distintos estratos sociales y exigiendo cada seis años, un sistema de rotación de estas tierras, para evitar que los mejores terrenos recayeran siempre en las mismas manos, teniendo los trabajadores la obligación de retribuir con una parte de los beneficios a las arcas de emperador. La ineficacia de la burocracia palaciega propició que los líderes locales pervirtieran este sistema, por lo que las mejores tierras se las quedaban las grandes familias locales. Las pocas tierras públicas que quedaban, de escasa productividad, se cedían a los agricultores más pobres, que seguían con la obligación de donar la nula recolección. Los ricos se volvieron más ricos, los pobres más pobres y el emperador, más débil.

Dinero.

Aunque el autor desconoce el sistema monetario real del periodo Heian, se proporcionan algunas monedas como orientación.

- **Koku**: Equivale a unos 180 kilos de arroz. Empleado para cantidades grandes de dinero.
- **Ryo**: Moneda de oro, aproximadamente unos cuatro shu.
- **Shu**: Moneda de plata, aproximadamente unos doscientos cincuenta mon.
- **Mon**: Moneda de cobre.

Batallas en la guerra Genpei.

La guerra durante se basaba en el estilo de arco y el caballo, por lo que la pericia en las armas de proyectil tuvo especial relevancia, así como las unidades militares que representaban a los ejércitos. El combate a espada resultaba secundario y sólo se practicaba en batalla una vez acabadas todas las flechas.

Castillos

Propiedad de terratenientes y hombres de armas de un nivel intermedio, se mantenían por pequeñas cantidades de soldados. Muchos de ellos entraban en la categoría de yamajiro o castillos de montaña, siendo su principal uso el de refugio en caso de emergencias.

Yumitori.

Tal vez la unidad más poderosa, consistía en una caballería equipada con un arco medio-grande. Los Minamoto mostraban una especial pericia en este arte de combate.

Ashigaru.

Soldados de infantería y las tropas más bajas de buke. Armados con tachi, yari y protegidos por la jingaza (sombrero), corazas o petos de cuero.

Sohei.

Monjes budistas con un carácter guerrero. Pertenecían a las ramas Tendai y Shingon, maestros en el manejo de la naginata.

Saburai.

Con este nombre se identificaba a los guardas del palacio imperial que portaban espadas. Las armas se las proporcionaban sus señores, versados en el uso del yumi (arco) y el tachi (espada). Precede al término samurai, que para evitar complicaciones, se ha aplicado como sinónimo de saburai.

Listado de batallas.

Se introduce un resumen de las batallas que se desarrollaron durante los años 1180 y 1185, incluyendo sus localizaciones, fecha, comentarios y el bando ganador.

Localizaciones

Año	Nombre	Descripción	Victoria
1180	Uji.	Los monjes de Mii-Dera lucharon junto a Minamoto no Yorimasa, quien murió cometiendo sepukku.	Heike
	Nara.	Incendio por parte de los Taira de muchos monasterios y templos para cortar el apoyo a los Minamoto.	Heike
	Ishibashiyama.	Primera batalla de Minamoto no Yoritomo, aliado con el clan Miura. Fue derrotado por Oba no Kagechika.	Heike
	Fujigawa.	Los Taira confundieron una bandada de aves marinas con un ataque sorpresa de los Minamoto y huyeron.	Genji
1181	Sunomata.	Los Taira frustraron un ataque sorpresa de Minamoto no Yukii y los obligaron a retirarse por el río.	Heike
	Yahagigawa.	Los Minamoto, al retirarse de Sunomata, intentaron resistir contra los enemigos.	Heike
1183	Hiuchi.	Taira no Koremori conquistó una de las fortalezas de Minamoto no Yoshinaka, gracias a una traidor Genji.	Heike
	Kurikara.	Primera victoria de los Minamoto, a cargo de Minamoto no Yoshinaka contra Taira no Munemori.	Genji
	Shinohara.	Minamoto no Yoshinaka derrotó nuevamente a Taira no Munemori.	Genji
	Mizushima.	Los Taira, dirigidos por Taira no Tomomori, interceptaron una fuerza naval Minamoto.	Heike
	Fukuryuji.	Imai no Kanehira atacó la fortaleza de Seno no Kaneyasu, muerto por las tropas Minamoto.	Genji
	Muroyama.	Minamoto no Yukiie intentó recuperar lo perdido en Mizushima, pero fracasó contra Taira no Tomomori.	Heike

1184	Hojujidono.	Minamoto no Yoshinaka entró en Heian-Kyo y secuestró al emperador Go-Shirakawa.	Genji
	Uji.	Minamoto no Yoshinaka se enfrentó a Minamoto no Yoshitsune, pero fue derrotado.	Genji
	Awazu.	Minamoto no Noriyori junto con Minamoto no Yoshitsune, derrotaron y mataron a la facción de Yoshinaka.	Genji
	Ichi no Tani.	Minamoto no Yoshitsune y Minamoto no Noriyori conquistaron la fortaleza, matando a Taira no Tadanori y capturando a Taira no Shigehira.	Genji
	Kojima.	Los Minamoto persiguieron a los Taira huidos de la fortaleza de Ichi no Tani.	Genji
1185	Yashima.	Minamoto no Yoshitsune hizo huir con una estratagema a las fuerzas Taira de la fortaleza.	Genji
	Dan no Ura.	Batalla naval que supuso el fin de todos los Taira y la victoria definitiva de los Minamoto.	Genji

Sistema de Usagi Yojimbo Heian

Sistema de Usagi Yojimbo para Jishou-Juei no Ran

Ya que Usagi Yojimbo presenta una imagen de Japón bastante fidedigna en la era Tokugawa, uno piensa el porqué no se debería crear una campaña basada en periodos posteriores de la historia nipona. El Heian (siglo VIII hasta el siglo XII) presenta ciertas diferencias con el presente del juego, ya que supone el nacimiento de los samuráis y el shogun como forma de gobierno clásica. La campaña no pretende trasladar un momento histórico de forma tajante e histórica, sino recrear tomando las licencias dramáticas oportunas para satisfacer las necesidades de los aficionados, inventando donde haya sido necesario y modelando los hechos para conseguir los efectos deseados en las aventuras.

Jishou-Juei no ran.

Con este nombre se conoce la guerra que enfrentó a los clanes Minamoto y Taira entre los años 1180 a 1185 y donde participaron héroes de la mitología japonesa, como Benkei, Yoshitsune, Yoritomo, Tomomori o el emperador Antoku.

A diferencia de otras campañas, Jishou-Juei no ran se ha diseñado para ser jugada por dos grupos y dos directores de juego, cada uno representando a uno de los clanes. Si no existe la posibilidad de engendrar los grupos necesarios, se puede empezar la sesión con un clan y, al término de ésta, comenzar con los rivales, por lo que los jugadores deberán crear dos personajes, uno Minamoto y otro Taira. Lamentablemente desconozco las inclinaciones, gustos y apetencias de tu grupo de juego, por lo que no se han incluido escenas o tramas personales, que ayuden a profundizar en la psique del personaje. Por ello, dicha tarea deberás adoptarla tú y considerar los escritos como un resumen que debes ampliar con los historiales, ventajas y desventajas del grupo de juego. Como apunte final, a las aventuras se las ha denominado *poema* y a los actos intermedios, *versos*.

Tienes a tu disposición un guía completa (más o menos) del trasfondo de la época, incluyendo la organización política, la historia, las batallas y curiosidades.

Retrato de personajes destacados.

A continuación se ofrece un listado de las personalidades influyentes.

Clan Minamoto o Genji.

Los Minamoto habitan en la zona este del país, con el color blanco como insignia.

Minamoto no Yoritomo (daimyo lobo varón).

Nacido en el año 1147 e hijo de Minamoto no Yoshitomo. Tras las guerras de Hogen y Heiji, se le recluyó en la provincia de Izu. Se casó con Hojo no Masako en 1179 y cuando el príncipe Mochihito y

su tío Yorimasa se rebelaron contra los Taira, él, como líder del clan y apoyado por el clan Miura, decidió vengar la muerte de su padre. Generalmente de carácter honesto y sincero, pero excesivamente influenciable por su esposa y con grandes celos hacia su hermano Yoshitsune.

Minamoto no Noriyori (general lobo varón).

Hijo de Yoshitomo y engendrado en el año 1156. Al igual que sus hermanos fue exiliado tras la derrota de los Genji en el año 1160, aunque ayudó con la revuelta que organizó Yoritomo, con el apoyo de Yoshitsune. Pensador, afable y algo desconfiado de Yoritomo sintiendo más simpatía por su hermano menor Yoshitsune.

Minamoto no Yukiie (general lobo varón).

Tío de Yoritomo y hermano del difunto Yoshitomo. Impulsivo y entusiasta, guerrea a los Taira de forma muy vehemente, pero a veces su sangre caliente no le permite pensar con claridad, aunque no es considerado un mal hombre. Acepta cualquier ayuda que pueda venir y es respetuoso con los de rango inferior, pues muchas veces le toca supervisar a las jóvenes tropas.

Hojo no Tokimasa (daimyo zorro varón).

Suegro de Yoritomo, prudente y meditativo. Nació en el año 1138 y casó a su hija con el actual señor de los Minamoto. Apoya la rebelión, especialmente después de que los Taira hayan abolido el insei (gobierno del claustro) y quemado Nara, pero entiende que la contienda no será sencilla y a veces se cuestiona si el hermano menor, Yoshitsune, no debería tomar el control del clan Minamoto.

Kajiwara no Kagetoki (espía cabra varón).

Nacido en el año 1162 bajo el servicio de Oba no Kagechika. Tras la batalla de Ishibashiyama, cambió su lealtad hacia Yoritomo, que lo puso al servicio de su hermano Yoshitsune con la intención de espiarlo. Aunque de apariencia noble, no duda en sacar provecho de las situaciones.

Kumagai no Naozane (saburai rinoceronte varón).

Con una larga experiencia y sabiduría, mantiene una actitud piadosa que lo orienta más hacia un guerrero respetuoso con la vida. Nació en el año 1141 y entró al servicio de los Minamoto muy joven, aunque estos últimos años ha contraído una sana amistad con Tokimasa.

Minamoto no Yoshinaka (estratega zorro varón).

Primo de Yoritomo y un formidable general. Su pelaje es blanco aunque el carácter sonriente y afable, junto con sus ojos cerrados le confiere un aspecto bonachón, pero nada más lejos de la verdad. Cuando los abre muchos se quedan paralizados por el miedo. Desea convertirse en el líder del clan pues no considera a Yoritomo digno del cargo, puede que tenga razón.

Benkei (sohei oso varón).

Amigo íntimo de Yoshitsune y un formidable guerrero. Le llaman Oniwaka desde que nació en 1155, debido a su enorme tamaño y musculatura, tal vez, la más impresionante de todo Japón. En su empeño de coleccionar mil espadas, se enfrentó con Yoshitsune cuando ya tenía novecientas noventa y nueve. Al ser derrotado, juró servir al Minamoto para siempre. Sus risotadas siempre estridentes, acompañan a su carácter franco y honesto.

Dama Masako (cortesana zorro mujer).

Esposa de Yoritomo y de una particular belleza. Nacida en el seno de la familia Hojo en el año 1156, aunque siendo la primogénita, no pudo gobernar y decidió potenciar sus habilidades cortesanas para

dominar a los hombres y ejercer el dominio a través de ellos. Controla a placer a Yoritomo, pero siente una mezcla de amor-odio hacia Yoshitsune al ser rechazada por éste.

Minamoto no Yoshitsune (general lobo varón).

El más joven de los hermanos Minamoto y recluido en las tierras de Fujiwara casi desde su nacimiento en 1159. Cuentan que fue entrenado por el tengu Oboro, aunque nadie se explica su extraordinaria habilidad de combate. De pelaje blanco, su sonrisa y habla amigable le confiere unas dotes de liderazgo divinas, por muchos considerado un kami. La sabiduría de Yoshitsune se eleva por encima de los demás, entendiendo problemas, actitudes y situaciones que nadie más imaginaría. Pese a su potencial militar, la idea de matar le desagrada debido a su respeto por la vida, unas ideas extrañas para un poderoso guerrero.

Gozen Tomoe (saburai conejo mujer).

Esposa y amante de Yoshinaka, su habilidad con la naginata se ha convertido en legendaria pese a su juventud y lidera el ejército de su marido. Con su característico lazo blanco sobre su cabeza, piensa que las mujeres merecen las mismas oportunidades que los varones, en una sociedad en la que se les obliga sólo a engendrar herederos. Defiende a Yoshinaka con la pasión del amor.

Shizuka (bailarina zorro mujer).

Nacida en 1155 y prometida de Yoshitsune, de una belleza divina que despierta los celos en Dama Masako (gracias a su pelaje y ojos plateados). Su talento para la danza es notorio y dedica mucho esfuerzo a mejorar en dicho arte, pero sus verdaderas habilidades rozan el espionaje.

Fujiwara no Hidehira (daimyo conejo varón).

Señor de la familia Fujiwara y aliado de Yoshitsune. No le agrada que su clan haya sido apartado de la corte por los Taira y por eso ayuda a los Minamoto en su rebelión, pero no se arriesgará demasiado si peligra la supervivencia de sus subordinados.

Clan Taira o Heike.

Los Taira viven en el oeste, dominando el país. El emblema rojo ondea en la capital.

Taira no Kiyomori (daimyo toro varón).

Poderoso en su físico y voz, con una mirada autoritaria y señorial que lo sitúa como el actual señor de todo Japón. Astuto, guerrero y un buen conocedor de la burocracia imperial, ha sabido colocar al

clan en la cúspide el poder, derrotando a los opositores Minamoto y Fujiwara. Ahora, en su vejez, enfermo y casi al término de su vida, es sólo una sombra de lo que fue, pero sigue manteniendo su hegemonía. Nacido en el año 1118.

Taira no Munemori (ministro toro varón).

Hijo mayor de Kiyomori, más experimentado en el bienestar palaciego que en la guerra. Cobarde por naturaleza, sabe fingir muy bien y se apoya en su hermano Tomomori para solventar cualquier confrontación bélica. Desde que nació, en el año 1147, se ha convertido en el heredero.

Taira no Tomomori (general toro varón).

Otro hijo de Kiyomori, nacido en el año 1152. Se podría decir que es la viva imagen de su padre, pero con un concepto mucho más elevado del honor y la lealtad. Alto, ágil, fuerte, gran estratega y hábil espadachín, Tomomoti engloba todas las características heroicas del periodo, deseando un Japón sin amenazas. Aunque no comparte la política de su padre, jamás le llevaría la contraria y ha puesto muchas esperanzas en el emperador Antoku para que guíe el país con el coraje, la bondad y la paciencia que se necesita.

Taira no Koremori (general toro varón).

Nieto de Kiyomori, joven e inexperto. Tímido de carácter y sin duda, no tan buen guerrero como acostumbran ser los Taira, pero de noble corazón y con ansias de demostrar su valía. Sus grandes ojos despiertos le confieren un aspecto mucho más infantil de lo que realmente parece y siempre se toca los cuernos cuando se equivoca.

Taira no Shigehira (general toro varón).

Uno de los hijos menores de Kiyomori, algo cruel y sin remordimientos. En ocasiones, este toro negro, presenta una eficiencia sanguinaria a la hora de cumplir con las órdenes que se le adjudican, pero lo adorna con el concepto del honor como para no categorizarlo de salvaje.

Emperador Antoku (kami ternera varón de Japón).

Aunque sea un niño, su hermosura y su inteligencia, le otorgan una edad muy superior a la que demuestra. Nacido en el año 1178 bajo la tutela de Dama Nii, irradia inocencia y ternura por donde camina, con su pelaje marrón y hocico suave. Su voz trasmite la amabilidad necesaria como para ser querido por todos. Le encanta el cuento de Ryujin, el dios-dragón del mar.

Taira no Noritsune (saburai oso varón).

Joven e idealista, este oso ardiente considera unos traidores a todos los Minamoto. Su corazón rebosa valor y lealtad hacia la causa Taira, con su voz potente y su férrea mirada, un guerrero a temer. Respeta las decisiones de sus señores sin cuestionarlas y prefiere el combate directo antes que las estratagemas o las argucias. No le importa sacrificar su vida si con ello el clan consigue sus objetivos y, por supuesto, no tolera la cobardía desde el año en el que nación, en 1160.

Taira no Tadanori (guerrero poeta toro varón).

Hermano de Kiyomori y nacido en el año 1144. Aunque su habilidad como guerrero no es cuestionada, es más conocido por sus poemas. Sus ojos cansados acompañan perfectamente su físico ya decaído, de largos mostachos que caen de su hocico otorgándole una apariencia de sabio.

Dama Nii (cortesana toro hembra).

Esta “toro hembra”, es decir, una vaca, es la mujer de Kiyomori y la abuela del emperador, conocida por Taira no Tokiko. Cariñosa, amable, elegante y piadosa, gracias a ella les fue perdonada la

vida a Yoritomo y Yoshitsune cuando éstos no eran más que unos críos. Le desagrada la violencia y las armas y cree que es necesario un cambio de política en el país, pues teme que la casta guerrera decida el destino del pueblo. Camina con lentitud, pero con firmeza, de pelaje blanco manchado con lunares negros dispares, parece una flor marchita que aún conserva parte de la extraordinaria belleza de su juventud.

Taira no Yukimori (general perro varón).

Perro filósofo, le complace las conversaciones sobre la vida, la mujer, los kami o cualquier debate culto. Su delgadez resulta llamativa porque todos sus ropajes cuelgan de su cuerpo, demasiado grandes y le otorgan un aspecto pacífico y torpe, aunque si valía como guerrero ya ha sido demostrada y nadie cuestiona su coraje.

Taguchi no Shigeyoshi (saburai cerdo varón).

Si alguien personifica mejor la hipocresía es sin duda Shigeyoshi. Cobarde, mentiroso y prepotente, se alía con quien mejor le puede proporcionar una posición de privilegio, aunque sabe fingir de tal forma que nadie sospeche de su verdadera personalidad. Posee un hocico con grandes orificios nasales, brazos cortos y de movimientos torpes.

Taira no Atsumori (niño perro varón).

Pese a su juventud, ya que nació en 1169, desea convertirse en el más poderoso espadachín de todo Japón. Alegre, valiente e inocente, le encantaría que los demás lo respetasen por su habilidad sin desdeñar su edad, por lo siempre que puede pide duelos con los más experimentados. Le encanta la música y demuestra un gran talento para la flauta.

Saito no Sanemori (saburai perro varón).

Antiguo vasallo de Minamoto no Yoshitomo, tras la guerra de Hogen y el disturbio de Heiji entró al servicio de los Taira, lo que no ha granjeado simpatías entre los partidarios Minamoto. Sus largas orejas le confieren un aspecto bonachón, que con su acento simpático a veces no se sabe si habla con seriedad o no.

Go-Shirakawa (ex-emperador oso varón).

Aunque no es partidario de los Taira, este ex-emperador vive prisionero o enclaustrado por el clan Heike. Viejo, arrugado y con la mente llena de remordimientos por sus actos pasados, vive en los templos esperando que el conflicto que él inició en el pasado por el poder, no conduzca a Japón a una era de guerras y de dictaduras militares.

Homenaje a los jugadores de Sengoku Jidai.

Originalmente esta partida estuvo destinada a ser jugada por foro, con un sistema propio y que narraba la guerra entre los dos clanes. Desafortunadamente no pude terminarla y como tributo a esos jugadores, ofrezco sus personajes para que los directores de juego los incluyan en la campaña como aliados, maestros, enemigos, amantes o compañeros. Si deseas conocerlos mejor, visita **http://www.portaldelmultiverso.com/index.php** en la sección *partidas por foro*.

Taira no Gennosuke (señor lobo varón).

Propio de la región de Tajima, este jovencísimo saburai representa los valores de fidelidad, bondad y valor de todos los Taira. Sus vasallos los siguen por el amor y respeto que profesa, más que por deber. Aprendió el arte de la espada con los mejores maestros y se le considera un kengo, conocedor incluso de las técnicas secretas de los Minamoto. Tiene bajo su servicio a los Azuma, una clan de tácticas de espionaje y asesinato, que sólo emplea como último recurso y siempre para el beneficio de todas su gente, a la que valora más que a su propia vida. Podría ser un excelente discípulo de Tomomori y un gran aliado de Dama Nii.

Azuma no Onikage (señor raza desconocida varón).

Si el demonio caminara sobre la tierra, se encarnaría en Onikage, señor de los Azuma. Cruel, sanguinario e impiadoso, sólo obedece a Gensosuke. El miedo que emana provoca auténtico pavor a sus víctimas, aunque repeta y cuida a los suyos, no muestra clemencia para con los débiles. Cumple sus misiones con feroz eficiencia y desde luego, sus presas conocen cuando este depredador fija sus garrar sobre ellos. Evidentemente, nadie lo querría tener como enemigo, pero es el candidato perfecto.

Minamoto no Kumiko (señora zorro hembra).

De carácter afable, descendiente del propio Minamoto no Yoshimitsu y sus poderosas técnicas de batalla. Jinete sin igual y músico excepcional, tiene la suficiente fuerza de voluntad como para regentar sus tierras solas, ya que su padre y su hermano murieron durante Hogen y Heiji. Con su madre enferma, ha madurado con rapidez y ha comenzado a comportarse dignamente para que su padre se sienta orgulloso de ella. Comulga con Yoshitsune, pero no mantiene una buena relación con Dama Masako y desde luego, sería una excelente compañera de Gozen Tomoe.

Minamoto no Koshiro (saburai conejo varón).

La venganza mueve el principal deseo de Koshiro, pero sin llegar a alcanzar un estado obsesivo ni perjudicial. Sus tierras y familia fueron masacradas por los Taira y cuando se originó la revuelta desde Kamakura, él y sus amigos no dudaron en acudir. De carácter sosegado, medita sus acciones antes de tomar una decisión y pese a su animadversión hacia los asesinos de su familia sólo se pondría en peligro a él mismo. Es difícil tener a Koshiro como un enemigo encarnizado, funciona mejor como aliado.

Akura Haku (espía felino varón).

Con un pasado bastante trágico, ya que asesinó por error a un anciano al que culpaba de la muerte de su familia, vagabundeó por Japón olvidando su origen noble y su sangre Heike. Sus años viviendo al amparo de la ley, con el cobijo de las sombras, atrajeron al bando Minamoto pues sus habilidades podrían servir para la causa. Haku (aunque no es su verdadero nombre) funciona como villano de los Taira, porque no es tan cruel ni malicioso como Onikage, pero es muy efectivo.

Ogami no Daigoro (saburai rinoceronte varón).

Por culpa de una estratagema de una familia rival, toda la familia de Daigoro sufrió la vergüenza de la traición y fue ejecutada por ello. Con un fuerte código moral, basado en el honor, una promesa hacia los Taira hace que luche bajo su bandera, hasta que la muerte limpie su compromiso. Gran espadachín, muchos nobles lo desean como mentor para sus hijos. El emperador Antoku le profesa gran cariño y Dama Nii lo tiene en alta consideración.

Nasaka no Kaine (señor tigre varón).

Señor de lo que queda de la familia Nasaka, se asentaron en Kamakura tras casi el exterminio de su clan tras las guerras de Hogen y Heiji. Este tigre blanco de carácter amable, sincero y risueño, ignora muchas de las formalidades de la educación nobiliaria del periodo, lo que le hace ser querido por las clases bajas y no recomendado para las altas. Desea que los Genji gobiernen de una forma más pacífica que la de los Taira y ha puesto sus pocos, pero valerosos guerreros, al servicio de Yoritomo. Funciona mejor como aliado, y podría bien casar con Yoshitsune y su forma de pensar.

Creación de personaje.

No existen muchas diferencias entre la forma de crear los personajes entre el periodo Tokugawa y la era Heian. Se han incluido nuevas razas y se han limitado el uso de escuelas de batalla, dones o profesiones más que recrear el proceso para sintetizar un nuevo héroe. Las armas y las armaduras tampoco son iguales, pero se ofrecerá una descripción suficiente para explicar dichos cambios. Las habilidades tampoco han sufrido cambios significativos. Recuerda sin embargo que la campaña presenta

mucha acción y combates, por lo que aconseja tener buenas puntuaciones en las **habilidades de armas** y en **estrategia**, así como en **mente** y **cuerpo**.

Razas

Nuevas razas para el periodo Heian.

Lobo

- **Don**: Fuerza.
- **Don**: Olfato agudo.

Asociados con la familia de los Minamoto, habitan generalmente por el oeste de Japón. Son muy similares a los caninos, pero con un porte más elegante.

Tigre

- **Don**: Fuerza.
- **Don**: Visión nocturna.

No es una raza muy común, pero en algunos casos se han visto familias enteras. Similares a los gatos, pero más altos y fuertes.

Carreras.

Nuevas profesiones o modificaciones de las ya existentes.

Guerreros.

Dedicados más a los asuntos marciales.

Magistrado: Hombres de armas del emperador, daimyos o aristócratas que se encargan de cuidar, vigilar el orden e investigar los crímenes.

- Habilidades asociadas:
  1. Habilidad en armas (tachi).
  2. Búsqueda.
  3. Indagación.
  4. Lectura y escritura (chino).
- Dones:
  1. Callejero.
  2. Resolución.
  3. Saburai.

Yojinbo: Guardianes de los grandes señores, que custodian la vida de aquellos a los que protegen con fervor y celo.

- Habilidades asociadas:
  1. Habilidad en armas (tachi).
  2. Atención.
  3. Liderazgo.
  4. Lectura y escritura (chino).
- Dones:
  1. Escolta.
  2. Resolución.
  3. Saburai.

Tsuwamono (soldado): Militares y guerreros del periodo, conocedores de las batallas y de las artes del combate.

- Habilidades asociadas:
  1. Habilidad en armas (arco).
  2. Estrategia.
  3. Liderazgo.
  4. Equitación.
- Dones:
  1. Honor.
  2. Resolución.
  3. Saburai.

Es recomendable que los tsuwamono compren alguna habilidad de combate en cuerpo a cuerpo, ya que la batalla, una vez acabadas las flechas, son las espadas quienes hablan. Casi toda la estrategia provenía de los escritos chinos, pero muchos grandes generales empezaban a variarlas para finales del periodo, tanto que el empleo de la nagiata y el arco comenzaron a ser sustituidos por la katana (sable) y el yari.

Aristócrata.

Miembros de la corte, conocedores de la compleja burocracia y de las leyes. Generalmente asociados con el clan Fujiwara.

Cortesano; Nobles enriquecidos con el arroz y con un manejo extraordinario de la política. Tal vez no muy necesarios en la campaña, pero pueden resultar atractivos.

- Habilidades asociadas:
    1. Atención.
    2. Diplomacia.
    3. Lectura y escritura (chino).
    4. Persuasión.
- Dones:
    1. Culto.
    2. Riqueza.
    3. Nobleza.

Plebeyos.

Los campesinos también se ven involucrados en los asuntos de los grandes señores. Desdeñados por los nobles, sus habilidades pueden resultar eficientes si se los pone a prueba.

Kyukaku (miliciano): Soldado de origen plebeyo con dotes suficientes como para ser tomado en cuenta por las altas clases.

- Habilidades asociadas:
    1. Habilidad en armas (cualquiera).
    2. Artesanía u oficio (una de ellas).
    3. Estrategia.
    4. Fullerías.
- Dones:
    1. Beligerante.
    2. Furtivo.
    3. Resolución.

Kohei (veterano): Las clases bajas padecen las decisiones de los grandes señores y muchos de los veteranos que sobreviven, se convierten en grandes luchadores.

- Habilidades asociadas:
    1. Habilidad en armas (naginata).
    2. Marcha.
    3. Estrategia.
    4. Medicina.
- Dones:
    1. Dureza.
    2. Rústico.
    3. Resolución.

Artistas.

En la época del Heian se produjo un excepcional aumento del arte, muchos de ellos, considerados espías por sus habilidades.

Taidou-Geijin (artista callejero): Actores, músicos y otros tratantes del entretenimiento que visitaban a los grandes señores para ofrecerles sus espectáculos.

- Habilidades asociadas:
    1. Oficio.
    2. Persuasión.
    3. Presencia.
    4. Recabar información.
- Dones:
    1. Ingenio o ligereza.
    2. Callejero.
    3. Acróbata o atlético, o furtivo o hablador, o carismático o comprensivo, o ambidextro o perspicaz.

Onmyoji: Místico conocedor de los secretos chinos de los cinco elementos taoístas que gobiernan el universo. En el apartado del trasfondo del periodo Heian se habla sobre la importancia que los japoneses otorgaban a este arte, no sólo para armonizar la vivienda, sino también para conseguir efectos positivos en el entorno (adivinar el futuro, astrología). Tal vez el más grande fue Abe no Seimei, un sabio del que se decía, había vivido siglos. Esta carrera también acarrea un respeto intrínseco en los creyentes del taoísmo,

muy parecido a los “magos” de nuestra cultura occidental, pero por supuesto, en Usagi Yojimbo no existe la magia ni los conjuros.

- Habilidades asociadas:
  1. Oficio (Onmyodo).
  2. Medicina.
  3. Presencia.
  4. Lectura y escritura (chino).
- Dones:
  1. Culto.
  2. Suerte.
  3. Comprensivo.

Dorobou (ladrón): No por considerarlo artista, pero sí por englobarlo en una categoría de pícaros que sobreviven gracias al ingenio.

- Habilidades asociadas:
  1. Escalada.
  2. Fullerías.
  3. Salto.
  4. Sigilo.
- Dones:
  1. Atlético.
  2. Callejero.
  3. Furtivo.

Espías.

En un futuro se les llamarán ninjas, pero en este periodo aún no se conocen por las habilidades que en un futuro se harán famosos.

Mukage (sombra): Personas que se ocultan bajo un disfraz para descubrir los secretos, mensajes ocultos o las órdenes de un general a otras fortalezas.

- Habilidades asociadas:
  1. Oficio.
  2. Fullerías.
  3. Atención.
  4. Sigilo.
- Dones:
  1. Iaijutsu.
  2. Kagejutsu.
  3. Oído agudo.

Sacerdotes.

Monjes y sabios, que o bien vagabundean por Japón o dedican sus esfuerzos para aprender de las artes marciales y la lucha.

Bonzo: Un monje budista que sigue la sabiduría de Amida, con una sencillo joe o túnica. Cuando un guerrero abandona su vida de sangre, se espera que ingrese en una orden sacerdotal de esta índole.

- Habilidades asociadas:
  1. Lectura y escritura (chino).
  2. Medicina.
  3. Oficio (sacerdote).
  4. Saber (religión).
- Dones:
  1. Culto.
  2. Investidura sacerdotal.
  3. Médico.

Sohei: La orden de los monjes guerreros, fanáticos de la lucha y con secretos de la batalla que sólo conocen sus acólitos. Un monje que pertenezca a Enryaku-ji, debe ser forzosamente del bando Taira, mientras que uno de la secta Mii-dera, pertenecerá al bando Minamoto.

- Habilidades asociadas:
  1. Lectura y escritura (chino).
  2. Habilidad en armas (naginata).
  3. Saber (religión).
  4. Combate sin armas.
- Dones:
  1. Investidura sacerdotal.
  2. Callejero.
  3. Furtivo.

Además de los templos de Enryaku-ji y Mii-dera, existían numerosos templos a lo que un monje pudiera acceder, pero sólo se citan los dos cultos anteriores por su importancia en la implicación de la Guerra Genpei.

Dones

Generalmente se permite el uso de todos los dones expuestos en el manual de Usagi Yojimbo, excepto aquellos que hagan referencias a armas que no existan en el periodo (más adelante se facilitará una lista).

Dones generales.

A continuación se exponen todos los dones que un personaje puede alcanzar en su inicio de creación de personaje.

Listado de Dones (*los marcados en cursiva presentan modificaciones o son nuevos*).

Básicos	Ánimo	Fuerza	Ingenio	Ligereza
Aliento Divino	Afán	Músculos de Acero	Astucia Defensiva	Acróbata
Ánimo	Agresión Mejorada	Golpe de Derribo	Callejero	Ambidiestro
Arte de la Guerra	Dotes de Líder	Golpe Poderoso	Escolta	Ataque Elástico
Atlético	Espíritu Luchador	Ignorar Daño	Golpe de Derribo	Iaijutsu**
Atributo Aumentado	Resolución		Picardía	Escolta
Astucia en Combate	Velocidad de Flecha		Sentidos de Combate	Evasión
Beligerante				Paso Seguro
Carismático				Zancada Veloz
Comprensivo				
Culto				
Desvío Flexible				
Desvío Mejorado				
Dureza				
Elegancia en Combate				
Ferocidad en Combate				
Fuerza				
Furtivo				
Hablador				
Honor*				
Ingenio				
Ligereza				
Luchador Acorralado				
Maestría sin Armas				
Médico				
Negociante				
Oído Agudo				
Olfato Agudo				
Perspicaz				
Rústico				
Dairokkan**				
Suerte				
Tirador Certero				
Trotamundos				
Visión Nocturna				
Vista Aguda				

**No es el código del bushido.*
***Algunos dones tienen el nombre en japonés, como Iaijutsu (desenvainado rápido) o Dairokkan (sentido del peligro).*

Arte de la Guerra

- Permanente: Añade 1 rango a las siguientes habilidades: Armas (tachi), armas (arcos), equitación, lectura y escritura (chino), y estrategia.

Dones Avanzados.

Desde golpes especiales hasta trasfondos nuevos para los personajes.

Dones Avanzados
Ataque Desesperado
Bojutsu*
Carrera Adicional (Genérico)
Contraataque Múltiple
Desaliño Dramático
Desviar Flechas
Engetsurugi*
Gigante
Golpe de Réplica
Investidura Sacerdotal
Kagejutsu
Kunaijutsu
Lucha a Ciegas
Monomi o Sadameru*
Nigiri ga Tondeoru*
Nobleza
Riqueza
Saburai
Zanzin Zanba*

**Se han empleado los nombres en japonés para Bojutsu (maestría en bo), Engetsurugi (golpe de la luna llena), Monomi o Sadameru (mirada del cazador), Nigiri ga Tondeoru (asir a una mano), Zazin Zanba (golpe hiendecaballos).*

Kagejutsu*

- Requisitos: Una Carrera basada en el arte del espionaje, el engaño o la traición.
- Permanente: Comienza el juego con 9 kunai y una de estas armas: Tanto, kodachi o kaginawa.
- Permanente: Puedes ejecutar un ataque especial. Como acción, desplaza una zancada hasta un oponente y declara un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra él. Incluye tus dados de fullerías en la tirada. Tu oponente incluye sus dados de indagación (si tiene) y sus dados de atención (si tiene) en el contraataque, desvío o esquiva.
- X (automático): Puede realizar tiradas de sigilo en condiciones en las que otros no podrían.

Kunaijutsu**

- Requisitos: D8 o superior en Mente y 3 o más rangos en la habilidad de armas (arrojadizas).
- Permanente: Los kunai son aún más mortíferos. Se añade corte a la lista de posibles críticos con un kunai.

Nobleza*

- Requisitos: Una Carrera con orígenes nobiliarios, como las de los aristócratas, guerreros o onmyoji.
- Permanente: Pertenece a las clases altas de la sociedad, por lo que el personaje tiene un título y tierras, además de un pequeño ejército a su disposición (no superior a 500 hombres y con sólo una torre o castillo minúsculo).
- Permanente: Comienza el juego con un caballo y una armadura.
- Permanente: Se obtienen todos los privilegios de las clases buke y kuge.
- X (automático): Puedes reclutar koku o soldados para una causa que convenga a los intereses de tu clan o señor.
- X (automático): Un mensaje, soldado o el propio personaje puede hacerse oír ante su señor (ya sea el emperador, un influyente daimyo o un cortesano).

Saburai*

- Requisitos: No se puede tener el don investidura sacerdotal y se debe provenir de una familia nobiliaria de casta guerrera.
- Permanente: Comienza el juego con un arco y un tachi, además de una de las siguientes posesiones: Naginata, yari, armadura o caballo.
- Permanente: Se puede recabar información con otros saburais.
- Permanente: Se poseen todos los privilegios de las castas buke y kuge.

Dones Okugi.

Dones especiales que en un principio no están disponibles para los personajes jugadores.

Dones Okugi
Aplastar al Enemigo Debilitado
Atadura
Buscar la Altura
Cabeza de Rata, Cuello de Buey
Causar Confusión
Causar Miedo
Conocer a las Tropas Enemigas
Cuerpo de Roca
Cuerpo en Lugar de la Espada
Golpe de Fuego y Piedras
Golpe de las Hojas de Otoño
Golpe del Agua que Fluye
Golpear las Esquinas
Manos Vivas
Mirada Estratégica
Pies del Yin-Yang
Pisar la Espada
Renovación
Ritmo de Dos
Subyugar la Sombra
Técnicas Ceremoniales
Tortuoso Camino de Montaña

Habilidades.

Teniendo en cuenta el periodo histórico, es necesario matizar algunas cuestiones en cuanto a las habilidades se refiere. Por ejemplo, el bushido aún no se ha instaurado completamente entre la casta guerrera, por lo que su conocimiento aún se debería manejar como algo endeble. Es decisión del director de juego qué tipo de especificaciones reducirá o simplemente eliminará.

Onmyodo

Con este tipo de conocimiento el personaje está facultado en el tradicional arte del Feng Shui. Conoce a la perfección el orden taoísta de los elementos, y sabe bien la colocación de los objetos dentro de una casa para armonizarla. Puede intentar predecir un futuro o crear malestar en una vivienda atrayendo a las fuerzas negativas (o positivas si busca el efecto contrario) de la naturaleza. Además, conocerá varios sortilegios que atraigan tanto la buena o la mala fortuna.

Corte

Conocer las diversiones de los nobles, preparadles ceremonias y fiestas, conocer los rumores e identificar a los grandes señores por lo que son, son algunos de los campos que esta habilidad engloba, útil para cortesanos y artistas, no tanto para los guerreros o sacerdotes.

Estilos de lucha.

No se sabe a ciencia cierta cuando comenzaron los verdaderos estilos de licha en Japón, algunos historiadores los sitúan más allá del siglo XII pero en multitud de relatos y escritos de carácter novelizado, ciertos guerreros empleaban tácticas y golpes especiales. Tanto si hubo como si no, los siguientes estilos permitirán a los jugadores definir su técnica.

Reiko Ryu (arco)	Enryakujin Ryu (naginata)	Mii-Dera Ryu (naginata)
Velocidad d8	Velocidad d8	Cuerpo d8
Armas (arcos): 3 rangos	Resolución	Resolución
Resolución	Armas (de asta): 3 rangos	Armas (de asta): 3 rangos
Mente d8	Ligereza	Voluntad d8
Tirador Certero	Mente d8	Ánimo
Equitación: 3 rangos	Armas (de asta): 6 rangos	Armas (de asta): 6 rangos
Ingenio	Zancada Veloz	Desvío Mejorado
Astucia Defensiva	Voluntad d8	Velocidad d8
Voluntad d8	Manos Vivas	Espíritu Luchador
Vista Aguda	Estrategia: 3 rangos	Contraataque Múltiple
Monomi o Sadameru	Luchador Acorralado	Desviar Flechas
Evasión	Golpe del Agua que Fluye	Nigiri ga Tondeoru
Subyugar la Sombra	Dotes de Líder	Mente d8
Armas (arcos): 6 rangos	Armas (de asta): 9 rangos	Renovación
Mirada Estratégica	Cuerpo d8	Desaliño Dramático
Ánimo	Estrategia: 6 rangos	Armas (de asta): 9 rangos
Equitación: 6 rangos	Aplastar al Enemigo Debilitado	Cuerpo de Roca
Armas (arcos): 9 rangos	Desaliño Dramático	Cuerpo en Lugar de Espada
Buscar la Altura	Cabeza de Rata, Cuello de Buey	Cabeza de Rata, Cuello de Buey

Heike Ryu (tachi)	Genji Ryu (tachi y arco)
Cuerpo d8	Cuerpo d8
Resolución	Resolución
Armas (tachi): 3 rangos	Armas (arco): 3 rangos
Desvío Flexible	Voluntad d8
Contraataque Múltiple	Ánimo
Desvío Mejorado	Armas (tachi): 3 rangos
Luchador Acorralado	Pisar la Espada
Velocidad d8	Velocidad d8
Iaijutsu	Espíritu Luchador
Ambidiestro	Armas (arco): 6 rangos
Ánimo	Dotes de Líder
Golpe de Réplica	Fuerza
Armas (tachi): 6 rangos	Mente d8
Desviar Flechas	Renovación
Agresión Mejorada	Armas (tachi): 6 rangos
Aplastar al Enemigo Debilitado	Desaliño Dramático
Zancada Veloz	Ligereza
Voluntad d8	Conocer las Tropas Enemigas
Ligereza	Armas (arco): 9 rangos
Golpe de Fuego y Piedras	Ingenio
Pisar la Espada	Cabeza de Rata, Cuello de Buey
Zazin Zanba	Monomi o Sadameru
Mente d8	Armas (tachi): 9 rangos
Armas (tachi): 9 rangos	Engetsugiri
Desaliño Dramático	
Golpe de las Hojas de Otoño	
Renovación	

Armas y Armaduras

Aunque siempre nos imaginamos a los samurais con la katana desde tiempos inmemoriales, lo cierto es que durante la era Heian, el arco consistía en el arma principal, acompañada de una espada más o menos recta, conocida como tachi. Las armaduras para la infantería aún estaban en desarrollo, porque los solados batallaban sobre los caballos con gruesas protecciones, aunque, como es sabido en los juegos de rol, los jugadores ignorarán todos los factores históricos para hacerse con las armas y armaduras potentes. He aquí la lista de las permitidas.

Armas

Nombre	Coste	Tipo	Tamaño	Habilidad	Alcance	Críticos	Daño
Bo	Barato	CC	Compuesta	Contundentes	Personal	Apl, Con, Der	2d20
Bokken	Promedio	CC	Media	Espadas	Personal	Apl, Con, Der	2d20
Buke-Zukuri	Promedio	CC	Ligera	Contundentes	Personal	Apl, Con	1d20
Daikyu	Promedio	CD	Pesada	Arcos	M largo	Per	2d20
Gunsen	Promedio	CC	Arrojadiza	Abanicos	Personal	Apl, Reb	1d20
Hankyu	Promedio	CD	Pesada	Arcos	Largo	Cor	2d20
Jo	Promedio	CC	Media	Contundentes	Personal	Apl, Con	1d20
Jitte	Promedio	CC	Ligera	Contundentes	Personal	Apl, Con, Des	2d20
Kama	Promedio	CC	Ligera	Hachas	Personal	Cor	2d20
Kaginawa	Promedio	CC	Pesada	De Cadena	Adaptable	Apl, Der, Des, Per	1d20
Keibo	Promedio	CC	Ligera	Contundentes	Personal	Apl, Con	1d20
Kodachi	Promedio	CC	Ligera	Espadas	Personal	Apu, Cor	2d20
Kunai	Promedio	CC	Ligera	Arrojadizas	Personal	Per	1d20
Maestría sin Armas	Ninguno	CC	Ligera	Combate sin Armas	Personal	Aga, Apl, Con, Der, Des	1d20
Masaraki	Promedio	CC	Media	Hachas	Personal	Hen	1d20
Naginata	Caro	CC	Pesada	De Asta	De Asta	Apu, Hen, Reb	2d20
Nunchaku	Promedio	CC	Ligera	De Cadena	Personal	Con, Pul	1d20
Ono	Caro	CC	Pesada	Hachas	Personal	Cor, Hen	2d20
Puño	Ninguno	CC	Ligera	Combate sin Armas	Personal	Apl, Con	1d20
Tachi	Promedio	CC	Media	Espadas	Personal	Apu, Cor	2d20
Tanto	Promedio	CC	Ligera	Espadas	Personal	Apu, Per	1d20
Tessen	Promedio	CC	Ligera	Abanicos	Personal	Pul, Reb	1d20
Tetsubo	Promedio	CC	Pesada	Contundentes	Adaptable	Con, Pul	2d20
Yari	Promedio	CC	Pesada	De Asta	De Asta	Emp, Per, Reb	2d20

Armaduras

Nombre	Peso	Aguante	Límite	Coste
O-yoroi	30 kilos	+4	D6	Exorbitante
Domaru	15 kilos	+3	D6	Caro
Haramaki	6 kilos	+2	D8	Caro

Dirigiendo las Guerras Genpei.

Ya finalizando este proyecto, observarás que narrar una campaña es algo más complicado que en las aventuras sueltas. En esta ocasión deberás embarcarte en la horrible tarea de desarrollar una larga batalla de cinco años de duración, intentando trasmitir muchas emociones e intereses de cada bando (Heike y Genji) e incluso, observando cómo carismáticos personajes, que no merecen un final trágico, mueren. Si puedes adquirir una banda sonora apropiada y seleccionas las canciones para cada escena, ganarás mucho en las partidas. Antes de nada, empápate de cómo funcionan las cosas en la era Heian para no cometer errores más adelante con respecto al periodo Edo (Tokugawa), como nombrar las katanas de los personajes (que no existen) o decir que el Shogun (figura que aún no ha sido oficialmente instaurada) ha decretado una ley injusta, como la eliminación del insei. Si puedes leer el Genji Monogatari o el Heike Monogatari, mejor que mejor, pues te sumergirás dentro de la historia contada por los personajes que en aquel tiempo vivieron, y notarás la influencia de China, los rangos sociales o la manera de hablar… Pero tranquilo, hemos venido a jugar a rol, no ha ofrecer una clase de historia japonesa a los participantes de la campaña.

Versos y poemas.

Como ya te he comentado al inicio de esta sección, las aventuras se clasifican en poemas y las escenas, en versos. En realidad no existen diferencias con la terminología empleada de forma regular en otros módulos, pero tal vez, al denominarlas así, se consiga que los jugadores penetren en una saga épica. Si has sido observador y has leído la primera aventura, te habrás percatado de que no se han incluido hojas de personaje para los villanos y pnjs… Esto obedece a una razón bien sencilla. Al principio te dije que en una campaña priman mucho más los intereses del grupo de juego, pero que al desconocer las apetencias de tu grupo, no podría incluir lo que llamamos "escenas personales" y que en realidad, estas aventuras consistían en resúmenes que tú (sí, el director de juego) deberías ampliar. Así que nos repartimos el trabajo, yo te desarrollo una trama general, te informo del periodo histórico y de las diferencias entre Tokugawa y Heian y tú, introduces a todos los personajes en la historia, tanto los villanos como los aliados, es decir, que para obligarte a introducirte en la aventura y que de veras te esfuerces en ella, te asigno (si quieres claro, de todas formas en el libro básico encontrarás un sin fin de hojas de personaje) esta tarea. Eso sí, por favor, no te olvides que los jugadores son los verdaderos protagonistas de esta campaña, sé justo con ellos y mima sus historiales para que coincidan con la trama original, explicando que la mayoría de las aventuras consistirán en batallas.

Feliz Campaña.

Si tienes alguna duda o quieres exponer tus comentarios sobre la campaña, visita los foros de nosolorol, en www.nosolorol.com y comparte con los aficionados de Usagi Yojimbo tus experiencias. Por cierto y a modo de despedida, no olvides que esta campaña tiene una cierta base histórica, pero es más una campaña de juego de rol, por lo que uno se toma ciertas licencias para desarrollar la historia (es decir, que me paso por el arco del triunfo lo que no me conviene).

Lo dicho, a divertirse.

Ryujin

El barco se hundía, con el fuego y el agua como compañeros de juegos. Los sonidos de la batalla morían junto al viento que apenas izaban las banderolas de color bermejo.

El blanco pronto dominaría el mar y la tierra, pese a los reclamos de los dioses, en la distancia pronto acudirían a buscarlo. Tras la niebla y marea, la figura de un solitario lobo lloraba de tristeza.

No tienes la culpa, nadie la tiene. Hubo un sueño que pudo ser cumplido, pero el final demuestra que a veces, por mucho que lo deseemos, las aspiraciones se quedan en el corazón.

Un abrazo que reconforta la pérdida, alguien que sonríe mientras que con su mano atiende al lobo blanco, feliz, contento y alegre.

Adiós señor lobo del norte, vamos a ver a mi abuelo Ryujin, señor de los océanos. Adiós pequeño, aulló el lobo.

T

Poemas

Ishibashiyama

Poema uno: Ishibashiyama.

"Se aprende poco de la victoria, mucho de la derrota".

Introducción.

El príncipe Mochihito y su leal defensor, Minamoto no Yorimasa han muerto tras la batalla de Uji. Taira no Kiyomori, en represalia, ha incendiado y destruido muchos templos y santuarios en la ciudad de Nara, lo que ha provocado que Minamoto no Yoritomo haya decidido rebelarse desde Kamakura, movilizando su ejército y el de sus aliados, el clan Miura, contra los Taira. El Gran Ministro al enterarse que el líder de los Minamoto ha decidido alzarse en guerra, ha ordenado a Oba no Kagechika que lo detenga.

La aventura.

Tanto los jugadores Taira como los Minamoto, tendrán un comienzo similar. En primer lugar, los respectivos señores les comentarán la situación actual en Japón, explicando parte del trasfondo con el objeto de introducirlos en el ambiente, seguido de unos encuentros preliminares donde habrá un primer contacto entre ellos para terminar en la batalla de Ishibashiyama. El pilar central reside en la confrontación del grupo de personajes y su experiencia en las sanguinarias contiendas que se desarrollarán durante la campaña. Este primer poema ayudará a entender la postura de los Genji y los Heike, una aproximación a las reglas y sistema de **Usagi Yojimbo**, además de un acercamiento entre los dos grupos de jugadores.

La Batalla de Ishibashiyama

Taira no Kiyomori se enteró que Yoritomo había dejado Izu y que se encaminaba hacia el paso de Hakone, por lo que ordenó a Oba Kagechika que detuviese el avance. Realizó un ataque sorpresa durante la noche, impidiendo la marcha de los Genji muy cerca de Kamakura.

Versos Genji: La Casa de Kaneka.

Septiembre de 1180.

Los jugadores se hallarán en la ciudad de Kamakura, alborotada desde que el señor Minamoto no Yoritomo ha mandado emisarios a los clanes vecinos para formar un ejército para luchar contra los Taira, en venganza por la destrucción en Nara y la muerte de su padre, hace unos 20 años. La ciudad rebosa un frenético movimiento, con numerosos soldados, muchos del vecino clan Miura, mercaderes que traen alimentos, ladrones, prostitutas, monjes y campesinos que donan arroz para la causa. La mayoría de las posadas y casas de té de la ciudad están ya colapsadas por el ingente número de personas que han acudido y los personajes se encuentran en una de ellas, La Casa de Kaneka, una agradable construcción con un bonito estanque y jardín, de una única planta y con una sake decente. En ella se encontrarán guerreros perros, bovinos y rinocerontes, varios monjes mono y panda, y unos pocos zorros y felinos.

La llegada del jugador Minamoto provoca un silencio tenso, cuando uno de los guardias que lo acompañan desenrolla un pergamino:

Rumores en la Casa de Kaneka

Los jugadores podrán obtener información si realizan una tirada exitosa de indagación o persuasión (la forma de abordar a los clientes determinará si se usa voluntad o mente y queda a discreción del director de juego).

1) Minamoto no Yorimasa se ha hecho el sepukku y el emperador Mochihito ha sido ejecutado. Minamoto no Yoritomo reclama venganza.

2) Yoritomo y su hermano Yoshitsune hace tiempo que no se ven.

3) Dama Masako, la esposa de Yoritomo, es un espíritu que ha hechizado al señor de los Genji.

4) Difícil lo tienen los Minamoto, con los kami de la guerra como Taira no Tomomori y su padre, Kiyomori.

5) Gochin no Tajima murió como un héroe en la rivera de Uji, parando más de 50 flechas Taira.

"El señor Minamoto no Yoritomo, señor de los Genji y defensor del Emperador, convoca a los hombres de corazón justo y honesto a revelarse contra los malvados Taira, porque el mismo Cielo está harto de sus fechorías. A todos los que sirvan al señor Yoritomo en su leal lucha, se le recompensará con arroz y

cinco shu, sin embargo, los traidores y los cobardes serán ejecutados de inmediato. Deberéis presentaros ante el señor Minamoto no Yukiie".

Son muchos los que se levantan para unirse a la causa, riendo y manifestando que los Taira desaparecerán en el infierno, junto con los clanes que decidan apoyarlo. El jugador Minamoto deberá preguntar a todos los aspirantes por su capacidad de lucha y sus motivaciones, así, cuando proceda con sus compañeros, habrá una excusa para trabar una conversación algo más profunda.

Versos Genji: La supervisión de Yukiie.

Una vez reclutados, los jugadores y aquellos guerreros afiliados visitarán los patios del castillo de Kamakura. Muchos aliados de los Genji practican con las espadas y las lanzas en ejercicios preparatorios para la guerra, entre gritos y rugidos, los jóvenes Minamoto parecen muy esperanzados. Los jugadores serán conducidos ante la presencia de Minamoto no Yukiie, tío de Minamoto no Yoritomo. Sentado en una pequeña silla de mimbre, pide con amabilidad que los personajes muestren su técnica, combatiendo con el arco, tachi y naginata, ya sea entre jugadores o entre un personaje no jugador y un jugador. Mientras no se cometa ninguna pifia o un gran fallo monumental, Yukiie aceptará de buen grado su presencia en el ejército. Los jugadores pueden visitar el campamento o pasear por la ciudad, en la que podrán ver a uno de los hermanos de Yoritomo, Minamoto no Noriyori, bebiendo sake algo apartado. Si los jugadores se acercan a él, conversará de buena gana aunque él no es tan optimista como el resto de sus compañeros, porque no sólo con la determinación y la furia se gana las batallas.

Qué hacer en Kamakura

El tener algo de tiempo libre en la ciudad debería potenciar la unión de los jugadores. Haz que se diviertan, que algunos personajes de sus historias aparezcan, incluso inventar alguna subtrama que los mantenga ocupados. Noriyori puede aceptar compañía, pero Yukiie y Yoritomo es más que improbable. Debes conseguir que los protagonistas del cuento se consideren aliados, al menos, antes de salir de la ciudad.

Versos Genji: Hacia la batalla.

En tan sólo tres días, los más de 3000 soldados han abandonado la ciudad de Kamakura para dirigirse al paso de Hakone. Cuando los personajes vean a Yoritomo, debe aparecer como uno de los héroes de las leyendas, con una voz grave que habla con su rugido sobre la victoria de los Minamoto, la venganza hacia su padre, Yoshitomo y la de los pobres aldeanos de Nara, junto con los monasterios y los sacerdotes asesinados. Con una buena tirada de **mente+atención a dificultad 5**, observarán que el señor de los Minamoto mira hacia uno de las balconadas del palacio y se podrá contemplar a una hermosa zorro de blanco sokutai, que despierta una sensación extraña. A la cabeza de la tropa se verá al orgulloso Yoritomo y a Yukiie, pero no ha Noriyori. El pueblo de Kamakura despide a su señor con una lluvia de pétalos de cerezo, rezando a Buda Amida por una pronta victoria.

En varios días las tropas Minamoto cruzan el paso de Hakone y descansan en Ishibashiyama, ciudad en una región montañosa cercana al Fujiyama, que protege del viento y proporciona la suficiente sombra como para facilitar el reposo. Se prepararán las tiendas y se depositarán los carros de suministros protegidos, además de campanas estáticas cerca de los centinelas para avisar en caso de ataque enemigo. Los jugadores podrán aprovechar para indagar entre los soldados, interpretar entre ellos o pasar el tiempo antes de proseguir su viaje, desconociendo que al anochecer, las tropas de Kagechika los atacarán por sorpresa. Aunque los personajes sospechen de las intenciones del enemigo, el manifestarlo de forma pública sólo les señalará como cobardes, aunque si insisten y consiguen muy buenas tiradas de persuasión, Yoritomo repartirá varios centinelas en puntos estratégicos, aunque no se debería permitir a los jugadores que interactuaran con el gran señor ni con su pariente Yukiie, debido a que el tiempo disponible lo dedican al descanso o a la elaboración de futuros planes de guerra.

También tienen corazón

Sería conveniente que los personajes establecieran relaciones con los compañeros de armas. Aquí algunos guerreros de ejemplo para dialogar (se pueden utilizar para los encuentros en Kamakura):

Kuma: Un rinoceronte que perdió a su padre en Nara, quiere venganza y está convencido de que lo conseguirá.

Miura no Nobuhide: Un oso tranquilo pese a su juventud. Duda del terreno, ideal para una emboscada.

Hojo no Arai: Un joven perro idealista, seguro de la victoria ante los malvados Taira.

Daku: Un monje felino que piensa que el Cielo castigará a los Taira, pero que duda de la eficacia de un ejército tan inexperto.

Muto: Un gato tuerto de aliento pestilente, se nota que sólo está por el dinero y contará historias de prostitutas. Espía de Kagechika.

Versos Genji: El ataque sorpresa.

Las nubes negras oscurecerán tanto las lunas como las estrellas, favoreciendo que los Taira puedan elaborar la emboscada de manera perfecta. Los jugadores se hallarán en sus respectivas tiendas o en el suelo, con mantas y hogueras para protegerlos del frío y la humedad, aunque, si alguno lo desea, puede encontrarse como centinela, junto con varios compañeros que portan farolillos de papel.

La batalla constará de tres partes, cada una con varios objetivos, que han de ser cumplidos para minimizar los daños, porque por muy bien que lo hagan los personajes, Ishibashiyama supondrá la muerte de cientos de Minamoto (incluidos los amigos que hicieron los personajes en estos días).

Fase primera: Llegada de los Taira.

Como se ha mencionado, los enemigos se acercarán en silencio hacia las relajadas tropas de los Genji, con lo que el objetivo de los soldados Minamoto es llegar hacia las campanas para dar la voz de alarma. Los personajes tendrán derecho a una tirada de **mente+atención**, pero los Taira tendrán una **bonificación** de **d12** por el terreno, la visibilidad y la sorpresa. Es decisión del director de juego si algún jugador de los Taira intenta asesinar a otro jugador de los Minamoto (sólo si está ejerciendo de vigía). Caso de ser descubiertos, se iniciará una persecución hacia las campanas, pero ya será demasiado tarde, porque los Heike habrán penetrado en las defensa.

Primer encuentro

Sería interesante que un jugador Minamoto se encontrara con un jugador Taira, incluso llegaran a mantener un cruce de palabras. La obligación del Genji sería dar la alarma, tocar las campanas, iniciando una excelente persecución de dos turnos, utilizando la velocidad, quien más éxitos obtenga ganará.

Fase segunda: Mantener el control.

Realmente las complicaciones provienen en esta fase, donde se desarrollará la primera guerra de Yoritomo. Al grito de los centinelas y las campanas, los Minamoto emergerán bastante sorprendidos y confundidos, sin armadura puesta y con el ejército enemigo masacrándolos, muchos jóvenes habrán muerto mientras dormían. Poco a poco el fuego se expande por el campo de batalla, con la huída de muchos caballos y los animales de carga, pronto, los soldados de Yoritomo les seguirán, que, junto a Yukiie, ordenan crear un muro defensivo para evitar la aniquilación y mantener la cordura.

Ataque desde el interior: Los jugadores deberán realizar una tirada de **mente+voluntad+estrategia a dificultad 6**, si fallan, recibirán **d20** de daño. Los Taira han entrado golpeando a sus enemigos, los personajes deben mantener la compostura y luchar contra dos enemigos como en un combate normal. Es posible ayudarse si han acabado con sus enemigos.

Hazañas

- *Duelo contra un gunso.*

Abe no Ukio: Una cabra con un cuerno roto.
Chiba no Sazaki: Un rinoceronte de dientes afilados y ojos muy pequeños.

- *Duelo contra un chui.*

Oba no Sazuke: Cabra de mechones marrones y voz potente.
Kajiyama no Kagehide: Cabra de brazos fuertes y mirada temeraria.

- *Duelo contra Oba no Kagechika*: Sólo durante un turno, pues su guardia lo alejará del peligro.
- *Alentar*: El jugador puede realizar la maniobra y eliminar el daño sufrido por la tirada de batalla en ese turno.
- *Alzar el estandarte*: Ante la visión de su emblema, los Genji añaden +d12 en sus tiradas de ataque en el presente asalto.
- *Estratega superior*: El personaje ha vislumbrado una estrategia que le permitirá obtener una cierta ventaja sobre sus enemigos, añadiendo +d12 en su siguiente tirada de batalla.

La batalla: Recuperados del impacto, el fuego ha iniciado su camino y por lo menos la noche presenta claros de luz con los que batallar más cómodos. Los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+mente+estrategia a dificultad 6**, si fallan, recibirán **d20** de daño. Si los jugadores obtienen un éxito, lucharán contra un enemigo en un duelo, pero si consiguen un gran éxito, podrán acceder a las *hazañas*. Dependiendo de la longitud que se le quiera dar a la batalla, lo aconsejable residiría en realizar

dos tiradas, aunque si el director de juego lo prefiere (y el grupo aguanta), se podría aumentar hasta cuatro.

Fase tercera: La huída.

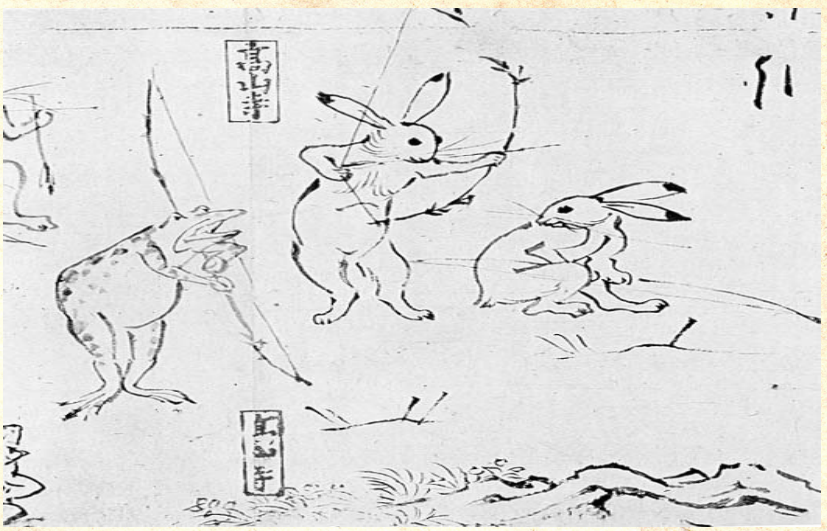
Pese a los muchos esfuerzos de los personajes, la batalla está perdida. Contemplarán como casi todo el ejército Minamoto ha sido masacrado y la joven sangre riega Ishibashiyama, con las nubes nocturnas como testigo. Un grupo de Taira está intentando acabar con la vida de Yoritomo y los jugadores deben intentar protegerlo. Muchos gritos claman la retirada y los soldados huyen en desbandadas de las armas Heike. Los jugadores deberán combatir contra los bushi enemigos, dos asaltos, y conducir a su señor fuera del peligro, por lo que deberán lanzar **velocidad+mente+estrategia a dificultad 6**, si fallan, recibirán **d20** de daño. El derrotado ejército seguirá con su desalentadora fuga casi hasta el amanecer, cerca del paso Hakone mientras en los oídos no cesan de escucharse las burlas de los Taira y vítores hacia Oba no Kagechika, el emperador Antoku y Taira no Kiyomori.

Último encuentro

Es probable que los jugadores Taira intenten matar a Yoritomo, por eso, en esta parte final de la batalla, habrá la primera confrontación importante entre ambos bandos. Deberán mantener dos turnos de lucha, hasta que Yukiie llegue con refuerzos.

Versos Genji: Lamerse las heridas.

Si cuentan a los supervivientes, de los 3000 que partieron regresan unos 1800, casi la mitad de los efectivos, un resultado desastroso, pero al menos, Yoritomo sigue con vida para continuar con la guerra. Huirán por las cercanías del Fujiyama pero el señor de los Genji manda llamar a los jugadores para agradecerles su intervención y recompensarles como es debido, nombrándolos *banken* (perros guardianes). Cenarán tanto con él como con Yukiie y les preguntarán sobre Ishibashiyama, teniendo un cortés debate, prometiéndose que la próxima vez derrotarán a los Taira y que comerán arroz dentro de los muros de Heian-Kyo. Se hablará de conseguir el apoyo de Fujiwara no Hidehira, el clan Satake, el clan Takeda y Minamoto no Yoshitsune, lo que provocará un cambio de humor notable en Yoritomo, acordando que seguirían con la conversación en Kamakura.



Desenlace Genji

Con esta primera batalla los jugadores Minamoto han aprendido la crudeza de la derrota y a no subestimar a los Taira, aunque al menos han conseguido salvar a Yoritomo, sobrevivir a una guerra desastrosa y a ser reconocidos como héroes.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos al terminar con vida la aventura y un punto adicional por cada *hazaña* conseguida.

Versos Heike: La carta del señor Kiyomori.

Agosto de 1180.

Equipo inicial
Al grupo de personajes se les entregará caballos y el suficiente dinero como para no padecer penurias durante el viaje. Es posible que accedan a entregarles armas, pero ninguna armadura.

Comenzando por el jugador Taira, se encontrará en la fabulosa capital, al anochecer, junto a sus parientes Taira no Koremori y Taira no Shigehira, recién llegado de Nara. El joven Shigehira narrará la fantástica batalla que hizo su hermano mayor, Tomomori y cómo el clan acabó con los traidores que alzaron su mano en contra del emperador Antoku (con dos años de edad). Le entregará una carta que deberá llevar al este, escrita de la mano del propio señor Kiyomori, y cuyo destinatario es Oba Kagechika. Deberá encontrar un grupo de guerreros que lo acompañen en la secreta misión, porque los Minamoto son traicioneros y puede que los espías y asesinos busquen a los mensajeros, por eso es necesario caminar con personas ajenas al clan pero comandadas por alguien de confianza. Dentro de la capital, existen numerosas posadas donde por arroz y sake, muchos guerreros ayudarían al clan Taira.

"Estimado señor Oba no Kagechika. Le agradezco que me haya informado de las pretensiones del traidor de Minamoto no Yoritomo. Le encomiendo el honor de detener al ejército Genji una vez hayan salido de Izu. Seguramente tomarán el paso de Hakone, lo que le dará la oportunidad de acabar con sus fuerzas en Ishibashiyama, si empleáis la astucia y el juicio. Sé que no me fallaréis en el cumplimiento del deber. El mensajero es un pariente apreciado en mi casa y con orgullo se lo cedo, al igual que a sus acompañantes, para que honren el apellido que tantas veces protegió al Emperador. La victoria es nuestra porque la causa es justa, Taira no Kiyomori".

Nombre de posadas
Crisantemo: Apacible, al igual que cara.
Casa de Mujito: Encontrar asesinos es ideal en ese establecimiento.
Sauce del lago: Una taberna media, con buena comida, mujeres y solados honorables.

La luna brilla hermosa en los jardines del palacio, donde se refleja su luz en los estanques. El jugador Taira se despide de Shigehira y contempla a las damas de la corte junto a los nobles. Antes de salir de palacio para dirigirse a buscar hombres desconocidos, las voces de un poderoso guerrero retumba en los dojos, es Taira no Tomomori, que practica sin descanso el arte de la espada. Su hermano, Munemori, lo contempla con calma mientras bebe sorbos de té con limón. Si el jugador entra, un guardia lo expulsará alegando que los grandes señores no quieren ser molestados.

Depende del grupo de juego y del director, los lugares donde el jugador Taira puede encontrarse con el resto de los miembros, pero se da una oportunidad de un primer encuentro para que los personajes se conozcan entre sí. Hechas las presentaciones, sólo queda equiparse y partir hacia las tierras del clan Oba. El grupo no deberá demorarse más de dos días.

Versos Heike: Sol de verano.

Viajeros, ciudades y caminos
Aunque no se mencionan, en el mes de caminata o cabalgada, los personajes se encontrarán con viajeros, peregrinos, monjes errantes, patrullas de los clanes aliados o neutrales, ciudades, pueblos, aldeas, caminos, montañas, campos de arroz y un largo etc. No olvides incluir en las descripciones todos estos factores para simular una Japón poblado y vivo.

Según los cálculos ordinarios, los jugadores deberían llegar a las tierras de Oba no Kagechika, Hiraizumi, en aproximadamente un mes. Resultará agotador caminar bajo los calurosos rayos del sol. Tampoco ayuda la excesiva humedad, lo que provoca sudor, picor y sofoco. Los jugadores tendrán una oportunidad inmejorable de conocerse entre sí, tantearse y entablar amistad. A continuación se ofrecen unos tres encuentros para amenizar la marcha, aunque el director de juego puede incluir muchos más.

Los campesinos de la aldea Mizumi.

Mizumi es una aldea muy pequeña compuesta por unas diez casas y tres familias numerosas que recolectan arroz. Se sitúa en las cercanías de un lago que abastece de riego y de vez en cuando, los recaudadores vienen a exigir el pago, pero por lo general, los campesinos viven con tranquilidad. La

llegada de los guerreros supone un cambio fuerte en la población, ya que los utilizarán como jueces de un litigio que está enfrentando a Makume (cerdo muy flaco de grandes orejas) y Koto (conejo muy paletudo), pues se acusan mutuamente de robar su cosecha, además, la hija de Makume, Ryoko una cerda poco agraciada, se enamorará de uno de los personajes. En realidad se trata de un topo (animal, no personaje) que come el grano y que una tirada de **mente+búsqueda** o **mente+supervivencia a dificultad 5** revelará. Los plebeyos agradecidos, les colmarán de alimentos.

La ladrona Kanae.

En el ecuador del viaje y casi haber visto ningún pueblo, los jugadores se encontrarán ante una casa de té llamada Pétalos del Valle, un lugar del que emana un profundo aroma a descanso. Desde que comenzó la guerra, ya pocos viajeros se aventuran por la zona y por eso Miyami, una gata hermosa de ojos muy grandes y sus dos hijos, de orejas mordidas y larga cola, invitan con muchos entusiasmo a los cansados jugadores, que apenas se podrán negar a entrar. Termas, comida, una planta con suelo reluciente de madera de cedro y el olor a sosiego calmarán los ánimos de cualquiera, pero casi al anochecer, una gata y prima de Miyami, Kanae, muy bella y de movimientos bastante provocadores, intentará yacer con uno de los personajes para robarle alguna que otra pertenencia.

La patrulla de los Oba.

Ya en territorio Oba, una patrulla formada por cabras y al mando de Kajiwara no Kagetoki les detendrá pidiéndoles que se identifiquen. Al entregar los papeles de viajes los bushi se quedan sorprendidos de que haya venido un miembro de la familia Taira pero, con una tirada de **mente+persuasión a dificultad 6**, descubrirán que la presencia de los personajes no es del toda deseada. Kagetoki les comentará la batalla de Uji y de cómo un respetado monje de Mii-Dera llamado Gochin no Tajima, defendió el sólo un puente contra más de 100 arqueros y detuvo más de 50 flechas con su naginata. Tras las respectivas despedidas, dos guardias los acompañarán a la ciudad donde reside Oba no Kagechika.

Versos Heike: Hiraizumi.

Septiembre de 1180.

La ciudad de Hiraizumi les da una discreta bienvenida, mientras los guardias conducen a los personajes al castillo de Oba no Kagechika. El lugar se enriquece con los cultivos y con las vetas de mineral que existen en las montañas cercanas, lo que dota a la región una particular belleza, con casas de madera ordenadas según la planificación cotidiana, almacenes y numerosas posadas, algunas con hermosos jardines. Aunque con encanto, Hiraizumi no se puede comparar con la fantástica capital, Heian-Kyo, lo que provoca en los jugadores una reacción indiferente ante los comentarios de los soldados elogiando a su población. Antes de conversar con el señor, las damas de la corte y otras sirvientas los atienden, ofreciéndoles comida, un baño y ropas limpias.

Una ciudad normal

Hiraizumi presenta las condiciones y etiquetas de los que denominaríamos como una ciudad corriente en el periodo Heian. Debido a la amenaza de guerra, la población (mayoritariamente cabras) está algo nerviosa, pues saben que Minamoto no Yoritomo se ha alzado en armas y temen que la revuelta les salpique a ellos también. El director de juego puede añadir localizaciones especiales, personajes no jugadores, así como encuentros específicos.

Ya presentables, los guardias los conducen hacia unos aposentos privados en los pabellones del oeste, donde se encuentra Oba no Kagechika y su hijo, Oba no Saburo, que se apenan que los señores Taira no hayan informado para recibirles como se merecen. Una tirada de **mente+atención a dificultad 5**, revelará que Saburo no aprecia a los jugadores. Hablarán sobre la carta y la misión, que con orgullo cumplirán, pues un espía entre los Minamoto, llamado Muto, le ha informado que pronto saldrán de Kamakura y que en menos de una semana descansarán en Ishibashiyama, lo que les proporciona a los Heike tiempo necesario para elaborar el ataque sorpresa. Como el viaje ha sido largo, el señor Oba les permitirá irse a dormir, no sin antes comentar las guerras de Hogen y su particular enfrentamiento contra Minamoto no Tatetomo. Saburo deseará conversar en la mañana con los personajes alrededor de los jardines, cerca del dojo familiar.

Versos Heike: Oba no Saburo.

Algo más tarde del amanecer, Saburo les estará esperando en el lugar acordado, con una espada de madera y un arco. Desayunarán juntos e irán al templo del castillo, dedicado a sus antepasados y a Hachiman, señor de la guerra, lo que provocará una retahíla de preguntas sobre la religiosidad de los personajes y sus creencias. Pedirá practicar con ellos en duelo, tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia, hablando de Heian-Kyo e Hiraizumi, derivando hacia el señor Kiyomori. La leyenda de ese sacerdote, Gochin no Tarima se ha extendido muy rápido, así como la masacre de Nara y, aunque estando conforme con las órdenes del Gran Ministro y castigar a los monjes traidores, asesinar a más de un millar de campesinos es algo que sólo alguien muy cruel puede permitir. Entonces, ya casi para el almuerzo de la tarde, las cuestiones se tornarán hacia la lealtad y las propias decisiones, la moralidad y el deber para lo que uno designa como injusto. Aunque sus palabras denoten que no cumplirá con las órdenes de Kiyomori, Saburo irá a la batalla como se lo han ordenado y quedará con los personajes para discutir la estrategia junto a su padre. Durante el resto del día, los jugadores pueden deambular por la ciudad, descansar en el castillo o hablar con las damas o cortesanos.

Versos Heike: Estrategia.

Durante la noche se planificará el diario de la guerra, observado los planos de Ishibashiyama y la facilidad de emboscar a un ejército desprevenido en las regiones montañosas. Acordarán atacar durante la noche, con grupos pequeños y numerosos que causen una confusión entre los soldados enemigos, quemando sus provisiones y obligándoles a huir hacia Kamakura. Oba no Kagechika mostrará su estrategia con bastante seguridad, experiencia dada por los años de batalla, pero su hijo apenas intervendrá en la conversación, lo que provocará una breve reprimenda del padre. Partirán en dos días, los necesarios para llegar descansados y que coincida con la oscuridad. Brindarán y Kagechika volverá a relatar su combate contra Minamoto no Tatetomo, el mejor arquero Genji después de Raiko (Minamoto no Yorimitsu).

Versos Heike: El ataque sorpresa.

Los jugadores partirán de Hiraizumi más como bandidos que como guerreros, evitando los caminos y deambulando por las montañas. Si las tropas Minamoto rebosan los 300 efectivos, los Oba engloban una fuerza muy inferior, pero que con la estrategia de Kagechika, debería ser suficiente. Debido al cansancio de la marcha muy pocos serán los que inicien alguna conversación, aunque los personajes pueden hablar entre ellos si lo prefieren. Llegará un día antes que los Minamoto y se ocultarán para que los centinelas enemigos no se percaten, así, para cuando cae la noche, desde el aventajado puesto de observación, contemplarán las fogatas de los enemigos. Una vez el silencio se ha adueñado del lugar, avanzarán con sigilo cuando la voz de Kagechika anuncia que se debe conseguir la cabeza de Yoritomo.

La batalla constará de tres partes, cada una con varios objetivos, que han de ser cumplidos para maximizar los daños, porque por muy bien que lo hagan los defensores, Ishibashiyama supondrá la muerte de cientos de Minamoto.

Fase primera: Llegada de los Taira.

Como se ha mencionado, los Taira se acercarán en silencio hacia las relajadas tropas de los Genji, con lo que el objetivo asesinar a todos los vigías y evitar que den la voz de alarma. Los personajes tendrán derecho a una tirada de **velocidad+sigilo**, pero con una bonificación de **d12** por el terreno, la visibilidad y la sorpresa. Es decisión del director de juego si algún jugador de los Heike intenta asesinar a otro jugador de los Minamoto (sólo si está ejerciendo de vigía). Se realizarán al menos unas dos tiradas, su alguien falla una, un vigía se acercará para comprobar lo que ocurre. Si se fallan las dos, los centinelas de la zona les habrán descubierto y tocarán las campanas. También deberán matar a los centinelas de un solo golpe cada vez que superen la tirada de sigilo con éxito.

Primer encuentro

Sería interesante que un jugador Taira se encontrara con un jugador Minamoto, incluso llegaran a mantener un cruce de palabras. La obligación del Taira sería matar al centinela o que éste evitara hacer sonar las campanas, iniciando una excelente persecución de dos turnos, utilizando la velocidad. Quien más éxitos obtenga ganaría la carrera.

Fase segunda: Masacre.

Debido a la oscuridad y al ataque por sorpresa, los Minamoto reaccionarán demasiado tarde como para enfrentar a los Taira. En una primera ojeada, es imposible adivinar donde se encuentra la tienda de Yoritomo, porque la luna se oculta tras las nubes impidiendo incluso a las estrellas traer algo de luz. Cuando el conflicto empiece, Yukiie elaborará una defensa apareciendo como la figura más visible, pero será engullida por una amalgama de soldados imposibilitando las opciones de llegar hasta él.

Ataque desde el interior: Los jugadores deberán realizar una tirada de **mente+voluntad+estrategia a dificultad 4**, si fallan, recibirán **d20** de daño. Por cada éxito, implicará un enemigo muerto mientras dormía o estaba indefenso, es evidente que al final se despertarán, pero para cuando quieran hacerlo, habrán perdido muchos soldados. Deben realizar unas tres tiradas, en esta última, las campanas sonarán frenéticas y los gritos de sorpresa alertarán a lo que queda de ejército. Además, el fuego comienza a ser prendido en las reservas de alimentos y en muchas tiendas.

La batalla: Con enemigos ya despiertos y con las llamas destrozando el campamento enemigo, la noche presenta claros de luz para batallar. Los jugadores deberán hacer una tirada de **cuerpo+mente+estrategia a dificultad 4**, si fallan, recibirán **d20** de daño. Si los jugadores obtienen un éxito, lucharán contra un enemigo en un duelo, pero si consiguen un gran éxito, podrán acceder a las *hazañas*. Dependiendo de la longitud que se le quiera dar a la batalla, lo aconsejable residiría en realizar dos tiradas, aunque si el director de juego lo prefiere (y el grupo aguanta), se podría aumentar hasta cuatro. Como los Minamoto presentan una inferioridad y pronto comenzarán a huir, dos jugadores podrán atacar a un mismo enemigo.

Hazañas

- *Duelo contra un gunso.*

Miura no Nobuhide: Un oso tranquilo aunque joven.
Hojo no Arai: Un joven perro idealista, seguro de la victoria ante los malvados Taira.

- *Duelo contra un chui.*

Miura no Souske: Rinoceronte de gran cuerno y voz potente.
Takeda no Genjuro: Zorro delgado y burlón.

- *Duelo contra Minamoto no Yukiie*: Sólo durante un turno, pues su guardia lo alejará del peligro.
- *Alentar*: El jugador puede realizar la maniobra y eliminar el daño sufrido por la tirada de batalla en ese turno.
- *Alzar el estandarte*: Ante la visión de su emblema, los Oba añaden +d12 en sus tiradas de ataque en el presente asalto.
- *Estratega superior*: El personaje ha vislumbrado una estrategia que le permitirá obtener una cierta ventaja sobre sus enemigos, añadiendo +d12 en su siguiente tirada de batalla.

Fase tercera: Yoritomo.

El ejército Minamoto ha sido masacrado y su joven sangre riega Ishibashiyama, con las nubes nocturnas como testigo. Los personajes descubrirán a Yoritomo que está ordenando la reorganización de las tropas. La mayoría de sus guardias han caído, por lo que se presenta una oportunidad única de derrotarle, pero casi a la hora de darle alcance, soldados de la división de Yukiie intenta llevárselo de allí. Muchos gritos claman la retirada y los soldados huyen en desbandadas, lejos de las armas Heike. Los jugadores deberán combatir contra los bushi enemigos durante dos asaltos, e intentar conseguir la cabeza del líder rebelde para su señor. Tras los combates deberán lanzar **velocidad+mente+estrategia a dificultad 4**, si fallan, recibirán **d20** de daño. Si los jugadores aciertan una tirada de **mente+atención a dificultad 6**, descubrirán que Oba no Saburo se acerca a las inmediaciones de Yoritomo pero no le presenta batalla.

Último encuentro

Es probable que los jugadores Minamoto intenten proteger a Yoritomo, por eso, en esta parte final de la batalla, habrá la primera confrontación importante entre ambos bandos. Deberán mantener dos turnos de lucha, y después incluir la oportuna llegada de Yukiie.

El derrotado ejército seguirá con su desalentadora fuga casi hasta el amanecer, corriendo en dirección al Fujiyama mientras que en sus oídos no cesan de escucharse las burlas de los Taira y vítores hacia Oba no Kagechika, el emperador Antoku y Taira no Kiyomori.

Versos Heike: Victoria.

Si cuentan los cadáveres, de los 3000 que partieron yacen casi la mitad, un resultado excelente, pero desgraciadamente, Yoritomo sigue con vida para continuar con la guerra. Antes de regresar a Heian-

Kyo, Oba no Kagechika manda llamar a los jugadores para agradecerles su intervención. Cenarán tanto con él como con Saburo y les preguntarán sobre Ishibashiyama, teniendo un cortés debate, riendo sobre las ganas de combatir de los Minamoto. El debate se centrará en la falta de apoyo de Yoshitsune, Fujiwara no Hidehira y Minamoto no Yoshinaka, no pudiendo bajar la guardia si ellos decidieran participar. Les desearán que los dioses los acompañen con el mensaje para Kiyomori y esperarán que sean nombrados *banken* (perros guardianes) como los héroes que son.

Desenlace Heike

Con esta primera batalla los jugadores Taira han saboreado grandeza de la victoria, vislumbrar algunos parajes de Japón en la era Heian, interactuar con otros personajes de diferentes clases sociales y a no ser desconfiados. Pese a la victoria les ha faltado rematar la faena, es decir, matar a Yoritomo, y hay que dar una sensación también de derrota.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos al terminar con vida la aventura y un punto adicional por cada *hazaña* conseguida.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

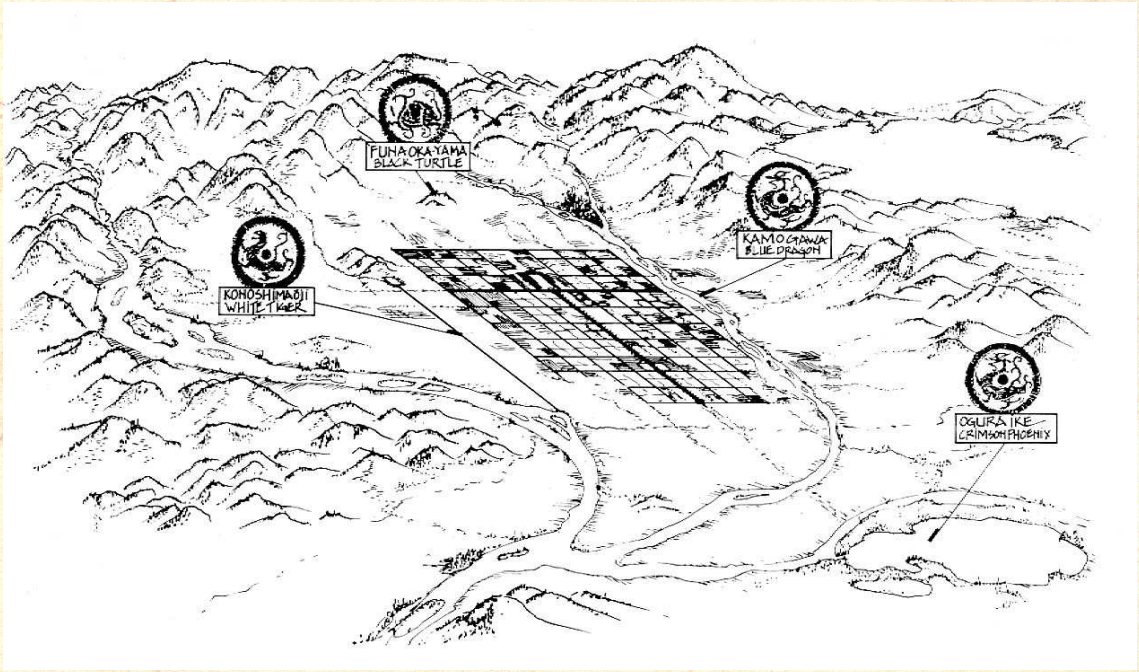
Kamakura

Es la ciudad principal de la región de Kanto, capital de los Genji y base de Minamoto no Yoritomo. Rodeada de montañas y por la bahía de Sagami, la convierte en un fuerte natural muy difícil de conquistar por los ejércitos enemigos. Pese al pequeño tamaño se ubican bastantes templos y monjes (cada vez en aumento, gracias a Yoritomo), lo que pueden convertirla en pocos años en un foco religioso, además de un importante enclave portuario.

Heian-Kyo

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos

actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.



Ishibashiyama

Consiste en una región montañosa donde un importante pueblo tiene su asentamiento. La vista hermosa acompañada de la imagen del Fujiyama en la lejanía, coloreada del rojo crepúsculo, dotan al paisaje de una particular belleza.

Sendas de Nihon

Todos los caminos de Japón deben incluir casas de té ocasionales, con algunas aldeas sin importancia regentada por clanes pequeños de guerreros o aristócratas. El verdor y la presencia majestuosa de los bosques, atravesadas por arroyos de agua clara, salpican el paisaje de una atrayente belleza natural. Las montañas son abrazadas por la niebla en las cumbres y los pájaros sobrevuelan los cielos, posándose en las ramas de gruesos árboles.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Yukiie

Aparece casi más como un examinador que como guerrero. Los jugadores no tendrán mucha ocasión de hablar con él, pero se mostrará esperanzado en conseguir la victoria. En batalla se mostrará impulsivo y valeroso.

Minamoto no Yoritomo

Los jugadores deberán observarlo en la distancia, porque es demasiado importante como para que éste les dirija la palabra, excepto en la escena final. Deseoso de entrar en batalla, se muestra confiado, tal vez demasiado.

Minamoto no Noriyori

Ha venido desde el norte para persuadir a su hermano de lanzarse e una guerra con tan pocos aliados. Sólo permanecerá en Kamakura el tiempo mínimo antes de volver hacia las tierras de Fujiwara no Hidehira, denotando una actitud circunspecta y alicaída sobre la campaña militar.

Muto

Este espía de los Taira (vasallo directo de Kagechika y sólo de éste, pero a su muerte, trasladará sus servicios a Munemori) cobrará más importancia en el futuro, pero deberá crear sospechas sobre su persona, aunque de momento nadie podrá capturarlo o desenmascararlo. Tuerto por culpa de un duelo, el aliento de este gato pardo es muy desagradable, de carácter ordinario y maleducado, no granjeará muchas simpatías.

Taira no Shigehira

En la aventura sólo aparece para dar las respectivas órdenes a los jugadores. Es evidente que no está muy preocupado por la rebelión de los Minamoto y no parece haberle afectado la masacre de Nara, aunque elogiará mucho a su hermano Tomomori.

Taira no Koremori, Taira no Munemori y Taira no Tomomori apenas intervendrán en el poema, por lo que, pese a su importancia dentro de la historia, no se ofrece descripción alguna en la aventura.

Oba no Kagechika

Esta anciana cabra se complace de su trayectoria como guerrero al servicio de los Taira. Con ojos cansados y grisáceo pelaje, anda encorvado pero con la fuerza necesaria como para considerarle un fiero señor. Sus cuernos desgastados muestras cortes, signo de su veteranía militar. Se complace a sí mismo al relatar su duelo contra Tatetomo, un enemigo honorable de los Genji y valora mucho a su hijo, protegiéndolo y cuidándolo en exceso.

Kajiwara no Kagetoki

Esta cabra de largo mechón, aparenta ser lo que no es. La mayoría lo contempla como un gran líder y hábil guerrero, pero en realidad lo finge. Aprovecha sus posiciones para no perder influencia y jamás se pone en contra de aquellos que puedan dañarle, teniendo las orejas largas para los rumores, quién sabe si algún día les serán de utilidad.

Oba no Saburo

Hijo de Kagechika, ha crecido alto, fuerte y con las grandes dotes de su padre, excepto por la lealtad. Es evidente que no comulga con los Taira, y aprovechará la ocasión de cambiar de bando si se le presenta, aunque ello signifique matar a su padre. Camina siempre con los puños muy apretados y en el fondo de su corazón, desea superar a su progenitor y no vivir más bajo su sombra.

Campesinos y guerreros

En muchos recuadros o entre paréntesis se ofrecen unas breves pinceladas descriptivas de personajes no jugadores, en ocasiones con sus rangos (chui, gunso). Es suficiente como para proporcionarles cierta entidad, pero corresponde al director de juego explotar, si quiere, más rasgos.

Lealtad

Poema dos: Lealtad.

"Si no es correcto, no lo hagas. Si no es verdad, no lo digas".

Introducción.

La batalla de Ishibashiyama condujo al clan Oba hacia la victoria, y por ende, a los Taira. Los Minamoto tuvieron que huir por las cercanías del Fujiyama y aunque perdieron muchos soldados, Yoritomo sigue con vida para continuar con la rebelión. El señor de los Genji ha mandado numerosas cartas y mensajeros alrededor de la provincia de Suruga para atraer aliados, pero Taira no Koremori, se presentó en noviembre con su ejército para combatir a los Minamoto. Confundió los sonidos de una enorme bandada de pájaros con gritos de guerra enemigos durante la noche, y huyó de Fujigawa pensando que se trataba de un contraataque Genji. Kajiwara no Kagetoki y el clan Oba han jurado fidelidad a Yoritomo y su antiguo señor, Oba no Kagechika, será decapitado. Esto ha permitido que sus fuerzas se reúnan en Kamakura para debatir la siguiente estrategia mientras a los personajes de ambas facciones les espera un homenaje, el banken.

Banken

Este término no existe como rango honorífico o título nobiliario. Ha sido inventado (aunque en realidad significa perros guardianes) por el autor para designar al grupo de jugadores como grandes guerreros.

La aventura.

La acción transcurrirá en las capitales de los Taira y los Minamoto, donde se representará la ascensión de los jugadores como héroes de esta guerra, lo que facilitará una mayor involucración en los eventos más importantes de la contienda. Se aprovechará el capítulo para dar a conocer a muchos personajes importantes de la corte, veteranos y hábiles espadachines de la historia de Japón y puede, que hasta se relacionen con ellos de una forma directa. Además se podrán observar los juegos cortesanos y la etiqueta del periodo Heian, así como la sedentaria vida de los castillos y jardines.

No olvides comunicar a los jugadores los hechos acontecidos hasta el momento, especialmente el cambio de bando de los Oba, la ejecución de su señor y el fracaso de Koremori.

Versos Genji: La ejecución de Kagechika.

Noviembre de 1180.

Las fortunas bendijeron a los Minamoto con aquella bandada de pájaros que confundió a los Taira y les permitieron refugiarse lejos de sus enemigos, una buena noticia pese al mal comienzo en la batalla. Descansando en la ciudad de Kamakura, los rumores sobre una alianza con el clan Oba toma más fuerza hasta que el propio Kajiwara no Kagetoki junto con Oba no Saburo, llegan a la capital Genji con Oba no Kagechika como tributo.

La escena comenzará en la fría mañana invernal, con poca nieve cayendo sobre los raquíticos árboles y con Yoritomo, como juez de Kagechika, los jugadores, Kagetoki, Saburo y una hermosa zorra de largo pelaje negro bien provista de abrigo y comodidades, Dama Masako. El señor de los Minamoto ordenará a uno de los jugadores decapitar al depuesto líder de los Oba en una ceremonia, condenando entre lágrimas la traición hacia sus antiguos subordinados, especialmente la de su hijo. Una tirada de **mente+atención a dificultad 4** revelará una mirada divertida y cruel de Dama Masako. La nieve se baña de rojo cuando la cabeza Kagechika rueda por los blancos jardines.

Versos Genji: Banken.

Rumores y noticias

1) Los Taira tienen pensado mover la capital hacia Fukuhara.

2) El clan Satake no quiere cooperar con los Genji.

Al anochecer, se celebrará un banquete en honor a los jugadores donde además del arroz, sake, fideos y pescado, habrá danza de carácter chino e incluso pueden que hasta reciban algún poema de las damas de la corte. Todos van ataviados con el sokutai y el característico kanmuri (sombrero), junto a un abanico y un perfume. Además de Yoritomo y su esposa Masako, se encontrarán presentes Kagetoki, Yukiie, Hojo no Tokimasa y Kumagai no Naozane. La conversación se iniciará elogiando la valentía de los personajes al salvar al señor de los Minamoto de las fuerzas Heike, aunque los halagos variarán hacia Yukiie, pues su destacamento realizó el milagro. Pese a la fiesta y el nombramiento formal, el impulsivo tío de Yoritomo revelará su plan para acabar con los enemigos, cruzar por Sunomata y el río circundante. Si lo prepara con tiempo, para abril tomará por sorpresa a sus enemigos y les devolverá la estrategia de Ishibashiyama. Muchos aplauden la idea pero Hojo no Tokimasa y Kumagai no Naozane muestran ciertas inquietudes, pensando que necesitan los apoyos de otras facciones de los Minamoto. Yoritomo exclamará que él no necesita a Yoshitsune, aunque nadie lo ha mencionado, pero cuando su ira amenace con propagarse, Dama Masako alabará la valentía de su señor, calmando la situación. De forma sutil y elocuente, manifestará que mientras muchos valientes dan su vida por el clan, Yoshitsune, Noriyori y Yoshinaka se muestran ociosos sin intervenir y él, como señor debería ordenar que lo siguieran. Una tirada de **voluntad+persuasión a dificultad 6** revelará que Yoritomo es manejado por su mujer, manipulado como un títere y, el señor de los Genji acepta el consejo de Masako. Yukiie pedirá a los banken que les acompañen a Sunomata pero Masako se niega y ordena, aconseja, a su esposo que los envíe a Honshu, tierra de Fujiwara no Hidehira, como mensajeros para traer a Yoshitsune y de paso, pasar por las tierras de los Takeda y los Kai y proponer poderosas alianzas.

Versos Genji: Dama Masako.

La nieve se ha detenido y el cielo está limpio, mostrando una colección de brillantes estrellas junto a una luna redonda que se refleja en los estanques de palacio. Dama Masako desea conversar con los jugadores en los jardines, pese a que existen ráfagas de viento gélido, citándolos unos instantes antes de dormir. Como marca el decoro, la acompañan varias damas de la corte (sonríen con timidez ante los banken) y Kajiwara no Kagetoki, convertido ahora en vasallo directo de Yoritomo. La bella zorra preguntará cortésmente sobre sus vidas privadas y de la importancia de su misión, pues encontrar aliados en este tiempo confuso es complicado. Les previene que Yoshitsune y su amigo Benkei poseen parentesco con el viento y hacen lo que les vienen en gana, con lo que la empresa puede resultar complicada. Dama Masako no tolera el fracaso y les amenaza con sutileza sobre el precio de la derrota, necesitan a esos dos y el dinero Fujiwara. Con una tirada de **mente+atención a dificultad 7**, comprobarán que la esposa de Yoritomo muestra un resentimiento hacia el hermano menor de su señor, tal vez producto del rechazo amoroso. Tomarán una embarcación a nombre de Fujiwara no Tokomaru y Kagetoki les acompañará para entrar al servicio de Minamoto no Yoshitsune.

Versos Genji: Mensaje de alianza.

El barco de Tokomaru

El Wakare no Mizu, veloz y cómodo, bien equipado con unos seis marinos y pescadores experimentados mono y unos tres guaridas perro de la escolta privada, con camarotes y una decente despensa. La mayoría de la comida que se sirve es pescado, moluscos y algas.

No tardarán mucho en dirigirse hacia el norte, viajando en barco por la costa. Tokomaru es un conejo alto y de ropajes cómodos pero prácticos, que les mostrará la superficie del barco y el interior. Gracias a la protección de Ebisu (Fortuna de los mercaderes y marinos) tendrán un buen regreso, sin tormentas o mal tiempo. Kagetoki no se mostrará muy amigable o dialogador, ya que no soporta bien los viajes por mar mientras que los monos hablarán con mucho desparpajo sobre las leyendas míticas de las costas de la isla, especialmente sobre Fujin (kami de los vientos) y Ryujin (dios-dragón del mar).

"Se dice que Fujin y su hermano Raiden eran demonios que combatieron a los kami del Cielo, pero en la batalla decisiva fueron capturados. Fujin tiene un gran saco desde donde emanan los vientos y algunos marineros insisten que en ocasiones, el kami deja caer un trozo de su saco para que los marinos puedan tener siempre el viento favorable".

"El señor de los océanos es el abuelo del primer emperador, Jimmu Tenno, por lo que hay que agradecer que su hermosa hija trajera el orden a las islas. Se cuenta que si el majestuoso Ryujin se alzara, su espalda podría llegar hasta el continente, pero no hay que desobedecerlo, y honrarlo siempre que se sale a la mar".

"Hace tiempo, un pescador enseñó a un antiguo emperador el arte de la navegación".

Las tierras de los Takeda.

Deberán caminar unos días hasta el interior para entregar el mensaje a Takeda no Nobuhide, señor de la provincia de Kai. Los caminos se mantienen despejados y los jugadores sólo se cruzarán con dos patrullas a caballo que les permitirán el paso, uno de ellos, galopando hacia el castillo para informar al señor. La fortaleza Takeda se asemeja más a un torreón que a un castillo pero sus soldados, la mayoría cerdos o jabalíes, muestran mucha fiereza, por lo que serán unos aliados magníficos para los Minamoto. Nobuhide insiste en que descansen un día antes de partir hacia Honshu y se compromete a establecer la alianza con el clan Kai, por lo que pueden despreocuparse y encontrarse con Yoshitsune.

Mala fortuna.

En una mañana clara y con gaviotas sobrevolando la costa, una de ellas cae muerta sobre cubierta. Los marineros lanzan sal hacia la borda y mantienen sus oraciones, junto con Tokomaru que explica que el navío ha sido maldecido, un mal augurio. Ya pasaron el último pueblo hace un día y en al menos dos, no llegarán al siguiente. La costa muestra unos dentados arrecifes y acantilados que hacen imposible el desembarco, lo que pone más nerviosa a la tripulación. Llegando el atardecer, las nubes negras se comen el sol rojo y estalla de forma brusca una tormenta invernal. A no ser que estén en los camarotes, los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+saber navegación a dificultad 4** para evitar salir despedidos de la cubierta, y después una de **velocidad+saber navegación a dificultad 4** para ayudar a los marinos a recoger cuerdas y cestas. El fallar una de las dos tiradas manda al personaje directo al agua. Al cabo de unas horas, ya entrada la noche, parece que Fujin y Ryujin dejan a la embarcación tranquila.

Desembarco.

Tokomaru se despide de los jugadores ya en la región de Mutsu, en un importante pueblo llamado Mizuro, en territorio Fujiwara. Kagetoki es el primero en abandonar el navío jurando por todos los kamis que jamás volverá a subir a ninguno y se dispone a marchar hacia el hogar de Fujiwara no Hidehira. Descansarán unas horas y comerán arroz con algo de sopa para reponer energías.

Versos Genji: En las tierras de Fujiwara.

Diciembre de 1180.

Poco a poco comienzan a alejarse del mar y se adentran en terrenos más montañosos, por lo que la nieve pronto comienza a caer y a bajar las temperaturas. Los jugadores pueden aprovechar para comentar sus asuntos porque el viaje aún no cesa, encontrándose con muy pocas personas debido a la inestabilidad del clima.

La cueva calurosa.

Afortunadamente encontrarán unas cuevas con unas termas en el interior, lo que les proporcionará calor y reposo. Kagetoki aprovecha para hablar sobre la batalla de Ishibashiyama y el

destino de ser enemigos y ahora, aliados. Es un buen momento para rememorar a los caídos y si preguntan por los motivos del cambio, dirá que la causa Minamoto es más justa que la de los Taira.

Jo y Uba.

El frío casi es insoportable cuando llegan a un bosque de pinos aunque, gracias a las fortunas, hay una casa con un jardín helado poblado de tortugas y cigüeñas. Unos ancianos les atienden con mucho cariño, dándoles de comer y de beber, además de ofrecer una grata conversación demostrando su gran erudición. Dirán que hace poco una pareja, un zorro blanco y una coneja gris, pasaron por el bosque, decían que se llamaban Yoshinaka y Tomoe, amantes. Una tirada de **mente+atención a dificultad 3** revelará que los ancianos no parecen tener frío, así como ninguno de los animales que habitan en el exterior. Jo y Uba meditarán sobre el matrimonio y el amor, la fidelidad entre esposo y esposa y los celos, llenos de amargura. Les prevendrán que el desamor es la mayor fuente de odio en todo el mundo y es peor cuando eso viene fruto del rechazo, por lo que a partir de ahora deberán elegir un destino para sus corazones. Además de los consejos, les ofrecerán provisiones para el viaje y recuerdos para aquella pareja de caminantes.

Jo y Uba
Según la mitología nipona, Jo y Uba son espíritus del pino, representando la fidelidad del matrimonio. Jo es una anciana tortuga mientras que Uba es una vieja cigüeña.

Versos Genji: La flauta del ruiseñor.

Un grupo de pastores revela que cruzando un bosque de abetos se encuentra la ciudad de Fujiwara no Hidehira, un suntuoso palacio donde reside un río helado. Si preguntan por Yoshitsune sólo encontrarán elogios hacia una bellísima persona, aunque deberán tener cuidado con Benkei, un enorme oso bonachón de sonrisa estridente, extremadamente fiel al joven Minamoto.

Mientras se internan en la arboleda, una niebla pesada se enrosca desde el suelo hasta las copas de los árboles, pintando de blanco el lugar. Los sonidos se amortiguan sin conocer la procedencia y, lejano, un grito resuena, junto a la deliciosa música de una flauta, que hechizados, los personajes persiguen. El manto comienza a desaparecer mostrando un hermoso lobo de pelaje blanco, igual que su sokutai, como un kami legendario que convierte su aliento en notas musicales que emanan de una sencilla flauta. Los jugadores sólo observan el espectáculo anonadados, hasta que la figura finaliza su actuación y les dedica una sonrisa tan cálida capaz de derretir el invierno.

Desenlace Genji

Viajar, descubrir nuevos parajes e incluso encontrarse con las antiguas leyendas de Japón. Los jugadores han aprendido cómo es la vida en el mar y se han codeado mayoritariamente con el pueblo llano, teniendo una fugaz visión de Yoshitsune en la última escena.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Versos Heike: El cuento de Ryujin.

Noviembre de 1180.

Los personajes regresan triunfantes de Ishibashiyama hacia la capital, Heian-Kyo, que está envuelta en una furiosa actividad. En la lejanía se percibe la nieve en las montañas y el viento gélido trae el frío, pero el cielo está despejado y en el firmamento descansa un sol que ya no otorga calor, testigo de las voces de los comerciantes y mercaderes, la guardia o los rezos de los sacerdotes. Sus hazañas han llegado hasta la capital y los solados Taira los saludan con reverencia cuando entran en los magníficos jardines y uno de los capitanes, Saito no Sanemori (antiguo vasallo del fallecido Minamoto no Yoshitomo) un perro de largas orejas, les comenta que pronto mudarán la capital a Fukuhara por orden de Kiyomori, además de alabarles por la reciente victoria contra Yoritomo por lo que el señor de los Taira celebrará un banquete en honor su honor. Justo antes de entrar para recibir el merecido descanso una anciana vaca permanece sentada en unos bancos de piedra, muy cerca de los faroles con forma de cisne. Vigila a un hermoso ternero de no más de tres años, vestido con un gracioso sokutai y un diminuto

kanmuri, que intenta cazar a unas mariposas. Una tirada de **mente+diplomacia a dificultad 5** revelará su identidad, Dama Nii y el emperador Antoku. La abuela detiene el avance de los jugadores al tiempo que les dedica una maternal sonrisa, preguntándole sobre su viaje cuando el emperador los interrumpe, suplicando a la señora que le cuente la historia de Ryujin. Dama Nii se disculpa mientras acaricia el cabello de su nieto y comenta a los jugadores si les importaría escucharlo junto al niño. Tras el cuento, se despide de ellos y lleva al emperador a jugar a otro sitio.

"*Antes que el gran Jimmu Tenno naciera, su futuro abuelo, el majestuoso Ryujin, el dios-dragón de los mares, dominaba todas las porciones de agua del océano. Decían que poseía una joya mística capaz de controlar las mareas y los movimientos de las corrientes, hermosas como las olas y de colores brillantes como los reflejos de Amateratsu en el horizonte al despertar. Se dice que la gran reina Jingo conquistó un país del contiene con la bendición de Ryujin y las joyas. Un día, un príncipe salió a pescar y perdió el anzuelo de su hermano, pero se encontró con la bella hija del dios-dragón. El amor resultó vigoroso y se casaron, teniendo un hijo, padre del primer emperador de estas tierras, tu antepasado*".

Versos Heike: Banken.

Los Taira más influyentes se encuentran como testigos de la ceremonia, donde se celebra un suntuoso banquete a base de carne con fideos, sopas de marisco y arroz con especias de la Dinastía Song. La velada se ameniza con el baile de los artistas, así como recitales de poesía y música, con tema central de los banken. En el encuentro se hallan Kiyomori y su hermano Tadanori, que compone grandes poemas. Sus hijos, Munemori, Tomomori, Shigehira y su nieto Koremori (avergonzado por la confusión de las aves). El señor Heike posee una tez blanquecina, espalda encorvada y apenas puede mantener una conversación prolongada, así que es su heredero Taira no Munemori quién ejecuta las funciones de señor del clan, pero una tirada de **mente+atención a dificultad 4** revelará que es Taira no Tomomori quien está verdaderamente preocupado, humillándose (al ser un general no debe actuar como un sirviente) al ofrecer sopa caliente, mantas y atenciones ante su padre. Munemori se lo recrimina alegando que tienen criados para esa tarea, pero el guerrero ignora los comentarios de su hermano. El homenaje comienza con un excelente poema de Tadanori y el agradecimiento de Munemori en una pomposa ceremonia hasta que son nombrados banken.

Tomomori y Munemori

En esta escena se puede representar la diferencia entre ellos dos. Tomomori ha de parecer un héroe, alguien que se preocupa por los demás si importarle los rumores, un gran guerrero compasivo. En cambio Munemori se delata como un cobarde y manipulador al que sólo le interesa el gobernar.

Las noches amanecen blancas
Como la flor del ciruelo
Porque el último deseo humano
Consiste en asir el aire

Versos Heike: Atsumori y Noritsune.

Al término de la celebración, Kiyomori agradece su lealtad entre susurros a los personajes y los despide. Al salir de la habitación y el silencio se apodera de los fríos pasillos, un aniñado perrito de unos once años y un joven oso guerrero se detienen ante ellos con muestras de profundo respeto. El muchachito se presenta como Taira no Atsumori y ha escuchado los geniales duelos en la batalla de Ishibashiyama y el otro, inclina la cabeza al tiempo que se da a conocer como Taira no Noritsune, que comenta su gallardía y la necesidad de derrotar a los Minamoto, unos traidores que sólo desean el poder que en justicia merece el

Poemas

Mientras caminan por el castillo, haz que algunos sirvientes les entreguen poemas de amor dadas por las damas. Lo normal es que ellos contesten en forma de poema y se lo entreguen al criado, entrando en un juego muy común en la época Heian. Algunos nombres de damas:

1. Murasaki no Shiki (perra).
2. Anatagaki no Akane (rinoceronte).
3. Kiritsubo no Sakura (gata).

emperador Antoku. La conversación ha de aparecer cordial, dando la sensación de hallarse entre amigos e incluso Atsumori pedirá a uno de ellos que le enseñe a manejar las armas. Mientras deambulan por el castillo, Munemori aparecerá corriendo tras Tomomori, que sujeta a su padre arropado por una gruesa manta, que un Taira no debe humillarse de esa forma, a lo que su hermano le contesta que cuidar de su padre es un honor. Cuando Munemori casi se acerca, Tomomori lo observa con sus ojos fieros, los jugadores nunca han visto la muerte tan bien reflejada, paralizando todo lo que mira. Al final, hijo y padre desaparecen entre las sombras con las palabras de afecto del héroe Taira.

Versos Heike: Vida de palacio.

En el amanecer del nuevo día, el frío amenaza con traer lluvia y así ocurre, cuando las nubes negras descargan una tormenta pesada que impide la actividad en el palacio. En un principio los jugadores tendrán mucho tiempo libre para dedicar a lo que más les guste, practicar con la espada, desarrollar parte de sus historiales o seguir enviando poemas a las damas hermosas de la corte.

Exceptuando en las artes militares, Munemori participará en muchos de los eventos presentados a continuación. La sensación que emana de los nobles es de total despreocupación por los asuntos mundanos. Sólo muestran interés en divertirse y pasarlo bien.

Dojo.

Lo normal es encontrar a Tomomori practicando, pero está cuidando a su padre. Si es por la mañana, habrá algunos guerreros que mejoran sus técnicas junto a Taira no Koremori y Taira no Shigehira, este último más indignado por la torpeza de su sobrino. Ellos podrán informar que Munemori está muy ocupado, pero podrán luchar contra ellos. Ya en la tarde, aparecerán Atsumori y Noritsune, que combaten con entusiasmo y les encantaría que los adoctrinasen grandes maestros como los jugadores. Al anochecer, un cerdo llamado Taguchi no Shigeyoshi afirma ser uno de los leales a Munemori, pero al verlo pelear demuestra poca técnica y los jugadores que se enfrenten a él no deberían tener problemas en derrotarle.

La ciudad.

Debido al tiempo, la ciudad parece desierta y las casas de té permanecen cerradas. No existe la diversión pero curiosamente se podrá encontrar en la mañana a Saito no Sanemori en compañía de un delgado perro, Taira no Yukimori, que caminan refugiados en sendos paraguas y con los pies manchados de barro. Compartirán con los jugadores conversaciones triviales sobre la perfección de la mujer, Sanemori prefiere una esposa inteligente y discreta, mientras que Yukimori se inclina hacia las virtudes de la practicidad, que sea fértil y fiel. Durante el resto del día no hallarán nada de interés, excepto niños jugando en el barro.

El palacio.

Pasear por el bello palacio es ya un placer, pero los jugadores pueden involucrarse en los numerosos eventos poéticos, donde Tadanori participa activamente. Los jardineros realizan su arte incluso bajo las gotas de agua, realzando la imagen y los colores de las flores, para disfrute de las damas y caballeros que lo contemplan. Dormir, comer o leer, existen numerosos pasatiempos en la corte de Heian-Kyo.

Sea como fuere, los jugadores deben percatarse de las actividades palaciegas y descubrir la vida cotidiana, así que aunque no se involucren, deberían ser testigos de una o varias actividades.

Versos Heike: Go-Shirakawa.

Enero de 1181.

Los personajes pasarán estos meses de invierno mudándose a la ciudad de Fukuhara, muy diferente de la bella capital y con un aroma salino muy poco atractivo, ya que el puerto mantiene numerosos barcos que comunican la isla con la Dinastía Song. Son muchas las voces contrarias a este

cambio debido a la guerra contra los Minamoto, pero las palabras de Kiyomori son irrefutables. En el palacio de la ciudad se recibe a un emisario oso panda chino, Wei Fei Tsu, que trae mensajes de su emperador de aumentar el comercio, pero no sin antes pacificar la región. A los jugadores no se les permite intervenir por lo que el tiempo trascurre pesado hasta que Dama Nii los encuentra y les pide que les acompañe, ya que el joven emperador Antoku duerme.

Los guiará hacia un monasterio cercano pero Taguchi no Shigeyoshi les detendrá en las afueras junto con varios soldados con síntomas de embriaguez. Les cuestionará sobre sus asuntos de forma irascible pero Dama Nii muta su voz de agradable anciana por una autoritaria, diciendo que la mujer de Taira no Kiyomori, Taira no Tokiko (verdadero nombre de Dama Nii) no necesita dar explicaciones salvo a su señor, por lo que los expulsa con la mirada y los guerreros retroceden avergonzados. Si los jugadores preguntan por el destino del paseo, les comentará que van a visitar al un antiguo emperador, Go-Shirakawa, ahora prisionero.

Fukuhara

Los jugadores encontrarán navegantes, marinos y pescadores, por lo que pueden disfrutar de la ajetreada vida de la localidad, con una población mayoritaria de perros, monos y rinocerontes. Si se cree conveniente, el director de juego puede añadir algunos encuentros aleatorios (como una conversación con Wei Fei Tsu).

La entrada al templo se custodia por la guardia de confianza de Kiyomori, pero al contemplar a la dama, la dejan entrar sin preguntas. Caminarán hacia una enorme sala con un el gran Amida en la pared más alejada, donde un viejo, cansado y arrugado oso emite algunos sutras. Sonríe de espaldas cuando se acercan, pronunciando palabras de elogio hacia Tokiko, hasta que se gira, invitándoles a compartir una amistosa conversación. Reza para ser perdonado, ya que se enfrentó a su hermano Nijo y todo comenzó, la guerra y las muertes, el odio y la desazón que contamina las tierras, todo por el maldito poder. El recibió el apoyo de Taira no Kiyomori y pero su hermano fue ejecutado por Kiyomori, junto con el líder Minamoto, aunque gracias a Dama Nii sus tres hijos bebés, Yoritomo, Yoshitsune y Noriyori fueron perdonados, una piedad que ahora desea cobrar venganza. Ya no tiene autoridad porque los Taira han eliminado el insei y pide a los jugadores que protejan al nuevo emperador Antoku, pues en él cabe la esperanza de un mañana mejor.

Al marcharse Tokiko revelará la verdadera intención de conducirlos hacia el monasterio, el enseñarle el auténtico poder de los emperadores, es decir, ninguno, pese a ser descendientes de los mismo kami, los hombres mortales eliminan su gracia. Ella les implorará su lealtad pues teme que gobierne quién gobierne, Minamoto o Taira, se va a formar un gobierno militar y dictatorial si la casta guerrera afianza su poder, como hasta ahora, dominando al más débil mediante las armas y la muerte, hasta que aparezca otro guerrero con más poder que el anterior, gestándose un ciclo de batallas sin fin. Con una reverencia, les ruega que mediten dichas palabras.

Versos Heike: El funeral de Kiyomori.

Marzo de 1181.

Debido a las amenazas de los Minamoto, un enfermo Kiyomori vuelve a ordenar el traslado de la capital a Heian-Kyo. Durante el último mes la salud del jefe Taira ha ido empeorando y su hijo Tomomori apenas se ha separado de su lado, cuidándolo con mucha veneración, no como Munemori que se ha excusado alegando que debe dirigir el clan, pero lo cierto es que en estos meses ha engordado muchísimo y ha elevado al estado de saburai personal a Taguchi no Shigeyoshi. Hablen con quién hablen, los rumores apuntan que ni las medicinas de la Dinastía Song hacen efecto y se teme que el gran señor muera a comienzos de la primavera.

La muerte de un gran señor es un acontecimiento único y por lo tanto se debe narra como tal. Invitados llegados de muchos rincones lejanos, colores blancos (el luto siempre adopta este color), música y tambores mezclados con poemas y súbditos tristes.

Los jugadores tendrán una ocasión de encontrarse con un desmejorado Tomomori cerca de los baños comunes. Hablará con ellos sobre los pecados de su padre, la masacre de Nara, la anulación del insei y un exceso de ambición, pero su deber como hijo es acompañarle porque gracias a él, los Taira son lo que son actualmente. Un verdadero guerrero no duda ante su señor, que seguramente será Munemori, pero piensa que su hermano cometerá los mismos errores que su padre y llevarán al clan a la ruina. Les ordena a costa de sus vidas que protejan al emperador Antoku y a su madre, Taira no Tokiko, conocida como Dama Nii, antes que a Munemori o al propio clan Taira. Una tirada de **mente+atención a dificultad 5** o **mente+medicina a dificultad 3**, revelará que Tomomori tiene fiebre y molestias leves, debe descansar o empeorará.

Los jugadores podrán realizar las acciones oportunas hasta que los heraldos informan de la muerte de Kiyomori y se convoca a los servidores en los jardines de palacio, donde se ha instaurado la pira funeraria. Los sacerdotes del templo de Enryaku-ji ofician los sutras hasta que Tadanori emite un poema de despedida, entre las lágrimas de sus seres queridos, especialmente de Tomomori. Una tirada de **mente+atención a dificultad 6** permitirá ver cómo Munemori no parece muy afectado. El fuego seguirá consumiendo el cadáver del señor de los Heike hasta el amanecer.

Este año sufro distinto
Al ver partir la primavera

Versos Heike: Sunomata.

Abril de 1181.

Tomomori ha estado entrenando sin descanso en los dojos, durmiendo poco y no cuidándose demasiado. La vida prosigue en la corte de Heian-Kyo hasta que los personajes son convocados por el nuevo señor Taira, Munemori. Conducidos por su lacayo, Taguchi no Shigeyoshi, les introduce dentro de las dependencias personales de su señor, donde también se halla Taira no Shigehira y Taira no Tadanori. Les informará que han recibido una carta de un espía (Muto) en las tierras Minamoto que avisan de la llegada de tropas Genji lideradas por el tío de Yoritomo, Yukiie y que han acelerado los planes de ataque al enterarse de la muerte de Kiyomori, según sus indagaciones, planean emboscar a las fuerzas aliadas desde la ciudad de Sunomata, por lo que reunirán un ejército que los sorprenda a ellos. En ese momento Tomomori entra arrodillado y se disculpa por haber escuchado tras la puerta, pero pide ser él quién comande a las tropas. El ambiente se tensa pero al final Munemori accede, con las protestas de Shigehira, alegando que está demasiado enfermo para combatir, pero aún así, Tomomori no rehusará. En la batalla les acompañarán Taira no Noritsune y Taira no Yukimori.

Emboscada.

Con una tropa poco numerosa, cercano al río y amparados bajo la oscuridad y la niebla, dejan un pequeño destacamento como para atraer a las tropas enemigas. Cuando éstas emiten los gritos de guerra creyendo que han conseguido su objetivo, el resto de ejército emerge de las sombras con flechas de fuego y gritos de ¡Taira!, hacia los Minamoto. Los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+estrategia a dificultad 3** para conocer el alcance de su poder en otra batalla nocturna, si superan la tirada tendrán una reyerta contra un único objetivo, pero si consiguen un gran éxito, tendrán derecho a una *hazaña*. En caso de fallo, recibirán un punto de daño (lanzar d20 contra aguante). Repetir el proceso una vez más.

Hazañas

- *Alentar*: El jugador puede realizar la maniobra y eliminar el daño sufrido por la tirada de batalla en ese turno.
- *Alzar el estandarte*: Ante la visión de su emblema, los Taira añaden +d12 en sus tiradas de ataque en el presente asalto.
- *Estratega superior*: El personaje ha vislumbrado una estrategia que le permitirá obtener una cierta ventaja sobre sus enemigos, añadiendo +d12 en su siguiente tirada de batalla.
- *Masacre*: El jugador lanza 2d4, asesinando a ése número de enemigos. Gana +1 meyo.

Taira no Tomomori.

Pese a la increíble fortaleza y habilidad del general, la enfermedad hace mella en su resistencia y ahora se encuentra rodeado de varios Minamoto de élite, por lo que los jugadores deberán socorrerlo antes de que ocurra una desgracia. Al llegar junto a su señor, tendrán un duelo contra un guerrero importante y cuando los derroten a todos, la voz de Yukiie clamará por una retirada. Noritsune y Yukimori apremian a los jugadores a cuidar del señor mientras ellos persiguen a los Minamoto por la ribera del río.

Desenlace Heike

Tomomori les pide perdón por preocuparlos una vez se encuentran en las tiendas de campaña y duerme tranquilo por primera vez desde hace meses. A los pocos días el ejército Taira informa que los Minamoto huyeron hacia el río Yahagi y derribaron el puente para que no los pudieran perseguir. Muchos valientes murieron pero el bando vencedor es el Heike. Noritsune se lamentará al no haber matado a

Minamoto no Yukiie pero estaba más preocupado por el estado de Tomomori, que comienza a sentir la recuperación pero deberá ser llevado a palacio para un tratamiento.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos al terminar con vida la aventura y un punto adicional por cada *hazaña* conseguida.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Kamakura.

Es la ciudad principal de la región de Kanto, capital de los Genji y base de Minamoto no Yoritomo. Rodeada de montañas y por la bahía de Sagami, la convierte en un fuerte natural muy difícil de conquistar por los ejércitos enemigos. Pese al pequeño tamaño se ubican bastantes templos y monjes (cada vez en aumento, gracias a Yoritomo), lo que pueden convertirla en pocos años en un foco religioso, además de un importante enclave portuario.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

La región de Kai.

Prácticamente bajo el control del clan Takeda, aliados o simpatizantes de los Minamoto. Sus tierras contienen hermosísimos valles y picos altos de montañas, con sendas de tierra que comunican a comarcas vecinas, con bosques pequeños y ciertos yacimientos minerales de importancia. Actualmente la prosperidad de la familia continúa creciendo.

La región de Mutsu.

Regentada por el adinerado clan Fujiwara, se trata de una de las zonas más fértiles de todo Japón. Poblada con muchos campesino y alejada de los conflictos militares, su poderío ha continuando emergiendo sin problemas. En invierno, la nieve descansa en todo el territorio aposentándose en hermosos bosques, montañas y llanuras. Si hubiese una ciudad que destacase esa sería Sendai, hogar de Fujiwara no Hidehira.

Fukuhara.

Kobe en el actual Japón, la ciudad portuaria de Fukuhara supone uno de los mejores y mayores centros marítimos de la región, desde donde muchísimos navíos mantienen un sano comercio con el continente, especialmente China. Tiene una amplia densidad de población pero una cercanía peligrosa con el territorio Genji, además de contar con templos de prestigio. El señor Taira no Kiyomori nació en dicha ciudad.

Sunomata

Bella ciudad que contiene en sus proximidades el río Yahagi y muchos cerezos frondosos. Rodeada de montañas es frecuente ver la nieve en invierno, con una población considerable y enlaces comerciales óptimos.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Yukiie.

Con su habitual entusiasmo, la derrota de Ishibashiyama no parece haberle afectado muchos porque ya está pensando en atacar a los Taira. Ahora estimará más a los jugadores debido a la protección que ofrecieron a su hermano Yoritomo.

Minamoto no Yoritomo.

Dolido por su fracaso en la primera batalla intenta autoconvencerse de futuras victorias nombrando héroes. Se notará que aprecia los consejos de su mujer más allá que la de sus generales y se comenzará a perfilar su rivalidad ante Yoshitsune, ya que todos parecen tener más aprecio a su hermano menor.

Dama Masako.

Hermosa como la mañana, finge ignorancia y debilidad cuando se encuentra entre los varones, al estilo "*yo, como mujer no entiendo*", pero está mejor informada de lo pasa en Japón, ya que maneja a Yoritomo a placer. Es muy inteligente y cuando realiza comentarios mantiene una discreción sublime.

Taira no Tomomori.

Hasta la muerte de su padre mantendrá su típica actitud de guerrero honorable, pero después sufrirá una recaída emocional que se prolongará hasta el final del poema. Debe parecer cansado y fatigado, preocupado, con dudas, como cualquier persona normal pero demostrando todavía el coraje de un verdadero Taira.

Jo y Uba.

Esta adorable pareja de ancianos tratarán con amabilidad a todos sus huéspedes. Jo es la cigüeña varón mientras que Uba es la tortuga hembra, vistiendo con ropajes sencillos y cómodos, hablando con frases llenas de sabiduría y actuando de una manera educada. Si son o no espíritus de verdad debería mantenerse en el anonimato, para darle más secretismo, pero sería aconsejable que conocieran mucho de los personajes.

Taguchi no Shigeyoshi.

Este cerdo ha de comportarse de manera altanera y bravucona, ya que será nombrado consejero del propio Munemori, a la muerte de Kiyomori. Caminará con muchos aires de grandeza y actuará despreocupadamente, como si la propia Heian-Kyo fuera suya.

Dama Nii y el emperador Antoku.

La adorable anciana tiene un gran interés en acercarse a los personajes para conseguir su apoyo en un futuro bastante cercano. Hablará con la ternura que le caracteriza y siempre andará cerca de su nieto Antoku, el emperador, que se comportará como un niño normal y corriente.

A partir de ahora la relación con la anciana debería ir en aumento, ya que buena parte de las tramas futuras contendrán la presencia y la buena amistad de Tokiko (Dama Nii) con el grupo de personajes Taira, ya que le encantaría que ellos se encargases de la protección directa del emperador Antoku.

Tokomaru.

Este conejo de gran estatura aunque de casta noble, parece más un mercader. Debido al trato con las clases sociales inferiores ha acumulado una gran tolerancia y sus marinos le llaman capitán que señor Fujiwara no Tokomaru.

Kajiwara no Kagetoki.

Sin remordimientos por la traición cometida a su antiguo señor, se mostrará hasta orgulloso de la acción. A partir de este poema se convertirá en un espía de Masako y Yoritomo, fingiendo entrar al servicio de Yoshitsune para vigilarlo, pero los actos de Kagetoki siempre deben proporcionar cierta desconfianza a los jugadores.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Atsumori obtendrá un mayor protagonismo en un futuro, por lo que en director debe enlazarlo con los jugadores en calidad de amigo, admirador o lo que mejor convenga.

Taira no Noritsune.

Al igual que Atsumori, este personaje deberá establecer una relación amistosa con el grupo de jugadores. En este poema su actitud optimista será contagiosa, gracias a la victoria Taira en Ishibashiyama, pero en la batalla de Sunomata, su rostro mutará al odio y la rabia por el ataque de los Minamoto. Junto con su amigo Atsumori, le complacerá dialogar con los banken.

Wei Fei Tsu.

Este emisario chino mantiene un acento cortés y elegante, pero denota un cierto aire de superioridad referente a los japoneses. Su aspecto, pese a la riqueza de sus ropajes, no es atractivo, sino más bien todo lo contrario, aunque si los jugadores lo buscan puede que conversen sobre su fabulosa tierra natal. Lo importante de este personaje es un miembro de su comitiva, otro panda chino, que sin duda cobrará más protagonismo en poemas futuros, pero de momento no es necesaria su descripción.

Taira no Yukimori y Saito no Sanemori.

Aunque con un papel menor, este par de guerreros filósofos mostrarán las relaciones matrimoniales con sus discursos, aunque gustarán de hablar sobre temas con cierta relevancia. Yukimori participará en la batalla de Sunomata, pero está más preocupado de Tomomori que de matar a los Minamoto.

Taira no Tadanori.

El protagonismo le vendrá con sus poemas tras la muerte de su hermano Kiyomori. En la corte mantendrá la compostura y puede que ayude a los personajes a intercambiar poemas con las damas de la corte, pero estará como ausente por el luto.

Taira no Munemori.

Conforme vayan pasando las escenas, debe parecer más gordo y mucho más supersticioso. Como ansiaba el dominio Taira, la muerte de su padre lo entristecerá lo mínimo, pero se recuperará pronto y el palacio se llenará de festejos una vez pasado el periodo de luto. Alcanzado el liderato del clan, su figura cambiará poco a poco a un carácter más arrogante, hedonista y fiestero, dejando los asuntos de importancia a sus consejeros.

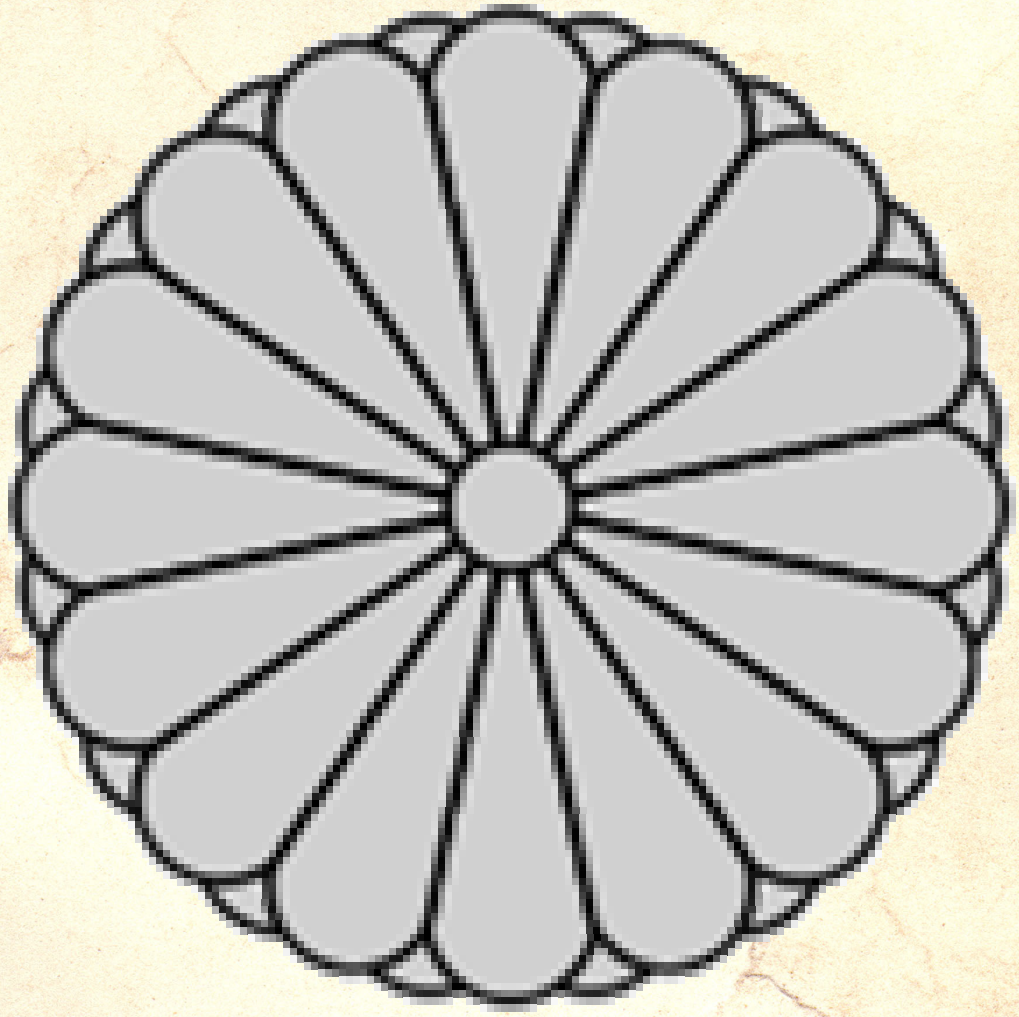
Go-Shirakawa.

De las pocas veces que los jugadores hablarán con él, se muestra arrepentido por sus acciones y ahora se acuerda de sus disputas con su hermano, ya muerto. Recordará al príncipe Mochihito y su amigo Yorimasa, muertos en 1180. Venerará a Dama Nii y comentará que Kiyomori casó a su hija con los emperadores para asegurarse un descendiente Taira, Antoku, el único que puede cambiar Japón del destino de sangre.

Resto de personajes.

Aunque en este poema aparecen más personajes, su presencia no es muy relevante, pero se anima a los directores que incluyan escenas individuales si les apetece.

Mon de la familia imperial, el crisantemo.



Hambre de paz

Poema tres: Hambre de paz.

"Quien habla, siembra. Quien escucha, cosecha".

Introducción.

Paz forzosa
A partir de ahora y hasta 1183, se abre un proceso obligado de paz debido a la hambruna que se extenderá por todo Japón. Se vivirán unos dos años de una tensa calma, lo que permitirá a Yoshinaka, primo de Yoritomo, establecer una fuerza de combate poderosa que incluso amenace con usurpar el liderazgo del clan.

Los Minamoto han sido derrotados en Sunomata y en el río Yahagi, por lo que el poder Taira se ha consolidado pese a la muerte del antiguo señor Kiyomori. Sin embargo, varias familias poderosas del este (como el clan Takeda de la provincia de Kai, o el obligado clan Satake) prometen alianzas firmes con Yoritomo en su ansia por derrocar el régimen actual, por lo que la guerra continuará sin duda alguna.

Las malas cosechas del presente año y el escaso arroz recaudado, impedirán que el conflicto se desarrolle con normalidad, por lo que los bandos decretarán una tregua, acción muy beneficiosa para los tiempos que corren.

La aventura.

Cuentos de uno mismo
En este poema lo idóneo englobaría muchas escenas personales con los personajes, ya que la trama resulta más relajada. Diálogos, pequeñas tramas del trasfondo o resolución de venganzas. Como director de juego intenta introducir los elementos que favorezcan la inclusión de los historiales dentro de este poema.

Tras dos poemas donde la batalla ha estado presente, en éste, los jugadores se considerarán más aventureros y donde el autor se ha tomado más licencias para ocupar el periodo de paz. Mientras el bando Minamoto ha alcanzado las tierras de los Fujiwara en Mutsu, tras un accidentado viaje en barco, se dispondrán a pasar el invierno y una larga temporada en compañía de Yoshitsune, Shizuka y Benkei, con algunas conversaciones con Yoshinaka y Tomoe, y por supuesto, Hidehira, señor del clan. Por el contrario, la facción Taira permanecerá en Heian-Kyo y profundizará sus relaciones con Dama Nii y el joven emperador Antoku, con encuentros ocasionales con los demás personajes que han conocido en las pasadas aventuras.

Versos Genji: Minamoto no Yoshitsune.

Diciembre de 1180.

Sea como sea, procura que Yoshitsune les caiga bien. Es amable, agradable, nada prepotente y muy paciente, como un santo. Su carisma le hace respetable y es justo, es decir, un auténtico héroe.

Los jugadores siguieron el sonido de la melodía de la flauta de un hermoso lobo blanco, que no es otro que Yoshitsune. Cuando deja de tocar les preguntará cortésmente las intenciones de su visita y charlará alegremente con ellos, entrecortado a veces por un grito ronco de alguien que le llama, aunque sonriendo alegará que su amigo Benkei parece que lo está buscando. Les invitará de buena gana al palacio de Hidehira y los guiará con soltura a través de la nieve, siempre teniendo cuidado de no perderlos. Kagetoki se arrodillará mientras recita las órdenes de Yoritomo (Dama Masako), de ponerlo a su servicio, a lo que el Minamoto responde que cada hombre ser libre para buscar el destino que quiera.

Los árboles se apartarán ante un enorme sohei oso que brama con furia cuando atisba a Yoshitsune, durante unos instantes parece que van a pelear, pero después el gigantón ríe y exclama que lo tenía preocupado. Se presentará como Benkei, el mejor amigo de Yoshitsune y coleccionista de 999 espadas, la 1000 se la guarda el Minamoto. El monje es amigable, aunque impone, armado con su naginata protege a su señor con celo, sobretodo de Kagetoki, al que le dice que Yoshitsune ya tiene un siervo. La compañía es grata y el camino se hace corto en la nieve cuando atisban la hermosa ciudad de Sendai, cubierta de blanco sobre casas de las que emana un cálido humo negro, rodeada de pinos y montañas heladas, otorgando una apariencia de cristal. Hace algo de frío, y los anfitriones recomiendan

calentarse en el castillo, pero antes de llegar, muchos aldeanos sonríen y hablan con Yoshitsune con auténtica devoción, agradeciéndole sus servicios. Al alejarse, los ciudadanos lo siguen reverenciando como un kami.

Versos Genji: El palacio de Hidehira.

Después del largo viaje en barco, las sirvientas y los criados los conducen a los baños y les ofrecen ropas limpias hasta la vista con Hidehira, y su hijo Yasuhira. Durante la cena, muy rica en marisco y pescado, observarán que un zorro blanco y una coneja con un lazo blanco sobre la frente se encuentran a la derecha, Noriyori (hermano de Yoritomo y Yoshitsune) y Benkei a la izquierda, y sentados al lado del gran señor, Yoshitsune y Yasuhira. Una hermosísima zorra plateada, de ojos como la luna llena les dedica un galante baile, aderezado con abanicos, al son de muchos sonidos instrumentales. Al acabar, el maduro Hidehira felicita a Shizuka por su interpretación cuando se improviso pregunta a los jugadores los pormenores del viaje, pero sin querer conocer la misiva que traen desde Kamakura, sólo espera que disfruten de la cena. Yoshinaka parece torpe comiendo el pescado y su esposa (Tomoe) le ayuda con sus palillos, acto que sonroja a los presentes excepto Yoshitsune, quien celebra su gran amor con un brindis de sake. Poco a poco la cena irá apagándose y los Fujiwara abandonarán la estancia, donde comenzará el verdadero debate, las preguntas y el resurgir de la tensión.

Aunque no lo parezca, existe una tensión en el ambiente. Yoshinaka quiere a Yoritomo entre sus filas y Yasuhira tiene muchos celos al Minamoto, por eso, Hidehira no permite hablar sobre la guerra o planes de batalla futuros.

Yoshinaka preguntará por las intenciones de Yoritomo, sin ocultar un evidente desprecio por él y Dama Masako. Empezará invitando a Yoshitsune a su bando pues seguro que su hermano no lo tratará con el respeto que él merece, además de la promesa de títulos y tierras. Si los jugadores entran en la conversación, Yosinaka les dedicará una de sus miradas y retomará su habitual compostura, incluso invita a los jugadores a unirse a su facción. Noriyori afirma que corresponde a Yoritomo gobernar según dicta las normas y el deber de los sirvientes es obedecerlo, incluso Benkei se introducirá en la discusión, junto con Tomoe, sobre los verdaderos valores de un señor y sus lacayos, hasta que se dan cuenta que Yoshitsune ha desaparecido entre las risas de Shizuka comentando que esos temas aburren al señor Minamoto.

Versos Genji: El largo invierno.

Febrero de 1181.

Con las heladas y las fuertes nieves les será imposible abandonar la región de Mutsu, además que Yoshitsune aún no ha decidido cuáles son sus inclinaciones. Los jugadores pasarán el invierno como invitados de Fujiwara no Hidehira y residirán en el palacio, con pocas actividades en el pueblo debido al frío. Tendrán la oportunidad de dialogar con los diferentes personajes y de sopesar la información obtenida para decidir en un futuro a quién apoyar, a Yoshinaka, Yoritomo o incluso Yoshitsune.

Yoshitsune es como el viento, va hacia donde quiere y es difícil hallarlo cuando se le necesita, para desesperación de Benkei. En cambio, todas las noches deleita a los oyentes con su excepcional música.

Minamoto no Yoshitsune y Benkei.

Cuando se le puede encontrar, estará rodeado de aldeanos o tocando la flauta en el palacio, junto a su compañero Benkei. En ocasiones se los encontrará aprendiendo danza de Shizuka, pero en su conversación no saldrá nada relacionado con las batallas o la sangre, sino todo lo contrario, vida y alegría.

Minamoto no Yoshinaka y Gozen Tomoe.

Atrapados como los demás, la pareja de enamorados se mostrará afable con el grupo, repitiéndoles la oferta de unión. Su idea de gobierno es mucho más noble que la ambición de Yoritomo y Dama Masako, quien se enamoró de Yoshitsune y éste la rechazó. La coneja querrá combatir contra un miembro del grupo para testar las habilidades, ir de caza o charlar sobre estrategia, una materia bien conocida por Yoshinaka, quien afirma haber leído un viejo manual chino sobre batallas, llamado El Arte de la Guerra, de Sun Tzu. Al término del invierno se marcharán sin Yoshitsune, una lástima para todos los

Minamoto según palabras de Yoshinaka, pero esperan encontrarse con los jugadores en nuevas ocasiones de diálogo y paz, por lo que las escenas con esta pareja de enamorados cesarán al inicio de la primavera.

Minamoto no Noriyori.

Es evidente que Noriyori siente mucho más aprecio por Yoshitsune que por Yoritomo, comulgando con muchas de las ideas de Yoshinaka, pero como buen sirviente, pone su espada bajo la obligación de su señor actual. Si le preguntan por Ishibashiyama, reconocerá que no deseaba involucrarse en algo tan perdido ante la falta de apoyos notables, pero su hermano no escucha a nadie, excepto a Dama Masako. Confesará que la vida en las tierras de los Fujiwara es placentera y la tentación de abandonar los conflictos entre Minamoto y Taira se le pasa todos los días, pero si va a la guerra, será junto a su hermano Yoshitsune.

Fujiwara no Hidehira.

Ocupado en mantener el territorio, muy pocas veces lo acompaña su hijo Yasuhira, aunque al padre no parece importunarle. Comentará el desastroso gobierno económico de la capital y de cómo los señores de la guerra aumentan sus ganancias a base de engaños hacia el emperador, como Taira no Kiyomori, desplazando a su familia Fujiwara fuera de la corte imperial. Confiesa que Yoshitsune sería un excelente daijo dainin y le legará sus tierras a su muerte, en vez de a su hijo.

Shizuka.

La bella Shizuka pasará los días ensañando el idioma chino o bailando para los festivales, en ocasiones acompañada de Yoshitsune. Es evidente que está enamorada del joven Minamoto y no lo oculta si los jugadores preguntan, pero tiene miedo a no ser suficiente para él o si su libre albedrío hará que la abandone pronto. Les prevendrá de Kagetoki y sobre todo deben evitar a Dama Masako, la hoja más mortal es la que se esconde tras las palabras.

En cuanto a las diversiones y pasatiempos en la corte de los Fujiwaran se tornan escasos, pues se teme que el duro invierno traiga malas cosechas. Los jugadores pueden visitar los templos locales si desean algo de diversión. Kagetoki apenas hará acto de presencia o si lo hace, siempre rondará cerca de Yoshitsune.

Versos Genji: Kemari.

Abril de 1181.

Con la llegada de la primavera (con la marcha de Tomoe y Yoshinaka) y los deshielos, no es muy complicado averiguar que en ese año las cosechas que se recibirán no tendrán mucha producción, pero gracias a Yoshitsune y su política alimenticia de guardar alimento en almacenes de madera, nadie morirá de hambre en el invierno próximo. Los jugadores recordarán que Yukiie (poema 2) está combatiendo en Sunomata y aunque lo comenten con Hidehira, no obtendrán más que buenos deseos, pero no apoyo militar.

El partido debe resultar amistoso, lo suficiente como para que los jugadores establezcan unos lazos fuertes con Yoshitsune y Benkei, puede que Shizuka, con risas, enfrentamientos cómicos, frases burlonas. Cuando los personajes comiencen a perder interés, deja el kemari.
Feliz improvisación.

Emplea **velocidad** cada vez que se pase la pelota, se reciba o se sortee a un rival dando "toques" al balón.
Emplea **cuerpo** cada vez que se quiera "marcar" al rival, se utilice para carga o para quitar el balón de una forma poco ortodoxa.

Para divertirse en las horas de mayor calor, Yoshitsune propone un partido de kemari, en un equipo los naturales de Mutsu (incluido Benkei y Shizuka) y en el otro, los personajes. Si es necesario, Kagetoki pertenecerá con Yoshitsune. El juego consiste en evitar que la pelota no toque el suelo, por lo que será necesario superar una tirada de **velocidad a dificultad 4** como norma general, excepto que varios personajes se enfrenten cuerpo a cuerpo (como las cargas en fútbol), ganando el bando que durante más tiempo retenga la pelota. Es factible realizar **tiradas enfrentadas de cuerpo** si el director de juego lo considera necesario. Ridiculiza a la cabra a base de

insultos ingeniosos de Benkei, que Shizuka parezca el mismo viento o que Yoshitsune sea el jugador más difícil de marcar, sortear, quitarle la pelota, pero sin llegar a un estado de impotencia que aburra a los jugadores.

Versos Genji: Noticias del Oeste.

Mayo de 1181.

Los personajes comienzan a acostumbrarse a la tranquilidad de las tierras Fujiwara ahora que la primavera muestra el florecer del buen tiempo, pero sigue la hambruna y hasta los nobles deben ser cautos con las reservas de arroz. Mientras disfrutan del tiempo libre, un mensajero entra raudo por las puertas del palacio, es un soldado de Hidehira y pide hablar con el señor pues tiene noticias de Minamoto no Yoritomo. Como muestra de galantería, el señor de las tierras permite a los jugadores presenciar la información del vasallo, aunque después de que éste se asease y comiese algo. Entre los reunidos se encuentra Yasuhira, Yoshitsune, junto a Shizuka, Benkei se ha dirigido hacia las montañas del oeste.

El señor Kiyomori ha muerto de enfermedad, comienza la misiva, y el hambre es aún peor en las tierras lejanas a los dominios Fujiwara, por lo que los Minamoto han decretado una tregua o incluso la paz, si la corte imperial permite al clan el dominio en las zonas del este. Comentará la nueva derrota de Yukiie en Sunomata, escapando gracias a una enfermedad de Tomomori y el derribo del puente Yahagi. Los ánimos se derrumban entre las filas Genji y Yoritomo muestra preocupación por Yoshinaka, quien ha declarado abiertamente que mantendrá la cordialidad pero no la sumisión. Esto dará pie a numerosas suposiciones y Hidehira desea conocer la opinión de los jugadores, como vasallos directos de Yoritomo, aunque en realidad está tratando de averiguar su lealtad, pero no tomará ninguna medida si la respuesta no le satisface y le complacerá si las inclinaciones derivan hacia Yoshitsune.

Versos Genji: La petición de Yoshitsune.

Tras asumir los preocupantes acontecimientos que asolan Japón, Yoshitsune pedirá a los jugadores una reunión especial en los jardines de palacio, al anochecer. Aunque parece que existe mucho secretismo la petición no engloba nada sospechoso, sino más bien algo mundano, que lo acompañen en un viaje que realizará en breve, en unos meses a un templo sumergido bajo el mar, que data de los tiempos de los ainu (primeros habitantes de la isla, para los japoneses con aspecto de mono y peludos), dedicado a Ryujin y que abre sus puertas durante un mes mientras dura la luna llena. Los acompañará Benkei, Kagetoki y Shizuka, para implorarle que mejore la situación del país, porque cuenta la leyenda que el poderoso dios-dragón duerme bajo el templo y concede los deseos si se pide de corazón. Ya les avisará de la marcha.

Desenlace Genji

Los personajes han observado cómo se desarrolla la vida de los cortesanos y han afianzado su amistad con Yoshitsune. Puede que las noticias bastante decepcionantes sobre su clan y la alegría de las tierras Fujiwara, haya mermado la lealtad a Yoritomo, especialmente si han comprendido el poder que Masako ejerce sobre el señor Genji.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

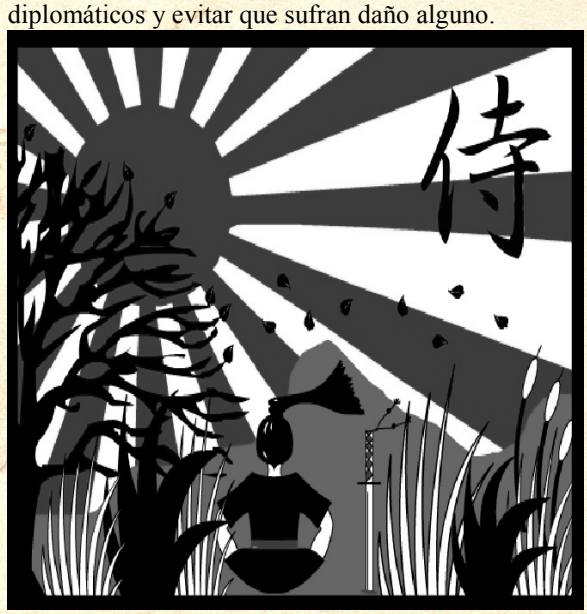
Versos Heike: La propuesta de paz.

Mayo de 1181.

Los jugadores han escuchado que tras la batalla de Sunomata y debido a la hambruna, Yoritomo ha enviado a unos monjes embajadores para establecer una tregua, algo que Munemori ha aceptado y que contará con la presencia de los jugadores en la reunión.

Aunque la capital no padece las penurias de las malas cosechas como en otras regiones los administradores recomiendan prudencia, algo que ignora Munemori, cada vez más obeso, pues celebra grandes comilonas frecuentemente, pese a que el pueblo pasa necesidad. Tomomori ha aconsejado a su hermano un cambio de actitud, pero es evidente que el señor actual de los Taira se siente feliz porque su clan ha

derrotado a los Minamoto y piensa que la propuesta de paz, es una especie de rendición, por lo que existen motivos para la celebración. A los jugadores se les ha otorgado la misión de escoltar a los diplomáticos y evitar que sufran daño alguno.



La escena comenzará con el custodio de los monjes, pandas, monos y el interlocutor, un pequeño perro que corresponde al nombre de Ginko, que amigablemente conversará con los Taira, alegando que la propuesta de Yoritomo proporciona estabilidad y el cese de la violencia. Una flecha será disparada en la entrada de la ciudad por un jinete encapuchado que se marcha al galope, cuyo destino consiste en alcanzar la cabeza de Ginko. La muerte del monje no supondrá ninguna amenaza para la comitiva, pero sí al honor de los personajes, que caerán en vergüenza si sucede (resta 3 puntos de meyo). Para evitarlo, es necesario una tirada de **mente+atención a dificultad 5** y después, **velocidad+el arma del personaje a dificultad 7** ó **4**, si se tiene **desenvainado rápido**. Tras el estupor inicial y los gritos de los campesinos al percatarse del intento de asesinato, los escoltados llegan sin problemas al hermoso palacio donde aguarda Taira no Shigehira (existe una fuerte tensión entre los monjes, ya que este guerrero fue el que cometió la masacre de Nara) y Taira no Tadanori. Además de los jugadores, el hermano y el tío de Munemori, en la reunión se hallará el emperador Antoku, Tomomori y Shigeyosi (muy cerca de Munemori).

Los diplomáticos iniciarán su discurso lamentando la situación actual, entre la hambruna y la guerra, las personas sufren y los kami detestan que los grandes clanes Minamoto y Taira se hayan enzarzado en una lucha sin sentido, pero Yoritomo y respetando el poder de los Taira, plantea el repartirse los territorios, dejando el oeste para el Taira y el este para los Minamoto, a cambio de no causar más conflicto y llegar a un acuerdo interesante si se acepta la premisa. El cerdo Shigeyoshi aplaude la propuesta ante un emperador que sonríe tímidamente a los personajes y a su tío Tomomori, pero Shigehira se opone enérgicamente sin dar explicaciones. Tadanori, apuesta por una solución pacífica pero es Tomomori quien interviene tajante, que no si no existen dos soles, no hay dos grandes señores ni emperadores. Kiyomori trabajó duro para mantener un país unido y ahora, con Antoku, se pueden conseguir grandes logros si existe la unión necesaria, pero si se divide, nada garantiza la paz o la estabilidad, además, los Minamoto lanzan su comunicado porque saben que están perdiendo la guerra, pero por respeto al pueblo y no a ellos, habrá paz para no agravar la situación del campesinado. Sus palabras no admiten réplica y ni si quiera Munemori osa contradecirle, por lo que los monjes se marchan con la contestación negativa. Por supuesto, a los jugadores se les permite entrar en el debate, siempre y cuando recuerden cuál es su lugar.

Versos Heike: Kemari.

Como resulta tradicional en Heian-Kyo, muchos cortesanos dedican su tiempo libre a la práctica del kemari y los Taira no son una excepción. El día radiante propicia un espléndido partido y se forman dos equipos, en uno se incluirá Tomomori, Atsumori y Noritsune con los jugadores, mientras que en el otro se hallarán Shigeyoshi y el joven Koremori. En un principio, la tranquilidad y la amabilidad dominará el ambiente, pero poco a poco la hostilidad de algunos participantes creará una tensión que Tomomori no eliminará (somos guerreros, comportémonos como tales). Como se ha explicado, el juego consiste en evitar que la pelota toque el suelo, por lo que será necesario superar una tirada de **velocidad a dificultad 4** como norma general, excepto que varios personajes se

Emplea **velocidad** cada vez que se pase la pelota, se reciba o se sortee a un rival dando "toques" al balón.
Emplea **cuerpo** cada vez que se quiera "marcar" al rival, se utilice para carga o para quitar el balón de una forma poco ortodoxa.

Shigeyoshi no se comportará de forma honesta y jugará de una forma no muy deportiva, intentando herir a conciencia a los personajes, pero con las excusas pertinentes para evitar una pelea. Cuando los personajes comiencen a perder interés, deja el kemari. *Feliz improvisación*.

enfrenten, ganando el bando que durante más tiempo retenga la pelota. Es factible realizar **tiradas enfrentadas de cuerpo** si el director de juego lo considera necesario.

Versos Heike: El torneo de tachi.

Junio de 1181.

Durante las anteriores batallas los personajes han demostrado su valía al clan y una discusión amigable entre Taira no Yukimori y Saito no Sanemori, que enumeran las virtudes del guerrero, ha interesado a Munemori que ha ordenado que los mejores espadachines realicen una demostración, al vencedor se le regalará una flauta de Taira no Tadamori (abuelo de Munemori y padre de Kiyomori) que le concedió el emperador Toba. Se emiten bandos desde la capital y a los personajes se les anima a participar, pues semejante regalo es toda una bendición, además del honor que les atribuiría el hecho de proclamarse vencedores. Se encontrarán con un entusiasmado Atsumori y a Noritsune, casi encantados de cruzar acero con los banken o con los mejores guerreros.

Sea como sea, el niño Atsumori debe ganar la confrontación, por lo que evita emparejarlo con los jugadores. Aunque bastante joven, para demostrar a todos que es un Taira, luchará con el arrojo de un campeón.
En cuanto al resto de personajes no jugadores importantes, desarrolla escenas donde los jugadores admiren los movimientos de Yorihide, el arrojo de Noritsune o la torpeza de Shigeyoshi.

Poco a poco a la corte acuden los aspirantes, hasta completar un grupo de dieciséis veteranos en los que se incluyen los jugadores, Atsumori, Noritsune, Shigeyoshi, Koremori y Seno no Kaneyasu (un fiero general perro, de hocico grueso y anchas espaldas), además de un guerrero venido del sur que corresponde al nombre de Yorihide (un tranquilo jabalí de pelo suave y abundante) y varios más que por su táctica no merecen un nombre propio. El sistema de clasificación lo designa el director de juego a modo deportivo actual, es decir, mediante eliminatorias y venciendo aquel que deje inconsciente al adversario o bien que consiga una rendición. Como jueces, presenciarán los combates Munemori, Tomomori y Shigehira, que emitirán un veredicto imparcial y enumerarán las reglas (libertad absoluta para el director de juego), especialmente la de no matar. El torneo durará aproximadamente el día entero, comenzando en el amanecer y finalizando en el crepúsculo, con muchísimos testigos y damas de la corte animando a los respectivos campeones.

Versos Heike: Las palabras de Dama Nii.

El verano comienza a pasar factura en Heian-Kyo con la hambruna extendiéndose por todas las tierras, campesinos pasando malos momentos y la incompetencia de Munemori, malgastando los recursos, crea una situación muy tensa. En ocasiones, Dama Nii se pasea por las calles intentando calmar los malestares con la bendición del emperador y otorgando un poco de consuelo a las familias más pobres de los alrededores. Por propia petición, junto al emperador, los jugadores la acompañarán a una barriada alejada incluso de la propia ciudad imperial, oculta tras un bosque y compuesta por casas de madera y ramas, habitada por las más lastimosas criaturas, perros tan flacos como para contar sus huesos, y al observar la llegada de la bondadosa anciana, la obacionan con humildes reverencias. El niño Antoku pasea su mano por los cabellos de los desdichados murmurando bendiciones, lo que alegra a los hambrientos habitantes, al tiempo que Dama Nii reparte granos de arroz para la siembra. Los Taira sentirán la fuerza de la compasión que emana de la vaca y el ternero, hasta que ambos se sientan a la sombra de un enorme roble de retorcidos brazos, de hojas grandes y gordas, por donde el viento sopla aligerando el pesado inicio de verano.

Para los japoneses del Heian (y de épocas posteriores) el emperador era un dios, por lo que el contemplarlo, oírlo o tocarlo equivalía a una bendición del propio Cielo. Evoca dichos sentimientos como para hacer creer que Antoku posee algún tipo de poder espiritual superior que sana los espíritus de los mortales. Recuerda esta frase para la escena: **Antoku es un kami**.

Dama Nii les pedirá que se acerquen y que no comenten con nadie las escapadas que tiene con el muchacho. Comenzará hablando sobre el agradable tiempo que hace bajo un sol claro, con la música de las chicharras alrededor de las charcas, con el emperador jugando con varias mariposas cerca del tronco. Poco a poco las palabras de la esposa de Kiyomori intentarán averiguar los verdaderos sentimientos de los personajes en cuanto al emperador, su visión de Japón, los Minamoto y el conflicto. La conversación no se asemejará a un interrogatorio, sino todo lo contrario, hasta que llegado el momento ella relatará sus pensamientos: Si la clase guerrera domina el país, lo mismo da que gobierne la casa de Taira que la de

Minamoto, porque el poder se regirá por la fuerza y las clases se convertirán en esclavas, a merced de los señores de la guerra, como Kiyomori o Yoritomo. Quiere inculcar los valores más nobles en la conducta de Antoku para que cuando llegue el momento, pueda guiar a su pueblo por los verdaderos designios de la paz y la convivencia, la protección y el amor. Tomomori, aunque con ciertas diferencias, acepta mucho de los postulados, pero ella necesita guardias leales que muestren una devoción increíble al niño, protegiéndolo y cuidándolo más que a sus propias vidas. Los banken encajan perfectamente con dichos guardianes y les pide si aceptan la oferta de convertirse en los defensores directos del emperador, aunque prefiere que no contesten de inmediato, sino que lo mediten. El atardecer llegará a la capital para cuando los personajes dejen a Dama Nii y el emperador Antoku en sus aposentos.

Versos Heike: Los actores kabuki.

Agosto de 1181.

Los Minamoto declaran una tregua y varios actores kabuki vienen a la capital en verano… Algunos jugadores paranoicos seguro que han pensado que hay gato encerrado. Pues esta vez no lo hay, es decir, los actores son actores y no existe ninguna perversa intención de asesinato, robo, espionaje o lo que la calenturienta imaginación de los personajes pueda elaborar. Sin embargo, ellos no lo saben y, para darle un saborcillo misterioso a la aventura, bien que se podría inducir a pensar que los actores pretenden acometer ciertas actividades peligrosas…

El tiempo parecerá transcurrir lento en una época aburrida y de cada vez más calor. Las ocupaciones de los guerreros en tiempos de paz resultan escasas, lo que contribuye a que el paso de los días se haga más insoportable.

Hace un día especialmente caluroso y húmedo, los personajes tienen la ropa empapada de sudor y el sofoco les impide dormir con tranquilidad, lo que les proporciona un aspecto cansado, con ojeras y dolor de cabeza. Los rumores sobre un grupo de actores y bailarines que vienen del este son cada vez más fuertes, hasta que un ajetreado Atsumori, saltando de alegría, les comentará que unos actores de kabuki vienen de la región de Tosa para interpretar el famoso cuento de Kintaro, un enorme rinoceronte, amigo del mejor arquero del mundo, Raiko. Actuarán en la propia capital, a petición de Munemori.

En varios días los sirvientes de los Taira tienen el patio preparado para que el grupo realice una digna representación, pero antes, un tranquilo y delgado cerdo de nombre Gikuyo, hablará con Shigeyoshi sobre asuntos bastantes mundanos (este sería un momento ideal para aumentar la paranoia) y si los jugadores los abordan, cesarán sus comentarios y Gikuyo se presentará como el jefe de la compañía teatral, reverenciando a los banken y su papel en las batallas de Ishibashiyama y Sunomata, ya famosas en todo el este. Les pedirá permiso para realizar en el futuro, alguna representación especial que hable de ellos, de un modo fidedigno y que sus espíritus se sientan reconfortados una vez ellos ya no se encuentren entre los vivos.

Kintaro.

Poderoso héroe de fuerza sobrehumana y gran amigo de Raiko (Minamoto no Yorimitsu), que combatió a un poderoso demonio llamado Shuten Doji, para el clan Fujiwara. La obra relatará dicha hazaña, desde el nacimiento del niño de una yama-uba (espíritu de la montaña), de su forma amigable hacia los animales, incluso comprendiendo su lenguaje y de cómo, ya adulto, se unió a las filas del majestoso arquero para derrotar a las fuerzas oscuras, especialmente contra la malvada raza de los **tsuchigumo**, unas arañas de aspecto demoníaco. Durante la obra, el emperador Antoku se mostrará muy ilusionado y Munemori se dormirá, pero por lo general, gustará a la nobleza local.

Versos Heike: Cometa.

Gracias al viento, muchos nobles han salido para practicar el vuelo de las cometas, algunos, como Taira no Yukimori, muestran una especial pericia, muy superior al resto. Al ver a los jugadores les pedirá un poco de su tiempo, a la vez que les detalla el uso correcto del vuelo, suave, pero con voluntad, manejando los vientos como el propio Fujin. Relatará que en China, a un emperador que no recuerda, se enamoró tanto de una de sus sirvientas que los ministros tuvieron que ejecutarla para que se ocupara del país, aunque sabe que en Japón no ocurrirá, es consciente que pueden existir factores que perjudiquen el buen estado de un gobierno. En su opinión el clan Fujiwara y la copia del sistema chino no han traído

buenos tiempos a las gentes de la nación, ya que una y otra vez los consejeros deben pedir ayuda a los señores feudales, los daimyo para asegurar la paz, dependiendo tanto de ellos que al final han sido ellos quienes dominan la práctica política, cosa que vendrá muy bien para el futuro, ya que un gobierno fuerte y unido es menos propenso a la anarquía y la desobediencia, por lo que es necesario un alejamiento de las fuentes chinas y sintetizar propias, adecuadas a las necesidades del lugar, dominar los vientos y hacer volar la cometa de forma natural. Se ha visto que un gran guerrero y estratega, como el difunto Kiyomori, ha podido imponer a un emperador que simpatizase con el clan, lo que demuestra la debilidad política del cargo. No confía mucho en Go-Shirakawa, preso por el antiguo señor y recluido por el nuevo, ya que seguro que espera a tener una oportunidad para alzarse contra los Taira y abdicar por algún emperador que a los Minamoto les convenga. Al decir estas palabras, una fuerte ráfaga de viento tira su cometa al suelo, aunque sonriendo, les aconsejará (como un amigo, debe sonar así), que elijan con cuidado en quién depositan la lealtad.

Versos Heike: La vergüenza de Koremori.

Muestra una escena donde los personajes deban apiadarse de Koremori, ya que a fin de cuentas es demasiado joven como para comandar ejércitos. Aunque buen muchacho y ciertamente cometió un fallo, Amida ha enseñado que la práctica lleva a la perfección y si los jugadores animan a este desdichado, se habrán ganado un aliado y amigo hasta el final de la campaña.

Los grandes señores están reunidos en un banquete dedicado exclusivamente a los hijos de Kiyomori, Tomomori, Munemori, Shigehira y el tío de éstos, Tadanori. Koremori, nieto del antiguo señor, se encuentra solo, dando de comer a las carpas sobre un puente, cabizbajo y con la moral destrozada por su fallo en Fujigawa. La luna incide sobre él otorgándole un aspecto fantasmal, etéreo, alejado del mundo y sin prestar atención a lo que sucede en su entorno. Se empezará a decir a sí mismo que no vale como guerrero y que ha avergonzado a toda su familia con su estúpido error, lamentando que si hubiera realizado bien su tarea, su abuelo hubiera visto la cabeza de Yoritomo antes de morir. Envidiará la situación de los personajes, respetados, valientes y con gran estima por todos los Taira por las merecidas victorias que han ocasionado. Koremori, pese a su juventud, comienza a meditar si la salida a su estado desembocaría en retirarse y vivir como un monje, sin problemas ni preocupaciones.

Versos Heike: La petición de Tokiko.

El verano comienza a morir en las cercanías de septiembre, aunque todavía sus efectos persisten en fustigar a los habitantes de la capital. Los jugadores son avisados por los criados de Taira no Tokiko, Dama Nii, pues desea hablar con ellos en una capilla cercana a la capital dedicada a los espíritus guardianes, inugamis. Se la encontrarán sola, algo extraño con su elevada posición y lo que es más raro, sin el emperador. La mujer rezará un sutra cuando les propone que se sienten a su lado, pues tiene algo importante que decirles, algo que durante las conversaciones mantenidas le han demostrado que son merecedores de su confianza. Se dice, que en los tiempos antiguos de los peludos, los ainu, existía un gran templo dedicado a Ryujin, el rey dios-dragón de los océanos, cuyo camino era iluminado por la luna llena y que concede una petición a quien consiga llegar al corazón del templo. Se avecinan tiempos oscuros y crueles, porque la paz será rota y la miseria golpeará con fuerza, especialmente a la familia Taira. Ella quiere viajar de incógnito, junto con el emperador al lugar legendario y presentarle al kami, para que le otorgue su bendición y la sabiduría necesaria para combatir al odio, la avaricia y la crueldad. Necesita el apoyo de Tomorori y les pedirá que se mantengan a su lado cuando hable con él.

El héroe se encuentra escribiendo y leyendo en una de las salas imperiales, pues dice que un guerrero cultiva el arte de la espada y de las letras. La relación de Tomomori y Tokiko, es la esperada de un hijo hacia su madre, llena de cariño, de hecho se llaman “mamá” e “hijo”, sin acudir a las frías normas de cortesía. Dama Nii explicará a Tomorori sus intenciones de visitar el templo junto al emperador, lo que genera una serie protestas, especialmente por la seguridad en el viaje y el riesgo innecesario que entraña

una travesía tan peligrosa. Ella se defenderá alegando que los banken protegerán y mantendrán su deber de garantizarles seguridad, momento en el que los jugadores deben apoyar las palabras de la anciana si quieren el consentimiento de Tomomori. Les ordenará que la vida del emperador y de su madre es la suya, si ellos mueren, los jugadores también, además de viajar disfrazados, no deberán revelar su paradero, ni siquiera a su hermano Munemori, que conociéndolo como le conocen, no echará en falta a su madre o a Antoku.

Desenlace Heike.

Estos versos han resultado especialmente interpretativos y se ha intentado ahondar en los verdaderos sentimientos de los jugadores Taira, además de comprobar que el cariño y la lealtad hacia Dama Nii o el emperador Antoku. Muestras de una vida cortesana y el verano en Japón, seguro que el poema ha ayudado a decidir un bando para las siguientes aventuras.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Sendai.

Es la capital de los Fujiwara, con un magnífico palacio y unas calles amplias donde pasean los carros tirados con bueyes. El aroma salino emerge del mar cuyo viento arrastra el sabor de las olas al interior, contando con la famosa bahía de Matsushima, salpicada de pequeños islotes con pinares.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

La región de Mutsu.

Regentada por el adinerado clan Fujiwara, se trata de una de las zonas más fértiles de todo Japón. Poblada con muchos campesino y alejada de los conflictos militares, su poderío ha continuando emergiendo sin problemas. En invierno, la nieve descansa en todo el territorio aposentándose en hermosos bosques, montañas y llanuras. Si hubiese una ciudad que destacase esa sería Sendai, hogar de Fujiwara no Hidehira.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Su impresión de los jugadores dependerá de su comportamiento, pero intentará llevarse bien con todos ellos, aconsejándolos cuando sea necesario. Pese a su juventud, en sus ojos debe mostrarse muchísima sabiduría y conocimiento, porque demuestra en todos sus actos la grandeza de su moral y honor. Yoshitsune deberá ser alguien avanzado en su tiempo y los jugadores deberían sentir por él un cariño especial desde la primera aventura. Por supuesto, también utilizará a los

personajes para saber qué está ocurriendo con los Minamoto y las dificultades que tiene Yoritomo ahora que ya ha perdido varias batallas.

Minamoto no Yoshinaka.

Ha viajado hacia la región de Mutsu con un objetivo muy claro, conseguir que Yoshitsune y Noriyori le ofrezcan un apoyo de manera irrevocable, apoyándose en las derrotas militares de Yoritomo y su incapacidad para gobernar el clan. La relación con los personajes será cortés, aunque no completamente ya que trabajan directamente para el señor de los Genji. Su comportamiento parecerá torpe, de aparente debilidad y con sus ojos siempre cerrados, da la sensación que no puede ser peligroso. Recuerda que Yoshinaka es un brillante general y formidable espadachín, su mirada congelaría hasta un demonio si decidiese posarla sobre cualquier desafortunado.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón.

Taira no Tomomori.

Sanado de la herida de la muerte de su padre mantendrá su tiempo ocupado en las obligaciones para con su hermano. No tolerará que los Minamoto, en la escena de la propuesta de paz, obtengan los territorios del este y esa será la primera vez que observarán la furia de Tomomori, aunque en el resto del poema se comportará de una manera más relajada. Seguirá siendo el guerrero honorable que aunque sin estar de acuerdo con Munemori, lo sirve por deber. Cada vez más tomará cariño a los personajes por los favores que realizan a su madre y al acceder que la escolten hacia el templo, demostrará la confianza que les tiene.

Taguchi no Shigeyoshi.

Este cerdo ha de comportarse de manera altanera y bravucona. Caminará con muchos aires de grandeza y actuará despreocupadamente, como si la propia Heian-Kyo fuera suya. A partir de este poema comenzará a sentir una animadversión hacia los personajes jugadores, sobre todo si en el partido de kemari fueron implacables contra él.

Dama Nii y el emperador Antoku.

La adorable anciana tiene un gran interés en acercarse a los personajes para conseguir su apoyo en un futuro bastante cercano. Hablará con la ternura que le caracteriza y siempre andará cerca de su nieto Antoku, el emperador, que se comportará como un niño normal y corriente. La confianza depositada en los jugadores ya pretende un acercamiento muy directo en sus planes para que Antoku pueda gobernar sin molestias y con el buen juicio de la bondad. Por su parte el emperador tomará cariño a los jugadores, tratándoles más de familiares que de sirvientes.

Taira no Munemori.

Desde que alcanzó el gobierno tras la muerte de su padre, los jugadores apenas tendrán ocasión de hablar con él. Su cuerpo ha engordado visiblemente y se ha vuelto más supersticioso, ya que siempre aparece rodeado por varios onmyoji que le ofrecen hechizos protectores contra la mala suerte. Ha de dar la sensación que se ha vuelto mucho más hedonista e irresponsable.

Gozen Tomoe.

Su belleza y su pelaje algo pálido le confiere una apariencia grandiosa, como la de una verdadera heroína, experta en le manejo de la naginata, el arco y el tachi. Casada con Yoshinaka y siendo

la general de sus ejércitos, todos la tratan con mucho respeto pese a ser una mujer en un mundo de hombres. Siente una cierta antipatía por Dama Masako y un amor especial hacia su marido, al que cuida de manera muy protectora. Lleva una cinta blanca de largas colas sobre su cabeza y mientras los personajes no amenacen o insulten a Yoshinaka, los tratará con amabilidad, incluso, hasta llegando a la amistad.

Kajiwara no Kagetoki.

Sin remordimientos por la traición cometida a su antiguo señor, se mostrará hasta orgulloso de la acción. A partir de este poema se convertirá en un espía de Masako y Yoritomo, fingiendo entrar al servicio de Yoshitsune para vigilarlo, pero los actos de Kagetoki siempre deben proporcionar cierta desconfianza a los jugadores. Temerá a Benkei y se comportará de manera excesivamente servil hacia Yoshitsune, riendo todas sus bromas y otorgándole siempre la razón.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Al ganar el torneo de tachi su autoestima se elevará y se comportará alegremente durante el resto del poema, comentando sus técnicas con Noritsune y los jugadores.

Taira no Noritsune.

Se encontrará muy cerca de Atsumori y deseará cruzar el acero con los personajes durante el torneo. Realizará comentarios despectivos sobre los Minamoto y su calidad de esgrima durante la competición e invitará gustoso a sake a los personajes, demostrando que es una persona de confianza.

Taira no Yukimori.

Su carácter más templado hará acto de presencia en este poema, comentando todas sus ideas de una manera lenta y paciente. Durante el vuelo de las comentas, la conversación ha de condicionar o al menos que se produzca un acto de reflexión. La calma condicionará su conducta.

Seno no Kaneyasu.

Fiero general perro, de hocico grueso y anchas espaldas, con una voz rasgada y de mirada peligrosa. Participará en el torneo con la intención de ganarlo, tomándoselo demasiado en serio ya que no se rendirá jamás.

Yorihide.

Un tranquilo jabalí de pelo suave y abundante de carácter tranquilo, maestro en el arte de desenvainar y golpear, el precario battoujutsu. Su intención es demostrar que posee una buena técnica de espada y hasta podría entrar al servicio de unos de los jugadores.

Fujiwara no Hidehira.

Gracias al apoyo de Yoshitsune las tierras de los Fujiwara soportan mejor la hambruna y el invierno, algo que le hace pensar en el Minamoto como el heredero de sus tierras. Su tiempo es escaso y no lo compartirá con los personajes.

Taira no Tadanori.

El protagonismo le vendrá con sus poemas tras la muerte de su hermano Kiyomori. En la corte mantendrá la compostura y puede que ayude a los personajes a intercambiar poemas con las damas de la corte, pero estará como ausente por el luto.

Taira no Munemori.

Conforme vayan pasando las escenas, debe parecer más gordo y mucho más supersticioso. Como ansiaba el dominio Taira, la muerte de su padre lo entristecerá lo mínimo, pero se recuperará pronto y el palacio se llenará de festejos una vez pasado el periodo de luto. Alcanzado el liderato del clan, su figura cambiará poco a poco a un carácter más arrogante, hedonista y fiestero, dejando los asuntos de importancia a sus consejeros.

Taira no Shigehira.

El papel que representa Shigehira es menor, pero cuando se hable de la propuesta de paz, ha de denotar su carácter sanguinario y belicoso.

Fujiwara no Yasuhira.

Hijo de Hidehira nacido en 1155, con un cuerpo menudo y orejas demasiado grandes. Tiene bastantes celos de Yoshitsune, por eso desea que los jugadores se lo lleven a la guerra contra los Taira y que deje a su clan en paz, por lo que les ayudará en dicho objetivo.

Taira no Koremori.

Avergonzado por su error en Fujigawa, no se considerará digno de pertenecer al clan Taira y sufre en silencio las burlas de los demás casi sin responder. Desea poder compensar a su tío Munemori y embarcarse en una tarea que le traiga la gloria, si los personajes le escuchan, les confesará su dolor en la vergüenza.

Gikuyo.

Artista callejero que deambula con su compañía de palacio en palacio interpretando obras de héroes antiguos. Es un cerdo de aspecto tranquilo, tan calmado que parece que se va a quedar dormido de pie y casi siempre habla en susurros, aunque no tendrá mayor importancia en el poema que contar el cuento de Kintaro.

Resto de personajes.

Aunque en este poema aparecen más personajes, su presencia no es muy relevante, pero se anima a los directores que incluyan escenas individuales si les apetece.

Apéndice: Eras de Nihon.

Para los occidentales, el cómputo del tiempo viene determinado por el nacimiento de Cristo. En Japón, donde el cristianismo es una religión minoritaria, apareciendo en el siglo XV gracias a los jesuitas, se considera lógico que la medición de los hechos históricos vengan determinados por un sistema diferente: **Las eras**. En el caso de las fechas que a nosotros nos interesan, en la medición japonesa serían:

Año 1 de la era Kuyan (1145)	Año 1 de la era Kyuju (1154)	Año 1 de la era Oho (1161)
Año 2 de la era Kuyan (1146)	Año 2 de la era Kyuju (1155)	Año 2 de la era Oho (1162)
Año 3 de la era Kuyan (1147)		
Año 4 de la era Kuyan (1148)	Año 1 de la era Hogen (1156)	Año 1 de la era Chokan (1163)
Año 5 de la era Kuyan (1149)	Año 2 de la era Hogen (1157)	Año 2 de la era Chokan (1164)
Año 6 de la era Kuyan (1150)	Año 3 de la era Hogen (1158)	
		Año 1 de la era Eiman (1165)
Año 1 de la era Ninpei (1151)	Año 1 de la era Heiji (1159)	
Año 2 de la era Ninpei (1152)		Año 1 de la era Ninnan (1166)
Año 3 de la era Ninpei (1153)	Año 1 de la era Eiryaku (1160)	Año 2 de la era Ninnan (1167)
		Año 3 de la era Ninnan (1168)

Año 1 de la era Kao (1169)
Año 2 de la era Kao (1170)

Año 1 de la era Joan (1171)
Año 2 de la era Joan (1172)
Año 3 de la era Joan (1173)
Año 4 de la era Joan (1174)

Año 1 de la era Angen (1175)
Año 2 de la era Angen (1176)

Año 1 de la era Jisho (1177)
Año 2 de la era Jisho (1178)
Año 3 de la era Jisho (1179)
Año 4 de la era Jisho (1180)

Año 1 de la era Yowa (1181)

Año 1 de la era Juei (1182)
Año 2 de la era Juei (1183)

Año 1 de la era Genryaku (1184)

Año 1 de la era Bunji (1185)
Año 2 de la era Bunji (1186)
Año 3 de la era Bunji (1187)
Año 4 de la era Bunji (1188)
Año 5 de la era Bunji (1189)

Año 1 de la era Kenkyu (1190)

Para las fechas en épocas posteriores y gracias a la información obtenida en la **wikipedia**, aquí tenéis el resto de la cronología.

645 Era Taika
650 Era Hakuchi
686 Era Shuchō
701 Era Taihō
704 Era Keiun
708 Era Wadō
715 Era Reiki
717 Era Yōrō
724 Era Jinki
729 Era Tenpyō
749 Era Tenpyō-kanpō
749 Era Tenpyō-shōhō
757 Era Tenpyō-hōji
765 Era Tenpyō-jingo
767 Era Jingo-keiun
770 Era Hōki
781 Era Ten'ō
782 Era Enryaku
806 Era Daidō
810 Era Kōnin
824 Era Tenchō
834 Era Jōwa
848 Era Kajō
851 Era Ninju
854 Era Saikō
857 Era Tennan
859 Era Jōgan
877 Era Gangyō
885 Era Ninna
889 Era Kanpyō
898 Era Shōtai
901 Era Engi
923 Era Enchō
931 Era Jōhei
938 Era Tengyō
947 Era Tenryaku
957 Era Tentoku
961 Era Ōwa
964 Era Kōhō
968 Era Anna
970 Era Tenroku
973 Era Ten'en
976 Era Jōgen
978 Era Tengen
983 Era Eikan
985 Era Kanna
987 Era Eien
988 Era Eiso
990 Era Shōryaku
995 Era Chōtoku
999 Era Chōhō
1004 Era Kankō
1012 Era Chōwa
1017 Era Kannin
1021 Era Jian
1024 Era Manju
1028 Era Chōgen
1037 Era Chōryaku
1040 Era Chōkyū
1044 Era Kantoku
1046 Era Eishō
1053 Era Tengi
1058 Era Kōhei
1065 Era Jiryaku
1069 Era Enkyū
1074 Era Jōhō
1077 Era Jōryaku
1081 Era Eihō
1084 Era Ōtoku
1087 Era Kanji
1094 Era Kahō
1096 Era Eichō
1097 Era Jōtoku
1099 Era Kōwa
1104 Era Chōji
1106 Era Kajō
1108 Era Tennin
1110 Era Ten'ei
1113 Era Eikyū
1118 Era Gen'ei
1120 Era Hōan
1124 Era Tenji
1126 Era Daiji
1131 Era Tenshō
1132 Era Chōshō
1135 Era Hōen
1141 Era Eiji
1142 Era Kōji
1144 Era Ten'yō
1145 Era Kyūan
1151 Era Ninpei
1154 Era Kyūju
1156 Era Hōgen
1159 Era Heiji
1160 Era Eiryaku
1161 Era Ōhō
1163 Era Chōkan
1165 Era Eiman
1166 Era Ninnan
1169 Era Kaō
1171 Era Jōan
1175 Era Angen
1177 Era Jishō
1181 Era Yōwa
1182 Era Juei
1184 Era Genryaku
1185 Era Bunji
1190 Era Kenkyū
1199 Era Shōji
1201 Era Kennin
1204 Era Genkyū
1206 Era Ken'ei
1207 Era Jōgen
1211 Era Kenryaku
1213 Era Kenpō
1219 Era Jōkyū
1222 Era Jōō
1224 Era Gennin
1225 Era Karoku
1227 Era Antei
1229 Era Kanki
1232 Era Jōei
1233 Era Tenpuku
1234 Era Bunryaku
1235 Era Katei
1238 Era Ryakunin
1239 Era En'ō
1240 Era Ninji
1243 Era Kangen
1247 Era Hōji
1249 Era Kenchō
1256 Era Kōgen
1257 Era Shōka
1259 Era Shōgen
1260 Era Bun'ō

1261 Era Kōcho
1264 Era Bun'ei
1275 Era Kenji
1278 Era Kōan
1288 Era Shōō
1293 Era Einin
1299 Era Shōan
1302 Era Kengen
1303 Era Kagen
1306 Era Tokuji
1308 Era Enkei
1311 Era Ōchō
1312 Era Shōwa
1317 Era Bunpō
1319 Era Gen'ō
1321 Era Genkyō
1324 Era Shōchū
1326 Era Karyaku
1329 Era Gentoku
1331 Era Genkō
1334 Era Kemmu
Nanboku-chō corte del sur
1336 Era Engen
1340 Era Kōkoku
1346 Era Shōhei
1370 Era Kentoku
1372 Era Bunchū
1375 Era Tenju
1381 Era Kōwa
1384 Era Genchū ... Genchū 9 se convierte en Meitoku 3 después de la reunificación
Nanboºku-chō corte del norte
1332 Era Shōkei
1333 [Corte norteña que no existe en 1333-1336]
1338 Era Ryakuō
1342 Era Kōei
1345 Era Jōwa
1350 Era Kan'ō
1352 Era Bunna
1356 Era Enbun
1361 Era Kōan
1362 Jōji
1368 Era Ōan
1375 Era Eiwa
1379 Era Kōryaku
1381 Era Eitoku
1384 Era Shitoku
1387 Era Kakei
1389 Era Kōō
1390 Era Meitoku
Nanboku-chō reunificación
1394 Era Ōei
1428 Era Shōchō
1429 Era Eikyō
1441 Era Kakitsu
1444 Era Bunnan
1449 Era Hōtoku
1452 Era Kyōtoku
1455 Era Kōshō
1457 Era Chōroku
1460 Era Kanshō
1466 Era Bunshō
1467 Era Ōnin
1469 Era Bunmei
1487 Era Chōkyō
1489 Era Entoku
1492 Era Meiō
1501 Era Bunki
1504 Era Eishō
1521 Era Daiei
1528 Era Kyōroku
1532 Era Tenbun
1555 Era Kōji
1558 Era Eiroku
1570 Era Genki
1573 Era Tenshō
1592 Era Bunroku
1596 Era Keichō
1615 Era Genna
1624 Era Kan'ei
1644 Era Shōhō
1648 Era Keian
1652 Era Jōō
1655 Era Meireki
1658 Era Manji
1661 Era Kanbun
1673 Era Enpō
1681 Era Tenna
1684 Era Jōkyō
1688 Era Genroku
1704 Era Hōei
1711 Era Shōtoku
1716 Era Kyōhō
1736 Era Genbun
1741 Era Kanpō
1744 Era Enkyō
1748 Era Kan'en
1751 Era Hōreki
1764 Era Meiwa
1772 Era An'ei
1781 Era Tenmei
1789 Era Kansei
1801 Era Kyōwa
1804 Era Bunka
1818 Era Bunsei
1830 Era Tenpō
1844 Era Kōka
1848 Era Kaei
1854 Era Ansei
1860 Era Man'en
1861 Era Bunkyū
1864 Era Genji
1865 Era Keiō
1868 Era Meiji
1912 Era Taishō
1926 Era Shōwa
1989 Era Heisei

Verano

Poema cuatro: Verano.

"El tiempo que uno pasa riendo, es tiempo que pasa con los dioses".

Introducción.

Tras un duro invierno y un seco verano, el desastre y la hambruna dominan toda la isla, con la proliferación de bandidos y maleantes que atacan las posesiones de los debilitados campesinos, provocando que los daimyos locales mantengan una férrea vigilancia hacia los forasteros. Tanto el bando Minamoto como el Taira tuvieron un módulo de relajación después de varias batallas pero ya es hora de ponerse en camino hacia el peligro, pues Yoshitsune y Dama Nii viajarán al mismo punto: el sagrado y oculto templo de Ryujin.

Encuentros

Esta aventura presenta un sabor especial, ya que ambas facciones se mezclarán en el punto final teniendo que colaborar en el futuro los unos con los otros. Recuérdales que existe una tregua por lo que las luchas entre los clanes permanecen prohibidas.

La aventura.

La propuesta incluye un viaje por Japón en una fecha nada propicia para irse de excursión, con muchos peligros acechando en los caminos. Cada bando deberá superar algunas pequeñas aventuras antes de llegar al templo de Ryujin, que cosas del destino, se encontrarán allí, pero sorprenderá el trato tan amigable entre Yoshitsune, el emperador Antoku y Dama Nii. El módulo presentará algo de acción, con pruebas bélicas, ataques sorpresa, un poco al estilo D&D, pero sin introducir elementos fantásticos. La llegada al santuario lleno de misticismo, con la luna y el efecto de las mareas sobre la senda, provocarán un sabor diferente en el grupo de juego en el poema siguiente, porque seguro que se asombrarán de encontrarse en el mismo punto.

Preparados y listos

Antes de la partida, indica qué tipo de utensilios o herramientas disponen los jugadores, incluyendo las lámparas de papel, cuerda, garfios… Porque seguramente las necesitarán para el siguiente módulo.

Versos Genji: La salida de las tierras Fujiwara.

Julio de 1181.

El sol abrasador ha comenzado a castigar las tierras de Hidehira, combinándose con la picajosa humedad costera y produciendo un ambiente incómodo, donde las ropas se pegan a la piel (o al pelo animal en este caso) y el sudor empapa a los cuerpos. Yoshitsune los ha citado en unos estanques amparados bajo la sombra de una ligera cascada y montaña, reduciendo los efectos del verano. Junto a Shizuka y Benkei, el lobo blanco les pedirá que lo acompañen hacia el templo de Ryujin, el dios-dragón, para implorar paz para Japón y les informa que partirán en una semana, ya que deben llegar al santuario a principios del otoño, cuando la fuerza de Tsuki-Yomi (dios de la luna, el Guardián de la Noche Iluminada) es más poderosa. Los jugadores deberán prepararse para el largo viaje tendiendo en cuenta la situación de hambruna que asola a la región. Los jugadores tienen la opción de visitar los lugares deseados para prepararse para el viaje, ya sea acudiendo a la bahía de Matsushima, el palacio de Hidehira, la ciudad de Sendai o el templo de Amida. La larga travesía que los separa del santuario hundido debe imponerles un cierto respeto, como si se tratara de algo sumamente importante. Emplea un sueño donde vea un crisantemo (la flor imperial) sin llegar a manifestarse como algo enteramente sobrenatural o mágico, porque en Usagi Yojimbo estos acontecimientos se presentan de forma enigmática pero con dosis suficientes de credibilidad. Recuerda

Rumores

Cuando los jugadores deambulen por los lugares apropiados, podrán escuchar comentarios varios de la situación actual:

1) Un clan de forajidos, los Saitora, asesinan a todos los viajeros de la región de Dewa.

2) Ryujin ha estado inquieto y la tierra tiembla a su paso. Algunos pescadores han visto una parte de su espina dorsal durante las tormentas.

3) Muchos pájaros vuelan en la dirección norte, hogar de Bishamon (dios de la guerra, riqueza y protección).

4) Muchas aldeas no han aguantado las consecuencias de la guerra.

que los rumores e informaciones podrían llegar de manera casual sin tener que buscarlas activamente, como dos guardias comentando un asalto de los Saitora o marinos asombrados por el relato de la visión de Ryujin.

Sendai.

Con la llegada de los cielos azules las nieves del invierno se han derretido y la ciudad presenta un aspecto muy diferente al de meses anteriores. El polvo de los caminos se eleva en nubes mientras los habitantes pasean por las calles, intentando aprovisionarse de comida y agua para soportar la crisis, aunque reconocen que su situación es privilegiada respecto a otras regiones. Con el buen tiempo los músicos y artitas se presentan con mayor frecuencia entre los señores para complacerles con sus actuaciones, lo que salpica a Sendai de numerosos grupos ambulantes. El rugido del gentío no es comparable al de la capital pero es evidente la riqueza de los Fujiwara, custodiada por los guerreros con jingaza, arco y tachi, repartidos estratégicamente para evitar males mayores. Los comercios no podrán abastecerlos debido a la escasez de arroz, pero sí que podrán adquirir utensilios básicos como cuerdas, garfios, lámparas. Los precios han aumentado y pese a la gran posición que ostentan a estas alturas los personajes, comprenderán las grandes dificultades que tienen las clases bajas para sobrevivir. Los artistas sorprenderán a los jugadores con bailes, canciones o teatro.

Nezumi el ladrón

Entre el gentío no es infrecuente que los ladrones intenten robar a los incautos. Un diminuto roedor de grandes paletas consigue sustraerle a un joven perro bizco una pequeña cesta de pescado. Nezumi, el atracador, corre a gran velocidad mientras la guardia intenta cercarlo. Si los jugadores lo desean, pueden intentar interceptarlo con tiradas enfrentadas de velocidad y de cuerpo. Introduce elementos aleatorios, como viandantes que se cruzan o terreno resbaladizo para hacerlo más emocionante. Si capturan a Nezumi se mostrará muy arrepentido y si es presionado, podría entrar al servicio de uno de los jugadores.

Bahía de Matsushima.

Uno de los lugares más hermosos de todo Japón, salpicado de pequeños islotes cada uno con numerosos pinares rebozados en el aliento marino, agasajado de las canciones de los pájaros que homenajean la profundidad del océano. Numerosos niños abrazan las olas bajo la atenta mirada de los pescadores y sus madres, meciendo la arena con el baile del agua salada, acompañada de juegos y barcas solitarias, mirando a los botes que en el horizonte navegan. Ya sea por mediación de Yoshitsune o Shizuka, los jugadores pueden visitar el lugar como un descanso que les sirva de relajación y preparación para el futuro. Debido a la poca amistad que Kagetoki le profesa al mundo marino en cuestión, éste es de los pocos lugares que les servirán de intimidad, ya sea para dialogar sobre asuntos que los consideran privados o para profundizar más las relaciones con los personajes no jugadores. Sea como sea el caso, en una de las tardes un león tuerto que conserva un tachi pulido y cuidado medita cerca de la costa sin importarle mojarse. Su nombre, Yamato, aunque poco hablador, no desdeña la compañía de ninguno de los visitantes, aunque no dará información alguna sobre su pasado, ni sus intenciones, sólo manifestará su deseo de vivir en paz, lejos de la guerra y no intervendrá en el conflicto armado bajo ninguna circunstancia. Si los personajes se portan bien con él y aciertan el siguiente acertijo, *si un árbol cae pero nadie lo escucha, ¿hace ruido?* En realidad no existe una respuesta correcta, pero no está de más que los jugadores se devanen los sesos un poco… Como recompensa, el señor Yamato les entregará unos documentos de la técnica del tachi Genji Ryu, aunque al día siguiente no lo encontrarán y nadie sabrá nada de él.

Este refugio emocional resulta un escenario perfecto para las relaciones románticas de los jugadores. Un atardecer en este bosque de islas coronadas de pinares, seguro que enternecen a más de uno. No lo olvides.

Yamato

Según la mitología japonesa, el príncipe Yamato vivió alrededor del siglo III d.c. siendo un poderoso héroe, hábil con la magia y la espada. Eliminó a muchos de los enemigos de la Corte. Su hijo, fue emperador pero murió en una insurrección. ¿Quién es este Yamato?

El palacio de Hidehira.

Con la actual situación del país los nobles se dedican a disfrutar de los tiempos de paz, embelesados en la poesía, música, los juegos y los actores ambulantes. Tanto Hidehira como su hijo, Yasuhira, no mantendrán una conversación interesante y los jugadores podrán pensar que no hay nada

que hacer. Lo más interesante proviene de una representación teatral sobre el príncipe Onamuji, donde los actores representan las diferentes pruebas que tuvo que pasar ante Sunanowo (dios de las tormentas) para desposar a la hermosa Yakami.

El templo de Amida.

Como una opción propuesta por Benkei, los jugadores tienen la posibilidad de rezar en un templo a cobijo en la sombra de una baja montaña. Los monjes emiten los sutras y tocan una campaña, mientras ellos elevan una plegaria que les traiga buena fortuna en el viaje. Pese a la hambruna, comprobarán que los campesinos donan muchas ofrendas al monasterio rogándole protección y tiempos mejores. La conversación con el monje derivará directamente hacia el santuario de Ryujin, el dios-dragón, rey de los mares, sobre como la fe de las personas mueven los tiempos y el universo.

Versos Genji: Caminando bajo el sol abrasador.

Septiembre de 1181.

Yoshitsune, Benkei, Shizuka y Kagechika, junto con los personajes jugadores parten de Sendai a una hora temprana para paliar los efectos del verano. La travesía tendrá una duración aproximada de unos dos meses, teniendo como objetivo la isla de Sado y para ello bordearán la costa dirigiéndose desde la provincia de Dewa hasta Echigo.

Camino de paz.

En la primera etapa del viaje, aún en tierras Fujiwara, los personajes no tendrán dificultades más allá de las obvias. El lobo blanco comentará que le preocupa su hermano Yoritomo y entiende la gran responsabilidad que lleva sobre sus hombros, pero cree que la casta guerrera no debería dominar la corte imperial, ya que si esto ocurriera, Japón acabaría en una dictadura militar donde sólo la fuerza avalaría los gobiernos. Shizuka apenas habla, manteniendo la sonrisa cálida que la caracteriza pero ofrece grandes consejos a los jugadores y demuestra su gran sabiduría, porque tiene una gran facultad, el saber escuchar. En cambio Benkei ofrece el aspecto más cómico y agradable del viaje, con sus grandes risotadas y las continuas humillaciones que realiza sobre el pobre Kagechika, deben resultar relajantes. Por el contrario, Kagechika se muestra suspicaz ante todos los comentarios que se realizan, como si los estuviera memorizando, comportamiento demostrable si se supera una tirada de **mente+atención a dificultad 6**.

Pese al riesgo de repetirme en todas las aventuras, intenta que cojan cariño a Benkei, Yoshitsune y Shizuka, mientras que Kagechika debería ser tratado como el tonto del grupo. Las conversaciones deben ser profundas, donde se confiesen sus sentimientos más escondidos.

Saitora.

Ya en las tierra de la región de Dewa y apartándose de las grandes ciudades (recordamos que es un viaje discreto), muy cerca de la costa un pueblo permanece quemado, con los cadáveres amontonados en grandes piras y con la guardia de los soldados locales custodiando el lugar. Un saburai rinoceronte, con una prominente barriga y que suda copiosamente bajo la armadura interrogará a los personajes sobre su procedencia y su destino. Informará que la travesía se ha vuelto inestable por culpa de un clan de asesinos apodados Saitora, una banda de tigres que ataca a las aldeas alejadas de los hogares de los daimyos. Si obtienen una tirada exitosa **de mente+diplomacia** o **voluntad+elocuencia a dificultad 5**, el guerrero los dejará pasar y les dirá su nombre, Yasumoto.

No describas el viaje de manera llana, inventa narraciones para estos tiempos muertos y así conseguirás que las escenas no parezcan saltos. Pon algún cadáver en el camino con dos flechas clavadas o una patrulla a caballo inspeccionado la zona. Recuerda que apenas habrá alimentos que comprar, por lo que los jugadores deberán pasar una tirada de **cuerpo+marcha a dificultad 6** o recibir una penalización –d12.

Bordeando la costa, encontrarán más aldeas pesqueras fuertemente protegidas, donde los habitantes demuestran el miedo eludiendo a los personajes y la guardia los interrogará sin contemplaciones. Yoshitsune dialoga con amabilidad con un pescadero cualquiera, para comprar ropas de mercader y la venta de un carro, que tapa con lonas de mimbre. Comenta a los jugadores su idea de

hacerse pasar por mercaderes y atraer la malvada banda de tigres hacia ellos, como si fueran presas, pero advierte que puede ser peligroso y que necesita la colaboración de todos, porque si van a arriesgar sus vidas quiere que estén de acuerdo. A unos tres días de la aldea, el camino de tierra reseca los labios por culpa del viento, y un grupo de pequeñas montañas rocosas mojadas por el salpicar de las aguas saladas, conforman un escenario ideal para una emboscada, dato observable si superan una tirada de **mente+estrategia a dificultad 3**.

El clan Saitora verá en la distancia lo que podrían ser unos mercaderes indefensos. Kuro, el jefe, comanda a unos quince salteadores ocultos entre las rocas, tres de ellos armados con arcos, sólo tres con armas de calidad decente (tachi, naginata) y el resto con bo, piedras o keibo. Atacarán nada más tenerlos al alcance pero las flechas fallarán su objetivo, lo que proporcionará una idea de sus habilidades marciales. El resto, Kuro cargará en último lugar, marchará entre carcajadas y vítores al tratarse de un botín fácil, pero las embestidas de Benkei pronto los harán salir de su error. Yoshitsune dejará inconscientes con su flauta a los agresores y Shizuka manejará dos tantos con gran presteza. El final de la contienda debería solventarse sin problemas para los jugadores, pero el lobo blanco no matará a Kuro, tampoco perseguirá a los huidos, pero a los apresados los llevará ante la guardia para que sean ajusticiados. Yoshitsune dirá a Kuro: *"Cada hombre sólo debería juzgarse a sí mismo y ser libre de tomar sus propias decisiones. Pero la libertad trae responsabilidad y consecuencias, tú has elegido una vía, ahora debes responder por tus actos"*.

La batalla debería considerarse un paseo para los jugadores. Los bandidos son cobardes y si uno de ellos es herido huirá automáticamente. Además de su mala habilidad, su prioridad es llevarse el carro. La hambruna los han vuelto unas bestias asesinas que no respetan nada, son chicos malos.

A través de Echigo.

Conforme se alejan de las tierras del norte y contemplan la hambruna, observarán que los campesinos cada vez son más flacos. En uno de los pueblos costeros, Atsui, donde la ola de calor está afectando a los cultivos y provocando muchas muertes, los jugadores deberán realizar una nueva tirada de **cuerpo+marcha a dificultad 7** o caer exhaustos. Un viejo perro llamado Daru los hospedará en su casa y les ofrecerá un poco de arroz y pescado, algo extraño, ya que parece que el poblado posee bienes suficientes como para aceptar invitados, deducción que se consigue al superar una tirada de **mente+oficio (campesino o similar) a dificultad 4.** Al día siguiente la guardia entrará en el pueblo ajusticiando a Daru y otros más por esconder impuestos y se los ejecutará allí mismo, sin compasión. Yoshitsune no dejará que sus compañeros intervengan, aunque tristemente reconoce que es un delito capital la exención de impuestos, compara el comportamiento de los guerreros con Kuro y el clan Saitora. Muchos peregrinos y comerciantes saludan a los personajes mientras ellos observan la costa de brillo dorado, en un viaje agotador que pronto comienza a ver el fin.

Versos Genji: El puerto de Uo.

Después de casi dos meses de travesía y finalizando el caluroso verano, los jugadores llegan a la ciudad de Uo, que contiene un puerto importante que llevan mercancías a lugares dispares, incluida la isla de Sado. El lugar emana un fuerte aroma a sal y pescado, donde las razas predominantes son el mono y el oso, de caracteres amables porque la hambruna no ha clavado sus garras en la región, aunque los comentarios apuntan a los excesivos impuestos pagados a los daimyos. No les será difícil encontrar un navío que los lleve a Sado

Los jugadores pasarán en Uo un par de días mientras buscan al fornido marino Toru, el capitán. La ciudad mantiene un aspecto descuidado y los precios caros es la constante habitual, con empobrecidos artesanos y multitud de prostitutas que venden sus servicios en los prostíbulos. Intenta evocar una imagen desagradable de Uo, como si desearan marcharse de allí lo antes posible.

por un precio, especialmente si contratan los servicios de un capitán de largos bigotes, acento sibilante y de ancha espalda, un toro a tomar en cuenta llamado Toru.

Desenlace Genji.

La aventura no termina aquí, sino que se traslada a una escena conjunta con el bando Taira en la propia ciudad de Uo. Los jugadores han podido percatarse del poder de los guerreros y del sufrimiento de los campesinos por la hambruna, tal vez, lo que haga necesario que los jugadores crean que el templo del dios-dragón cure los males del país. Además, el acercamiento emocional hacia Yoshitsune, Benkei y Shizuka hará que las posturas y la visión de un mundo mejor arraiguen en sus corazones.

Versos Heike: Despedida de Heian-Kyo.

Agosto de 1181.

Los grillos hacen sonar su música en la noche calurosa de Heian-Kyo. Los sirvientes mantienen las puertas de las balconadas abiertas para que entre un viento estático, lo que proporciona un mal descanso y baños de sudor. Con la noche clara Tomomori no necesita velas ni lámparas para hablar con los personajes de una manera discreta y oculta. Su hermano Munemori no debe enterarse que el emperador Antoku abandona la capital para dirigirse hacia el templo escondido de Ryujin, por lo que les recuerda que deben viajar de incógnito y poner sus vidas para proteger tanto al joven kami como a su madre, Tokiko. Los Taira les proporcionarán todos los elementos necesarios para la búsqueda y aunque vergonzosas, ropas que los confundan mejor con las clases bajas de Japón. Todas sus provisiones irán en un carruaje además del resto de las pertenencias. Brindarán con sake y les pedirá como favor personal que cuiden de sus seres queridos, a la vuelta, les enseñará los secretos del tachi del Heike Ryu. También ha decidido que Atsumori y Noritsune les acompañen en la travesía sin posibilidad de réplica.

La gran Heian-Kyo, la capital de todo Japón y sede del gran emperador. Todo en ella emana hermosura, con calles limpias y canciones en el ambiente, no olvides describir el gentío, los bellos templos y el discurrir del río cerca de las grandes puertas del Este y Oeste. Debes conseguir que sientan una ligera tristeza por abandonar el mágico hogar.

Al anochecer siguiente, Dama Nii y Antoku están preparados para partir, con la prudencia de la edad y el temperamento e inocencia de la niñez, algunos saburai de confianza, los conducen a las afueras del castillo con ropas humildes contemplando incrédulos como los grandes banken y la familia imperial adopta este tipo de vestimentas. El carruaje tirado por bueyes comienza a alejarse del palacio imperial con las estrellas como testigo hasta que un cerdo borracho abrazado a dos mujeres y escoltado por un perro y un toro los detiene en la quietud con gran estruendo. No es otro que Taguchi no Shigeyoshi que les demanda respeto y sumisión ante el brazo derecho del gran señor Munemori, provocando que Noritsune casi salte a su garganta, pero es contenido por Dama Nii y el joven Atsumori. Los jugadores deberán pasar una tirada de **mente+fullerías a dificultad 4** para que el no tan tonto Shigeyoshi los deje marchar sin sospechas, aunque si el director de juego lo prefiere, puede optar por una de **voluntad+persuasión a dificultad 5.**

Alejados de la esplendorosa capital, Tokiko tiene preparado un navío en el norte de Wakasa, una región escasamente poblada y que atraerá a pocos ojos indiscretos. Una vez allí, rodearán la costa hasta llegar al puerto de Ou, en Echigo, donde un capitán llamado Taru tiene orden desde hace un mes de esperarlo en septiembre para desembarcar en la isla de Sado. Los jugadores pueden sorprenderse de la buena planificación que ha preparado la anciana.

Versos Heike: Los siete saburai.

El calor sofoca casi todas las ganas de caminar y es necesario hidratar a los muchachos más jóvenes por los golpes de calor y el viento seco que golpea sus cuerpos. Los flacos campesinos con los que se encuentran los saludan sin ánimo o comentan con ellos la mala situación que viven, sin entender por qué Inari los ha maldecido de esta manera. Dama Nii ordena desviarse del camino principal y seguir otras sendas que se internan en frondosos bosques donde las ramas

Cada vez que un viaje amenace con aburrir a los personajes introduce conversaciones muy importantes sobre los sentimientos. Por ejemplo, Atsumori desea ser reconocido como un verdadero guerrero pese a su edad, Noritsune quiere que su clan no tenga amenazas o Dama Nii, traer la paz a Japón mediante una excelente educación de Antoku.

Antes de iniciar la batalla, Midori contará las penurias del pueblo y de cómo los nobles apenas realizan algo para mejorar sus vidas. Haz que comprendan el punto de vista de las clases desfavorecidas y que sientan culpables por su condición de nobles. En cuanto a la reyerta, los bandidos huirán sin son heridos y no lucharán hasta la muerte. Si los jugadores consiguen con éxito la tirada de **mente+estrategia a dificultad 5**, no habrá problemas en derrotarlos. Emplea combates individuales o de tres contra uno como mucho.

calman los fuertes rayos de sol. Los jugadores podrán aprovechar para conocer mejor o afianzar la amistad con Noritsune, Tokiko, Atsumori o el propio emperador Antoku hasta llegar a una próspera aldea, famosa por su rico arroz y carne de ave. Entre los árboles y una previa tirada de **mente+atención a dificultad 7**, se podrá averiguar que tres arqueros de escasa habilidad disparan a los personajes sin éxito, escapando cuando los descubren. Noritsune los persigue pero al poco tiempo regresa sin pistas, ya que él es nuevo en la zona y esos maleantes la conocen bastante bien. El pueblo próspero es sólo una parodia de las palabras de Dama Nii, la mitad yace quemado y los escombros se esparcen como las cenizas, con cadáveres descompuestos y colgados de los árboles. Al entrar en lo que queda de aldea, un grupo de unos 25 campesinos se arrodillan pidiendo clemencia, mientras Antoku y Dama Nii lloran por tanto horror. Una joven conejo llamada Midori se acercará a los jugadores una vez comprobado que no son peligrosos. Explica que unos bandidos y criminales han intentado robar al pueblo la cosecha, pero como los recaudadores de impuestos se llevaron la mayoría, no tienen suficiente como para satisfacerlos. Algunos de sus vecinos han intentado mandar un mensaje a la capital, que no queda muy lejos, pero no han obtenido respuesta, mientras todos los aldeanos desesperados lloran por el triste final. Dama Nii ordena a los jugadores ayudar a estas pobres gentes ya que según Midori, los bandidos vendrán en tres días para llevarse lo que queda de las provisiones. Los maleantes, unos treinta sin facción alguna, llevan keibo y armas de campesino, pero sólo el jefe de ellos, Kyo, ha conseguido una armadura de metal, un tachi y una naginata. Como vendrán a pie, los personajes deberán pensar qué tipo de estrategia emplear para aniquilar a los maleantes pero como bien dice Noritsune, no han probado un verdadero Taira. Algunas ideas incluirían barricadas para hacer que entrasen de forma muy reducida y evitar el peso numérico o preparar trampas.

Al empezar la batalla Noritsune empleará su arco para matar de un flechazo a Kyo, un jabalí de dientes podridos que se reirá de los intentos de defensa de los campesinos, llamándolos idiotas y que los asesinará a todos por desafiarle. En ese momento la flecha atravesará su garganta, al menos, ha muerto feliz.

Versos Heike: El panda chino Chang Huo Lao.

Varios días después de la batalla y tras la despedida de Midori y los aldeanos, la alegría vuelve a mostrarse en los ojos del emperador que no para de preguntar porqué les han hecho daño a esas pobres campesinos. Al salir de los bosques Dama Nii comienza a ponerse algo pálida, tal vez por el calor, pero una tirada de **mente+medicina a dificultad 4** revelará que necesita una buena asistencia o la anciana recaerá hacia un estado irreversible. Caminarán cerca de un arroyo, con la preocupación de Atsumori, Antoku y Noritsune, pero que Tokiko la desestima con una sonrisa y un "*no pasa nada*". Si buscan ayuda, una voz china maldecirá a un asno que no quiere moverse, condenando a Wei Fei Tsu por haberlo dejado en un país de bárbaros. Si los jugadores se acercan a la voz descubrirán a un panda que empuja a un pollino sin éxito, es evidente su origen chino. Dice llamarse Chang Huo Lao y vino con la comitiva de Wei Fei Tsu pero que por un castigo (llamarlo feo) lo han desterrado a él, un gran conocedor del arte del Feng Shui. Si le comentan la enfermedad de Dama Nii dejará al burro y preparará un ungüento para la mujer, que milagrosamente sanará en menos de un cuarto de hora. Debido a la peligrosidad de los caminos pedirá compañía durante el viaje, mientras él puede ofrecer sus talentos como pago, entre los que destaca la adivinación y la fortuna. Chang resulta amigable y conversador, especialmente en la historia y leyendas de China, como la del arquero que disparó al sol o la de una mujer tan extraordinariamente bella que enamoró de tal forma al emperador de China que casi hace caer la dinastía, desafortunadamente para ella, fue ejecutada por los generales del mandatario. Los días se sucederán con cierta calma aunque el sol seguirá calentando de forma criminal. El bueno del panda les obsequiará con un ungüento que les refresca la piel y protege de los dañinos rayos, además de comentar

Chang Huo Lao

En la mitología china, Chang Huo Lao es un anciano bondadoso y sabio que viaja en un asno de gran velocidad. Se presenta dentro del grupo de los ocho inmortales o Pa-Hsien, por lo que sus conocimientos superan lo humano. Este panda podría considerase un enorme científico, como si conociera elementos superiores de la época en campos de la medicina, la pólvora, la adivinación del futuro y la psicología. Intenta darle un enfoque como si fuera una especie de hechicero.

de una forma sutil secretos de los personajes que nadie debería conocer, lo que abrirá muchísimas interrogantes sobre este personaje.

Versos Heike: Un descanso en el estanque.

Después de tan larga caminata es necesario un alto y qué mejor forma de realizarlo en un apacible estanque rodeado de rocas y pinares, lo que hace las delicias del emperador y Atsumori. La escena debería ser aprovechada para realzar las relaciones del grupo Taira, comentar deseos, anhelos o miedos y descubrir más elementos de trasfondo de los personajes restantes. Preguntas sobre qué les ha parecido el trato a los campesinos o su situación, las acciones de los bandidos o la falta de control sobre los maleantes presentan dilemas necesarios, especialmente sobre la gestión y gobierno de Munemori, más dedicada a satisfacer sus propias necesidades que las de su pueblo. Dama Nii podría entrar alegando que el buen futuro de Japón recae en la educación de Antoku, pues que con el viaje aprenderá a valorar a todos los ciudadanos y a ser más eficaz.

Versos Heike: Ahogados.

Septiembre de 1181.

Tras casi un mes en los caminos, el salino aroma de la costa de Wakasa penetra en los corazones de los viajeros. Debido a la travesía, para evitar el desplome necesitarán obtener un éxito en una tirada de **cuerpo+marcha a dificultad 6**, o comenzarán a tener fiebre, subsanada de una manera veloz por el panda chino que los acompañará a Ou, si a ellos no les importa. Cierto es que la provincia apenas está poblada y tardan demasiado en encontrar poblados y aldeas, por lo que unas tiradas de **cuerpo+supervivencia a dificultad 5** será necesaria para alimentarse y no morir de hambre o sed. Los fuertes temblores de tierra y unas grandes nubes negras harán creer a los personajes que los dragones vuelan entre las nubes, teoría avalada por Chang, lo que hará descargar una fuerte tormenta mucho antes de llegar al puerto. Una tirada de **voluntad+supervivencia a dificultad 5** mantendrá a los personajes a flote contra la tempestad, sino, la fiebre y el malestar ocasionarán muchas molestias. Tras este castigo divino, la costa apacible bordea un pueblo de pescadores con barcas y un navío, Tortuga, pequeño y de bajo calado con una vela rota por la anterior tormenta, lo que retrasará la partida. Afortunadamente el panda curará las heridas ocasionadas de forma milagrosa, incluso a los aldeanos, y ordenará que el cuerpo reposará lo necesario, como en el caso de Antoku o Tokiko, que dormirán durante día y medio completo. Los pescadores ofrecerán sus alimentos a los viajeros pero la anciana los denegará, junto a Antoku, que tomarán sólo lo necesario, aunque Atsumori y Noritsune sí que conceden su ración para la abuela y su nieto. El jefe de la aldea, un perro flaco y de frente prominente llamado Mochi, pedirá a los jugadores que encuentren a unos niños que cogieron unas barcas hacia las grutas de corales y fueron sorprendidos por la tormenta. Los aldeanos tienen miedo a ese sitio porque hace muchos años se hundió un barco con un noble señor y su fantasma atrapa a los incautos, por lo que se necesitan valientes como ellos que han cabalgado en la tormenta con los dragones del cielo. Si los personajes acceden, un bigotudo gato diminuto y un ratón grande, de nombres Tanaka y Rin, respectivamente, los llevarán hacia el lugar con sendas farolas de luz, recitando

No describas el viaje de manera llana, inventa narraciones para estos tiempos muertos y así conseguirás que las escenas no parezcan saltos. No sólo en las escenas de Wakasa, sino en el estanque o en la aldea de Midori, introduce elementos alternativos, como cadáveres flacos, bandadas de cuervos que se dirigen hacia un punto concreto o monjes errantes. Recuerda que deben proteger al emperador, pero ¿qué arma emplearán contra el clima y la enfermedad?

una especie de conjuro que supuestamente aleja los malos espíritus, algo que desternilla a Chang. Si bucean por los alrededores, **velocidad+natación a dificultad 5**, encontrarán a los niños sumergidos y anclados en las profundas rocas, ahogados y pálidos, pero al subirlos a la embarcación, el chino se moverá con rapidez y con sus artes los muchachos perros escupirán agua y el color volverá a su piel. Después les hará beber un líquido de su calabaza, que según sus palabras, da la vida a cuerpos muertos. Durante esa noche habrá una gran celebración hacia el chino y sus artes benignas de los kami, considerándolo casi un buen espíritu, agasajándolo aún más que a los nadadores que trajeron a los rapaces de vuelta.

Versos Heike: El barco Tortuga.

Ya en el mediodía siguiente el Tortuga se presenta para zarpar rumbo al puerto de Uo, que aunque barco pequeño, cumple con todas las necesidades de los pasajeros. La tranquila travesía acaricia los rostros con la brisa matutina, de despertar temprano gracias a las alabanzas de las gaviotas y otras aves marinas, con un cielo claro y limpio junto al calor picajoso de un verano que se resiste a abandonar su estación. Conforme rodean la costa de Japón, más navíos circulan con la zozobra característica de los barcos, cabeceando y ladeando las olas, con gritos de los pesqueros cuando cazan grandes pescados bajos las olas. El emperador Antoku parece entusiasmado con la idea de correr por la húmeda madera bajo la atenta mirada de sus guardianes, incluido Atsumori, que se ha tomado muy en serio el papel de protector del emperador. Chang y él mantienen una conversación afable sobre el destino, trasladable a los jugadores. Noritsune pregunta al sabio cómo morirá, después de una larga carcajada y comprobar que el comentario iba en serio, el panda responde que es mejor no conocer el futuro y menos esa noticia tan negra, pero el Taira insiste, a lo que se le responde que el morirá con valor, sobre unas aguas y por propia voluntad. Al resto puede vaticinar algo parecido, pero que el destino pronto les enseñará que los enemigos pueden convertirse en amigos, que la traición mantendrá una presencia inquietante en los dos clanes y que la cobardía y envidia de unos y de otros, llevará a buenas personas a su fin. Los días se sucederán bajo esta profecía hasta atracar en la ciudad de Uo.

Versos Heike: El puerto de Uo.

Después de casi dos meses de travesía y finalizando el caluroso verano los jugadores llegan a la ciudad de Uo, con un puerto importante que lleva mercancías a lugares dispares, incluida la isla de Sado. El lugar emana un fuerte aroma a sal y pescado, cuyas razas predominantes son el mono y el oso, de caracteres amables porque la hambruna no ha clavado sus garras en la región, aunque los comentarios apuntan a los excesivos impuestos pagados al daimyo. No les será difícil encontrar el navío que los lleve a Sado, especialmente cuando encuentren al capitán de largos bigotes, acento sibilante y de ancha espalda, el señor Taru.

Los jugadores pasarán en Uo un par de días mientras buscan al fornido marino Toru, el capitán. La ciudad mantiene un aspecto descuidado y los precios caros es la constante habitual, con empobrecidos artesanos y multitud de prostitutas que venden sus servicios en los prostíbulos. Intenta evocar una imagen desagradable de Uo, como si desearan marcharse de allí lo antes posible.

Desenlace Heike.

La aventura no termina aquí, sino que se traslada a una escena conjunta con el bando Minamoto en la propia ciudad de Uo. Los jugadores han podido percatarse del poder de los guerreros y del sufrimiento de los campesinos por la hambruna, tal vez, lo que haga necesario que los jugadores crean que el templo del dios-dragón cure los males del país. Además, el acercamiento emocional hacia Dama Nii, Atsumori y Noritsune hará que las posturas y la visión de un mundo mejor arraiguen en sus corazones.

Versos Genpei: La posada de Ola Creciente.

El bando Minamoto debe llegar antes a esta posada donde gracias a sus informaciones, se encuentra el capitán Taru, líder del navío Serpiente. La casa mantiene un tono acorde con la ciudad, maloliente y desagradable, de maderas desgastadas y poca comida por culpa de la hambruna generalizada.

Taru no zarpará hasta que unos invitados lleguen en este mes, por lo que a Yoshitsune no le importará esperar siempre y cuando lleguen antes del mes de octubre. La sorpresa acudirá cuando el bando Taira aparezca por las puertas de papel y se reconozcan de la batalla de Ishibashiyama, especialmente si han combatido entre ellos. Sólo permite cruzar unas cuantas frases y los personajes no jugadores deben intervenir si la tensión crece como para que salgan las armas, porque recordemos, la discreción condiciona el viaje de unos y otros. El capitán toro saludará a Dama Nii con cierta cortesía y le comenta que hay más tripulantes a bordo, cosa que a ella no le importa porque ha reconocido a Yoshitsune. El lobo inclina su cabeza y dice que nunca olvidará la piedad de una gran señora le salvó de la muerte siendo un bebe y propone un cese de las hostilidades, ya que ambas facciones quieren visitar el santuario por el bien de Japón. Esa noche, Taira y Minamoto duermen bajo el mismo techo.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Sendai.

Es la capital de los Fujiwara, con un magnífico palacio y unas calles amplias donde pasean los carros tirados con bueyes. El aroma salino emerge del mar cuyo viento arrastra el sabor de las olas al interior, contando con la famosa bahía de Matsushima, salpicada de pequeños islotes con pinares.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

La región de Mutsu.

Regentada por el adinerado clan Fujiwara, se trata de una de las zonas más fértiles de todo Japón. Poblada con muchos campesino y alejada de los conflictos militares, su poderío ha continuando emergiendo sin problemas. En invierno, la nieve descansa en todo el territorio aposentándose en hermosos bosques, montañas y llanuras. Si hubiese una ciudad que destacase esa sería Sendai, hogar de Fujiwara no Hidehira.

La región de Dewa.

Bajo dominio de los Minamoto, las tierras producen una buena producción de seda con alternancia de llanuras y montañas. Las aldeas proliferan gracias a los numerosos habitantes que vienen de otras partes de Japón, ya que se trata de un lugar con muchos accesos a otros territorios y contiene montañas sagradas así como importantes santuarios.

La región de Echigo.

La costera Echigo permanece bajo el poder de los Genji desde tiempos muy antiguos, gracias a florecientes puertos que conforman una ruta hacia el norte. En el interior las ciudades no alcanzan el tamaño de las costeras, pero gracias a las frecuentes lluvias otoñales, el arroz crece abundantemente y con

un gran sabor. Una franja montañosa hace difícil su acceso, por eso las travesías costeras y marítimas mantienen un flujo bastante más regular.

La región de Wakasa.

Aliada de los Taira y con una población muy escasa, su geografía consiste en una aburrida llanura con caminos llanos y santuarios dispersos. Existen comunidades de pescadores con cierta relevancia, pero sin desarrollar ciudades como en otras regiones.

Uo.

Una ciudad de aspecto desagradable donde el mal olor no abandona las calles. Contiene marineros rudos donde las embarcaciones tienen tecnología naval china, muy avanzada y de un gran poder de navegación. Al anochecer no es seguro deambular por los caminos, llenos de truhanes y asesinos.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Su impresión de los jugadores dependerá de su comportamiento, pero intentará llevarse bien con todos ellos, aconsejándolos cuando sea necesario. Pese a su juventud, en sus ojos debe mostrarse muchísima sabiduría y conocimiento, porque demuestra en todos sus actos la grandeza de su moral y honor. Yoshitsune no matará a nadie, ni siquiera desenvainará su arma, le basta con su flauta y su abanico (con el que dejó inconsciente a Benkei). Aunque le pese, las injusticias que los saburais comenten contra los campesinos debe aceptarlas como parte del sistema político.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón.

Taira no Tomomori.

Con la preocupación lógica que siente al ver marchar a su madre y al emperador, pone todas las esperanzas de protección en los jugadores, demostrando su confianza. Aunque valiente, leal y con un gran concepto del honor, no le hace inmune al miedo de perder a los seres queridos, de ahí que mande también a Atsumori y Noritsune.

Taguchi no Shigeyoshi.

Este cerdo ha de comportarse de manera altanera y bravucona. Caminará con muchos aires de grandeza y actuará despreocupadamente, como si la propia Heian-Kyo fuera suya. Ya ha empezado a cogerles desprecio a los personajes aunque en este poema sólo aparece borracho para que se le adquiera más rencor.

Fujiwara no Yasuhira.

Hijo de Hidehira con un cuerpo menudo y orejas demasiado grandes. Tiene bastantes celos de Yoshitsune, por eso desea que los jugadores se lo lleven a la guerra contra los Taira y que deje a su clan

en paz, por lo que les ayudará en dicho objetivo. Gracias a la peregrinación al santuario mantendrá una actitud menos belicosa.

Fujiwara no Hidehira.

Gracias al apoyo de Yoshitsune, las tierras de los Fujiwara en este verano sólo preocupa el calor. Debido a sus múltiples tareas gobernando una amplia tierra, dispone de poco tiempo para compartir con los personajes.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Últimamente ha entablado una buena relación con los personajes y Noritsune, a los que dedicará muchas de las melodías que improvisa con su flauta.

Taira no Noritsune.

Un guerrero de enorme fiereza, valentía y coraje. Diestro con el tachi y sobretodo con el arco, siempre estará en primera línea de combate protegiendo a Dama Nii y al emperador. Hacia los personajes siente un gran respeto que se transformará en amistad al término del poema, aunque su rencor hacia los Minamoto no desaparecerá.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Juiciosa y discreta, trabará amistad con los personajes si sus corazones se apiadan de los campesinos. Cuando mantengan descansos baliará unas danzas de gran calidad.

Chang Huo Lao.

Un obeso panda de origen chino abandonado por el embajador Wei Fei Tsu cuando lo llamó feo. Cabalga sobre un burro bastante terco que contrasta con el carácter del extranjero, amable, sabio y con un deje enigmático que roza la divinidad. Sus conocimientos en medicina sobrepasan lo imaginable y a veces, sorprende su capacidad de ver el futuro.

Nezumi.

Este ratón de largas paletas ha intentado sobrevivir en Senadi pese a los malos tiempos que corren. Su familia se endeudó por los juegos y Nezumi se vio obligado a robar comida para no morir de hambre. Su velocidad es admirable, así como la capacidad de permanecer inadvertido lo que le ayuda a escapar de sus perseguidores ya que también es muy cobarde.

Kajiwara no Kagetoki.

Espía de Yoritomo, observa y escucha detenidamente todas las conversaciones que puede. Durante la aventura demostrará que las armas no se le dan mal pero aún así, Benkei seguirá ridiculizándolo. Demostrará una servidumbre empalagosa hacia Yoshitsune y evidentemente, reprochará ideas, pensamientos o planes de los jugadores. Que les caiga mal vamos.

Taru.

Toro gigantesco de largos bigotes, acento sibilante y de ancha espalda, con brazos gruesos y ropas de marinero. En su juventud perteneció a los wokou (piratas) del Mar de Japón, pero últimamente le sale más rentable trasportar mercancías a través de la costa, ya que no hay capitán más valiente por las

ciudades de los alrededores. Siente una mayor simpatía hacia los Heike debido a la magnífica flota que poseen, pero no indica que les sea leal, ya que mide la servidumbre en dinero.

Mochi.

Perro flaco con una frente prominente y que llama la atención. Se preocupa por sus vecinos e intenta sobrellevar la crisis de la mejor manera posible. Será muy cortés con los jugadores a la vez que respetuoso.

Dama Nii y el emperador Antoku.

La adorable anciana tiene un gran interés en acercarse a los personajes para conseguir su apoyo en un futuro bastante cercano. Hablará con la ternura que le caracteriza y siempre andará cerca de su nieto Antoku, el emperador, que se comportará como un niño normal y corriente. La confianza depositada en los jugadores ya pretende un acercamiento muy directo en sus planes para que Antoku pueda gobernar sin molestias y con el buen juicio de la bondad. Por su parte el emperador tomará cariño a los jugadores, tratándoles más de familiares que de sirvientes. Gracias a este viaje, Antoku comprenderá las penurias de su pueblo.

Tanaka y Rin.

Tanaka en un gato bigotudo y diminuto, mientras que Rin es un ratón grande. Se consideran casi hermanos y su inteligencia, además de su lento pensar les convierte en personajes cómicos sin dudarlo, además de creer que entienden la magia, a los espíritus y a los dioses.

Midori.

Coneja de ropas muy sencillas y de grandes ojos que le confieren un cierto atractivo. Debido a los ataques de los bandidos tartamudea con frecuencia y teme hasta a los propios jugadores, cerrando los ojos si éstos le hablan o mirando al suelo si la llaman.

Daru.

Anciano perro de ojos cerrados con cierto grado de brillantez intelectual. Amable y con voz rasgada, ayuda a todo el que puede, incluso ocultó alimentos para que el pueblo no pasara necesidad, pero una pelea con un vecino hizo que lo delataran ante los soldados.

Yasumoto.

Rinoceronte obeso y que suda muchísimo en verano, más con la armadura puesta, cuya misión consiste en arrestar a los bandidos de la zona. Sólo cumple con las órdenes por deber y temor a ser castigado, pero si otros pueden realizar su labor, él, encantado.

Kyo.

Antiguo vasallo jabalí de los Minamoto y superviviente de la batalla del río Yahagi, ahora se dedica extorsionar a los pobres campesinos, con una banda de rufianes de diferentes razas. Sus dientes podridos emanan un aliento fétido que ni él mimo soporta.

Saitora no Kuro.

Tigre con heridas y cicatrices en muchas partes de su cuerpo, tiene una mirada asesina y mortal. No le importa hacer daño para conseguir sus objetivos y con la hambruna su crueldad ha crecido sin límites.

El templo de Ryujin

Poema cinco: El templo de Ryujin.

"Para conseguir los cachorros del tigre, primero hay que meterse en su madriguera".

Introducción.

La paz aún camina entre los dos bandos, ampliamente personificados en los jugadores, ya que deben compartir el techo de la posada Ola Creciente aunque esto no eliminará el deseo de luchar. La hambruna mantiene el pulso con los campesinos y las pobres tierras apenan dan arroz para todos, por lo que la solución al conflicto dista mucho de hallarse. Ajenos a la mayoría de los problemas políticos, los personajes, se acercan al templo con los mejores deseos de ayuda para sus aliados y para traer la prosperidad a Japón.

¿Preparados y listos?

En el anterior poema se aconsejó a los jugadores que se prepararan con ciertos materiales por si era necesario… Pues bien, en este módulo lo serán, aunque desde luego, pueden comprar un equipo escueto (y de mala calidad) en la ciudad portuaria de Uo.

La aventura.

Templo oculto y lleno de peligros tras un largo viaje, bien que podría tratarse de un módulo de D&D y ciertamente, el templo de Ryujin se asemeja a las legendarias mazmorras de los juegos de fantasía. En su interior, los grupos deberán cooperar si desean salir con vida del antiguo santuario además de enfrentarse a trampas antiguas, los accidentes geológicos de los subterráneos y unas criaturas extrañísimas que pululan como guardianes del recinto… Los personajes vivirán una de las aventuras más complicadas y estresantes hasta el momento.

Versos Genpei: En la Ola Creciente.

Septiembre de 1181.

Tanto Dama Nii como Yoshitsune obligan a los jugadores a mantener el respeto y la prudencia, ya que en primer lugar viajan de incógnito y en segundo, la tregua entre ambos bandos obliga a un cese de las hostilidades y desde luego nadie desea un derramamiento de sangre frente al propio emperador niño. A la mañana siguiente el capitán Taro tendrá el navío Carpa dispuesto para la partida hacia la isla al día siguiente, lo que permitirá a los personajes de ambas facciones conocerse un poco entre sí en la ciudad pestilente de Uo. Entre Dama Nii, el emperador y Yoshitsune existe un "algo" especial que cualquier observador externo los atribuiría a lazos familiares, pero que no es el caso. La escena debería permitir una primera toma de contacto entre los jugadores para conocer al "enemigo" más humanamente. Los enemigos y rivales no olvidan sus diferencias porque se lo ordenen, así que hemos preparado unas escenas para que las desarrolles con aquellos adversarios (entre los Minamoto y Taira) para conseguir sentimientos de compañerismo.

Rumores en Uo

Una ciudad portuaria no sería lo mismo sin los rumores. Unas tiradas exitosas de **mente+recabar información a dificultad 4** otorgaría informes interesantes.

1) La isla de Sado está maldita, porque una etnia salvaje fue desterrada allí.
2) El emperador adopta la forma de un gorrión para velar por los honrados.
3) Los piratas del Orochi se han vuelto muy violentos debido a la hambruna.
4) Ruyjin ha sido visto hace unas noches durante una tormenta.

Asalto en los callejones.

Un enemigo común consigue grandes efectos de compañerismo. Durante la noche, tal vez en una guardia alrededor de la posada o protegiendo a Dama Nii o Yoshitsune, un grupo de maleantes los atracarán de forma violenta, la mayoría consistirán en perros guiados por otro canino de mandíbula ancha, armados con keibo o tantos y desde luego no piensan dejar prisioneros, por lo que los jugadores deberán emplearse a fondo ya que los superarán en número, lo que obligará a los jugadores de bando diferentes a cooperar por un bien común.

Timo.

Las apuestas es algo habitual en las posadas y desde luego, casi una costumbre en Uo. Una rata de hocico largo, donde asoma un diente puntiagudo, invita a jugar a uno de los personajes. En un principio las partidas se desarrollarán de una manera cotidiana pero al cabo de varios minutos la rata comenzará a engañar al jugador provocándole pérdidas. Otros pueden darse cuenta de la estafa y ayudar al desventurado.

Romance.

No es improbable que dos jugadores de bandos opuestos se enamoren o traben una gran amistad. Si observas dicha posibilidad, aunque Uo no es la ciudad del amor, tiene una playa tranquila (si uno se aleja bastante del puerto) y ciertas casa de té con alimentos decentes como para tener una cita.

Versos Genpei: El vuelo de la Carpa.

Barcos en el mar

Carpa mantiene una bodega grande donde guarda sus mercancías y tres velas para ayudarse en los desplazamientos. La tripulación y el capitán duermen en la cubierta, dejando los camarotes para los heridos, mareados (como Kagetoki), la anciana o el emperador. Cuando aparezca el Orochi, confúndeles con la visión de una serpiente marina al avance, con grandes fauces, hasta que a poca distancia se revele como un flamante navío.

Carpa vuela sobre las olas al amanecer ya que a Taro le encanta navegar junto a la brisa temprana. El barco dista mucho de considerarse un buen navío, pero al menos no se hundirá y corta la marejada con cierta técnica, lo que demuestra la pericia del capitán. Los días se suceden con tranquilidad, con lejanas tormentas que no salpican al navío y las velas se inflan de aire, lo que permite surcar el océano con rapidez. Durante la primera semana recibirán una visita incómoda del bajel pirata Orochi, adornado su casco como una enorme serpiente marina, donde Taro lamentará el hecho de tener cargado el barco de mercancías y afirmará que los ladrones de mar les darán alcance, acción confirmada cuando las primeras flechas golpean las maderas. Los jugadores no deberían tener problemas en despachar a los invasores, luchando contra dos adversarios al unísono, armados con tachi, arpones o bo, incluso hasta puede que ¡aborden ellos a los piratas! Teniendo la previsión de proteger a la anciana y al niño, el poderoso Benkei, junto a Atsumori y Noritsune, prácticamente resuelven la amenaza, lo que provocará una señal de admiración de los marinos del Carpa y la gratitud incondicional de Taro.

Versos Genpei: La primera ciudad de Sado.

Ichihiro

Rodeado por una empalizada de madera, muchos lugareños observan con extrañeza a los recién llegados. Habla con un acento extraño, mira con asombro o asustadizo cuando interpretes a los nativos para dar credibilidad a la distancia cultural.

Sin más contratiempos el esperado archipiélago se perfila en el horizonte, una inmensa masa de tierra y árboles coronada por pájaros blancos en un cielo encapotado y grisáceo. Carpa atraca en un pueblo aspirante a ciudad, con una empalizada de madera y casas de abeto y papel, de calles rectas y limpias, pero con habitantes callados y muy poco comunicativos. Ichihiro, la población, permanece olivada de todas las disputas y mantiene un fuerte dialecto casi incomprensible para el resto de los habitantes de Japón. El entorno natural casi parece virgen y si no llega a ser por Taro, apenas estarían comunicados con otras tierras del país. El capitán permanecerá unas dos semanas de tiempo en la isla de Sado, margen suficiente para la exploración del templo, desconocido para todos excepto para una niña gato de ojos grandes, maldita por los propios habitantes de Ichihiro, pues realiza premoniciones y adivinaciones (tal vez recuerde un poco a Shang Huo Lao). No tardarán mucho en llegar hasta la niña, preguntando y teniendo éxito en una tirada de **mente+persuasión a dificultad 5.** Taro y los demás personajes no jugadores se mantendrán al margen hasta la hora de la expedición, momento en el que un gran temblor de tierra sacudirá tanto los bosques como el agua, propiciando olas grandes y mucho temor, pues se acerca la hora de que Ryujin emerja de las profanidades del océano, librando a muchos demonios del inframundo, por lo que Ichihiro mantendrá numerosas protecciones espirituales y no dejará entrar a la ciudad a nadie hasta que cesen los temblores. La niña se encuentra en dirección este, a varias horas rodeando la costa, por caminos inexistentes y de difícil acceso, si Shang Huo Lao se encuentra con ellos

empleará un artefacto mágico, una brújula china, para evitar perderse, en caso contrario, los jugadores deben alcanzar una tirada exitosa de **mente+supervivencia a dificultad 5**.

Versos Genpei: Nekohime.

Gatita feliz

Nekohime es alguien que denota mucho amor, energía y vitalidad. Los jugadores deberían encariñarse con ella sin esfuerzo, ya que es muy simpática e inocente, además de graciosa. Le encanta la música, y si alguno de los personajes sabe tocar algún instrumento (incluida la voz), muy posiblemente se enamorará de él, o de Yoshitsune.

Será la gata quienes los encuentre, mostrándose con ropas pobres pero con una actitud muy vivaracha. Preguntará con su acento rápido muchísimas cuestiones, desde la procedencia hasta la comida favorita de los personajes, además de alojarlos en su casa y ofrecerles pescado como cena. La muchacha apenas llegará a los doce años de edad y su cuerpo delgado pero fibroso, le hace parecer hasta más joven, pero en su conversación denota su madurez. Los jugadores apenas tendrán que insistir en que los lleve hacia el templo, siempre y cuando ella no entre allí, por lo que se sentirá sumamente feliz de tener compañía y conversación, aunque no traspasará Ichihiro. Cuando todos los personajes se reúnan, incluyendo el reparto de los Minamoto y los Taira, comenzará la verdadera aventura.

Versos Genpei: Hacia el corazón del templo.

La escena de la aparición del templo debe ser sublime. La luna emergerá como una reina brillante, extendiendo una larga alfombra de plata sobre el mar en calma, mostrando un camino entre las aguas al bajar la marea y donde se introduce tras una cueva profunda que lleva al interior del templo de Ryujin.

El viaje transcurrirá por la costa oeste, con una ligera llovizna y con las temperaturas bajas durante la noche, propias de la humedad del mar. El trayecto potencia una oportunidad de aproximación entre los clanes Taira y Minamoto, ejemplificado con los casos de Yoshitsune, Dama Nii y el emperador Antoku, o Benkei, Atsumori y Noritsune, por lo que los jugadores podrían acoplarse a esta "unión", moderada con la risa de Nekohime. El paseo magnifica el paisaje de la isla, llena de un verdor sano y naciente, con unas montañas siempre cubiertas de niebla y un mar sumiso ante la tierra, de tal forma, que parece un diminuto paraíso habitable por los mortales, especialmente cuando lleguen a los acantilados del dragón, lugar de donde emergerá un puente de plata al bajar la marea y que permitirá el acceso las entrañas del santuario. Ya en el interior, la primera gran sala consiste en una enorme caverna con varias galerías húmedas y saladas, de gran eco y con señales o marcas extrañas en la piedra, como si fuera un lenguaje exótico y una estatua de Ryujin de mediano tamaño en las profundidades de una de las galerías. Los jugadores podrán determinar el plan de acción a seguir, pero sea cual sea el resultado, un gran temblor de tierra agitará el suelo de tal forma que todo se destrozará y la oscuridad lo envolverá todo.

Cuando los jugadores recobren la consciencia observarán un ligero cambio de grupo, mezclando personajes de varias facciones: el emperador, Dama Nii y Yoshitsune (desaparecidos), Benkei y Shizuka

han sido empujados hacia la facción Taira, y Atsumori y Noritsune, a la Minamoto. El cambio de grupo se basa en la relación siguiente, expresada en la tabla:

Número de jugadores por grupo	Mezcla de personajes
Menos de 3 (inclusive)	Al menos un personaje de la facción opuesta
Entre 4 y 5	Al menos dos personajes de la facción opuesta
Más de 6	Al menos tres personajes de la facción opuesta

El director de juego tiene la competa libertad de asignar ese cambio de grupos conforme a los interese de su trama personal. Es decir, que para un grupo de 5 jugadores del bando Minamoto, al menos dos Taira deberían acabar con ellos, obteniendo un grupo total de 3 Minamoto y 2 Taira, además de incluir a los personajes no jugadores antes seleccionados. En el caso de Kagetoki, recomendamos que se incluya en el bando Minamoto y si los jugadores han obtenido el beneplácito de Nezumi o Shang Huo Lao, sería conveniente que también mudaran su grupo convencional para que todos los jugadores ampliasen su conocimiento en la trama general.

La primera prioridad, además de intentar guiarse a través de la oscuridad, es encontrar a los compañeros, el emperador, Dama Nii y Yoshitsune, además del corazón del templo, en el orden de preferencia que se desee explorando este tipo de "dungeon". A diferencia de otros juegos, no se va a proporcionar un plano en clave al estilo de los videojuegos, con trampas, enemigos, cofres ocultos, pasadizos, etc, sino que se darán unas pautas o encuentros que el propio director seleccionará para cada bando, dependiendo de los gustos personales, dificultad o el simple capricho, hasta encontrarse en el templo y siendo perseguidos por una turba enfurecida de enemigos.

El templo.

Poco hay que añadir a esta construcción que no se haya dicho ya, perteneció al pueblo ainu en los albores de la colonización de Japón, desterrados y perseguidos más allá de las montañas. El templo se realizó como ofrenda al dios-dragón para que protegiese a los refugiados en los viajes marinos y según cuenta la leyenda, el propio Ryujin lo bendijo con su presencia. Cuando Reiko se enfrentó a los tsuchigumo, todos acabaron habitando en el interior del templo con la locura del exilio, el dolor del claustro y la furia del encierro, por lo que ahora, estas arañas más parecen animales o bestias que entes con raciocinio, donde tendrán un importante papel al final del módulo.

Si recuerdas anteriores poemas, un grupo de actores ambulantes contaron la historia de Kintaro, un muchacho fuerte como un toro y gran amigo de Reiko (Minamoto no Yorimitsu), en la que aparece una sección de la obra donde se habla de los tsuchigumo. Tal vez los jugadores sí que lo recuerden y piensen que algunas leyendas son ciertas.

Versos Genji: Muchos peligros.

Los acontecimientos aquí propuestos son exclusivos del grupo mayoritario de Minamoto, donde se hallan también Atsumori y Noritsune. Una idea para guiarse a través de los túneles consiste en seguir las leves ráfagas de aire que ocasionalmente circularán por el entorno, aunque los jugadores finalmente encontrarán el santuario de Ryujin por el medio más correcto.

Los personajes estarán a oscuras en la mayoría de los túneles, por lo que las antorchas o los farolillos representarán una vía indispensable en esta oscuridad profunda, recuérdalo.

Despertando.

Tras el hundimiento los jugadores despertarán ilesos en una galería donde el agua lame el cuerpo dormido. Las voces de Atsumori y Noritsune llamarán a Dama Nii y al emperador, poniéndose bastante nerviosos al no tener respuesta, lo que permitirá a los jugadores entablar una conversación serenada para calmar los ánimos. En un lapso de tiempo reducido los Taira comprenden que gritar no les devolverá a sus seres y pactan una alianza sincera con los Minamoto para salir de allí con vida, ayudándose en todo momento y cooperando por el mismo fin, sin traiciones o subterfugios. Con dicha promesa de honor, el nuevo grupo explora las galerías.

Cañón de agua.

Comenzarán a escuchar un gran rumor en la lejanía, similar a una cascada y el agua elevará su caudal al menos un metro. La única vía de escape proviene del rugido, que no es otro que el agua

filtrándose por el techo con enorme potencia, lo que provocará un derrumbe en el momento de más tensión. Una tirada de **mente a dificultad 4** revelará la debilidad del pasadizo y el fatal desenlace, pero al estar prevenidos, los jugadores ganarán **+d12** cuando tengan que correr.

El techo se vendrá abajo y entre la galería y el agua los jugadores deberán iniciar una gran carrera hacia la salvación, obteniendo al menos **dos éxitos en cuatro tiradas de velocidad+esquiva a dificultad 5**. Por cada fracaso, se recibirá **d20 de daño**, pero si se fracasan todas las tiradas, el personaje será atrapado por el agua y las piedras, lo que supondrá su muerte automática. El final de la escena llevará a los personajes a un ligero precipicio por donde el agua caerá ya sin peligro alguno.

Escalada peligrosa.

La zona escarpada y húmeda se eleva muchos metros de altura, imposibilitando un camino horizontal, sino que los jugadores deberán escalar unos veinte metros para sortear este obstáculo. Debido a la poca iluminación y las condiciones del terreno, no resultará sencillo pero si han traído cuerdas, al menos evitarán caídas o facilitar el tramo a los compañeros. El primer intervalo cubrirá unos cinco metros, superados con una tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 4**, **2** para los que se ayuden de las cuerdas. El asunto se complica en demasía en los siguientes diez metros de ascensión, con rocas casi llanas, resbaladizas y con pocos asideros, lo que exigirá la superación de una nueva tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 6**, **4** si portan cuerdas y garfios. La última parte del empinado trayecto, suaviza la actividad, pero no por ello significa que sea fácil, una última tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 4**, **3** con cuerdas, los llevará a otra gran caverna donde discurren pequeños ríos subterráneos que no causarán mayores problemas que el mojarse las piernas.

Descanso.

Esta escena está más orientada a conocer a los personajes del bando opuesto, una vez superados ciertos obstáculos. Tanto Atsumori como Noritsune hablarán de su visión de la guerra y tratarán con respeto a los Minamoto una vez comprobado su valor, por lo que un acercamiento a los enemigos seguro que desencadena buenos sentimientos, y si es el caso, hasta podrían comentar problemas personales, inquietudes, deseos o esperanzas. En definitiva, intenta que consideren amigos a los enemigos.

La gran grieta.

Una de las galerías que siguen los personajes, o mejor dicho, la única galería que siguen los personajes está quebrada en una enorme grieta de unos cinco metros de separación, por lo que o la rodean, lo que les llevará una gran consumición de tiempo para descubrir que el camino aparece sepultado por la roca, o la saltan. Es algo complicado pero necesario, por lo que deberán ejecutar una tirada de **cuerpo+salto a dificultad 4** para poder asirse al borde y no caer despeñados. Si hay compañeros para hacerlos subir, mejor, sino, se requerirá una tirada de **cuerpo a dificultad 5** y perder un objeto elegible por el afectado, que percibirá entre sonoros golpes como se pierde en un fondo de unos veinticinco metros. La senda continúa sin mayores contratiempos.

Tsuchigumo.

Una caverna llena de cascadas saladas y columnas de piedra revela algunos esqueletos extraños, nunca antes vistos por ninguno de los personajes. Será necesario obtener un éxito en una tirada de **mente+atención a dificultad 6**, siempre y cuando puedan ver en la oscuridad o llevar antorchas, para percatarse de un conjunto de huesos arácnidos y ropa ya descompuesta. Si Chang Huo Lao se encuentra en dicho grupo, podrá informarles que se trata de un tsuchigumo, una raza de arañas que se enfrentó en los tiempos antiguos a Reiko y sus famosos guerreros, algo que corroborará Atsumori, al recordar los actores ambulantes en Heian-Kyo hace unos meses.

Puentes de piedra.

La zona presenta un enorme abismo hasta el siguiente destino, bañado con la débil luz de la luna llena que se derrama por los agujeros del elevadísimo techo. Como las telas de araña, la conexión entre ambos caminos se presenta como irregulares puentes de piedra con espacio suficiente para una persona,

siempre y cuando lo atraviese despacio y con equilibrio. Serán necesarios conseguir unos **tres éxitos** en cinco tiradas de **velocidad a dificultad 4**, ya que existirán temblores que causen serios problemas. Caso de no conseguir los éxitos exigidos, el personajes acabará en el fondo de la cueva, muertos, aunque si el director es generoso, puede permitir una tirada de **cuerpo a dificultad 5** para agarrarse a uno de estos puentes y que algún jugador caritativo le ayude, debiendo obtener **un éxito** para acercarse al accidentado en una tirada de **velocidad a dificultad 3**, y después, otro **éxito** en una tirada de **velocidad a dificultad 5**.

Llegada al santuario.

Después de un enorme tiempo de pruebas, obstáculos y peligros, el bando mayoritario de los Minamoto llega al destino esperado: una gran caverna con la estatua de Ryujin iluminada por la luna llena, de hecho, un enorme orifico en el techo permite observar el cielo estrellado. Yoshitsune, Dama Nii y el emperador Antoku se encuentran orando ante un poderoso dragón de piedra que sujeta un orbe de cristal, claro que sólo se trata de una inmensa escultura, pero que parece moverse debido al agua, las cascadas y la falta de visibilidad. Sería conveniente que ambos grupos, Minamoto y Taira llegasen casi al unísono para poder proseguir con la escena, incluso podrían distinguir la voz poderosa de Benkei entre las galerías, lo que facilitaría las cosas, pero se deja a discreción del director de juego. La escena completa seguirá unos párrafos más adelante, ya que el grupo completo vuelve a unirse después del derrumbamiento.

Versos Heike: Muchos peligros.

Los acontecimientos aquí propuestos son exclusivos del grupo mayoritario de Taira, donde se hallan también Benkei y Shizuka. Una idea para guiarse a través de los túneles consiste en seguir las leves ráfagas de aire que ocasionalmente circularán por el entorno, aunque los jugadores finalmente encontrarán el santuario de Ryujin por el medio más correcto. La mujer zorro tiene una conexión especial con Yoshitsune, que le permite saber por instinto donde se puede encontrar, por lo el trayecto resultará más sencillo.

Los personajes estarán a oscuras en la mayoría de los túneles, por lo que las antorchas o los farolillos representarán una vía indispensable en esta oscuridad profunda, recuérdalo.

Despertando.

Tras el hundimiento los jugadores despertarán ilesos en un lago subterráneo donde el agua salada baña los cuerpos dormidos. Las voces de Benkei y Shizuka llamarán a Yoshitsune poniéndose bastante nerviosos al no tener respuesta, lo que permitirá a los jugadores entablar una conversación serenada para calmar los ánimos. En un lapso de tiempo reducido, los Minamoto comprenden que gritar no les devolverá a sus seres y pactan una alianza sincera con los Taira para salir de allí con vida, ayudándose en todo momento y cooperando por el mismo fin, sin traiciones o subterfugios. Con dicha promesa de honor, el nuevo grupo explora las galerías.

Perdidos.

Un gran cruce de galerías donde el viento sopla en todas direcciones confundirá a los personajes. La sala mantiene una roca de un color bermejo, lleno de musgo oscuro, dato necesario ya que escojan el camino que escojan, siempre los llevará a este punto. Sería conveniente mantenerlos en esta situación el tiempo suficiente para mantener una tensión, casi como para volverlos locos, pero cuando se exceda un poco el límite, Shizuka se pondrá a meditar, respirando tranquilamente junto a la roca exótica, despertando de un salto y caminando con mucha seguridad por una galería, hasta que logran salir de ese laberinto.

El río subterráneo.

El trayecto es bloqueado por una fuerte corriente de agua de unos ocho metros de ancho, con un caudal suficiente como para llevarse a una persona normal. Una de las soluciones consistiría en atravesarlo a nado, teniendo que obtener al menos **dos éxitos en cuatro tiradas de cuerpo+natación a**

dificultad 5, el fracaso de la prueba llevaría al desdichado a morir ahogado. Otra solución en mandar al fornido Benkei a la otra orilla y que lance una cuerda, donde los personajes puedan ser arreados por el gigantesco monje, lo que sólo se exigiría una tirada de **cuerpo+natación a dificultad 2**. Atravesado el afluente, la galería serpentea con bastante agua, hasta que poco a poco se reducen a charcos o pequeñas riadas sin importancia que no causa perjuicios a los personajes. Una buena idea es encender un fuego (algo difícil con el baño que se han dado, junto con sus objetos) para evitar pillar una enfermedad.

Descanso.

Esta escena está más orientada a conocer a los personajes del bando opuesto, una vez superados ciertos obstáculos. Tanto Benkei como Shizuka hablarán de su visión de la guerra y tratarán con respeto a los Taira una vez comprobado su valor, por lo que un acercamiento a los enemigos seguro que desencadena buenos sentimientos, y si es el caso, hasta podrían comentar problemas personales, inquietudes, deseos o esperanzas. En definitiva, intenta que consideren amigos a los enemigos. Recuerda sin embargo que el conflicto aún no ha introducido a estos personajes de lleno, por lo que emitirán las teorías de paz y armonía de Yoshitsune, algo que debería inclinar la balanza hacia el lobo blanco para que el bando Taira lo considere también un aliado. Si Nezumi está con el grupo, hablará de buena gana sobre la bondad de Yoshitsune, incluso hasta para sugerir que sería el mentor ideal para el emperador Antoku, puesto que con la tutela de la bondadosa anciana y la visión del Minamoto, el emperador traería la gloria y la paz a este Japón.

Tsuchigumo.

Una enorme caverna llena columnas de piedra revela algunos esqueletos extraños, nunca antes vistos por ninguno de los personajes. Será necesario obtener un éxito en una tirada de **mente+atención a dificultad 6**, siempre y cuando puedan ver en la oscuridad o llevar antorchas, para percatarse de un conjunto de huesos arácnidos y ropa ya descompuesta. Con una tirada de **mente a dificultad 5**, los jugadores que escucharon y vieron a los artistas en Heian-Kyo, asociarán a estas criaturas con el cuento de Kintaro y Reiko, lo que uno podría preguntarse si las grutas del templo están habitadas.

La voz del viento.

Poco a poco, por la larga galería donde caminan los personajes la velocidad del viento comienza a aumentar de una forma inhumana, lo que llevará a muchos personajes al suelo. Es necesario atravesar la gruta para salir de la sección, por lo que se exigirán obtener **5 éxitos** en **ocho tiradas** de **cuerpo a dificultad 5**. El fallo agotará al personaje de tal forma que podrá intentarlo otra vez en una media hora de tiempo. Benkei compara el aliento de la galería como la respiración del propio Ryujin, lo que a su juicio, el santuario debe quedar cerca, en un momento dado, Shizuka gira por otras sendas hacia su derecha, en un camino descendente y tortuoso, pero que evita la poderosa ráfaga de aire.

Descenso peligroso.

El camino cae en forma de precipicio, por lo que hay que descender por él con mucho cuidado, dado la inestabilidad del propio terreno. Debido a la poca iluminación y las condiciones adversas no resultará sencillo pero si han traído cuerdas, al menos evitarán caídas o facilitar el tramo a los compañeros. El primer intervalo cubrirá unos diez metros, superados con una tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 4**, **2** para los que se ayuden de las cuerdas. El asunto se complica en demasía en los siguientes veinte metros de descenso con rocas casi llanas, resbaladizas y con pocos asideros, lo que exigirá la superación de una nueva tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 6**, **4** si portan cuerdas y garfios. La última parte del empinado trayecto suaviza la actividad, pero no por ello significa que sea fácil, una última tirada de **cuerpo+escalada a dificultad 4**, **3** con cuerdas, los llevará a otra gran caverna ascendente, llenas de estalagmitas y estalactitas, pero fáciles de sortear.

Temblor de tierra.

El terreno mantiene quebradas, elevaciones, obstáculos naturales y columnas molestas, que con tiempo y paciencia, sólo causarían cansancio. Desafortunadamente, ligeros temblores de tierra causan

unos desprendimientos letales y que pueden llegar a ocasionar la muerte, gracias a la falta de iluminación. Para que los jugadores sobrepasen este peligro, deben obtener **tres éxitos en cuatro tiradas de velocidad+esquiva a dificultad 4**. Por cada fracaso, se recibirá **d20 de daño**, hasta conseguir salir del lugar.

Llegada al santuario.

Después de un enorme tiempo de pruebas, obstáculos y peligros, el bando mayoritario de los Taira llega al destino esperado: una gran caverna con la estatuade Ryujin iluminada por la luna llena, de hecho, un enorme orifico en el techo permite observar el cielo estrellado. Yoshitsune, Dama Nii y el emperador Antoku se encuentran orando ante un poderoso dragón de piedra que sujeta un orbe de cristal, claro que sólo se trata de una inmensa escultura, pero que parece moverse debido al agua, las cascadas y la falta de visibilidad. Sería conveniente que ambos grupos, Minamoto y Taira llegasen casi al unísono, para poder proseguir con la escena, incluso podrían distinguir la voz infantil de Atsumori entre las galerías, lo que facilitaría las cosas, pero se deja a discreción del director de juego. La escena completa seguirá unos párrafos más adelante, ya que el grupo completo vuelve a unirse después del derrumbamiento.

Versos Genpei: El rezo a Ryujin.

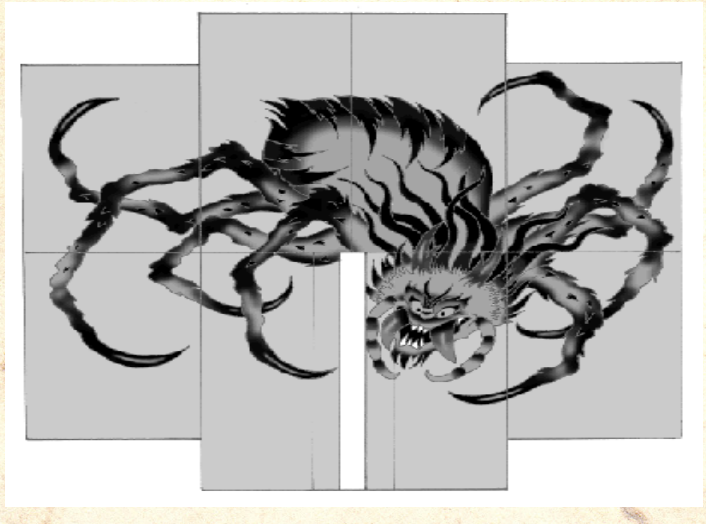
Como se ha indicado, la sala contempla una enorme estatua del dios-dragón que sostiene una gran bola de cristal, iluminada por el brillo lunar que emana del orificio del techo, inalcanzable para los jugadores por si alguno tuviese la idea de escalar hacia allí. Yoshitsune, Dama Nii y el emperador Antoku rezan frente a Ryujin un sutra de oración y plegaria, pidiendo la paz y la armonía para las gentes de Japón. El cristal se romperá y de la boca emergerá agua salada, haciendo que la sala poco a poco se llene de agua, ya que la marea vuelve a subir y pronto sepultará el templo bajo el mar, pero por si esto no fuese suficiente, los tsuchigumo emergerán por las paredes, cubriéndolo todo con sus alaridos y gritos de muerte, lo que provocará una estampida de los personajes hacia la salida. Benkei llevará a Dama Nii y al emperador, ya que su fuerza prodigiosa no le reducirá movimiento.

> La estatua de Ryujin debe presentarse como algo vivo, capaz de moverse en cualquier momento. El viento puede ser su respiración, los temblores de tierra una manifestación de su increíble aura. Si consigues que los jugadores duden sobre si la efigie está viva o no, habrás obtenido la narración deseada.

Versos Genpei: La persecución de los tsuchigumo.

Los tsuchigumo serán incontables, persiguiéndoles por las paredes de las galerías y lanzándoles piedras, lanzas rudimentarias y gritos, todo para acabar con ellos. Luchar contra todos supondría la muerte, no sólo por la incontable masa de arañas, sino por la creciente inundación del lugar. Para ello, deberán conseguir **seis éxitos en diez tiradas de velocidad a dificultad 4**, cada fallo supondrá dos efectos, o bien **d20 de daño** por los ataques de los queridos enemigos (una pedrada en la cabeza, un corte de una lanza) o bien combates individuales. La opción del daño directo no consume tirada, pero el combate sí, es decir, que si se lucha, es como si el jugador se retrasara y perdiera una de las diez tiradas. Por cada dos turnos de lucha, perderá otra tirada y se le unirán dos tsuchigumo más, aunque si tarda más de tres turnos en matar a una de estas arañas, la muchedumbre lo sepultará causándole la muerte automática. *Es decir que si Juan falla la primera*

> ¿Recuerdas los tragos en las minas de Moria de El Señor de los Anillos? Obviamente la escena tiene grandes similitudes, así que ya tienes una gran fuente de inspiración para la persecución, pero tranquilo, que en esta ocasión no habrá un balrog.



tirada, puede elegir entre recibir d20 de daño o combatir contra un tsuchigumo. Con la primera opción aún le quedarían nueve tiradas para escapar, pero con la segunda, Juan la anularía, por lo que tendría ocho. Guiados por Yoshitsune y Shizuka, el grupo emergerá por el sitio de entrada, mientras la marea sepulta con sus toneladas de agua el camino de plata y la noche da paso al día.

Desenlace Genpei: El merecido descanso.

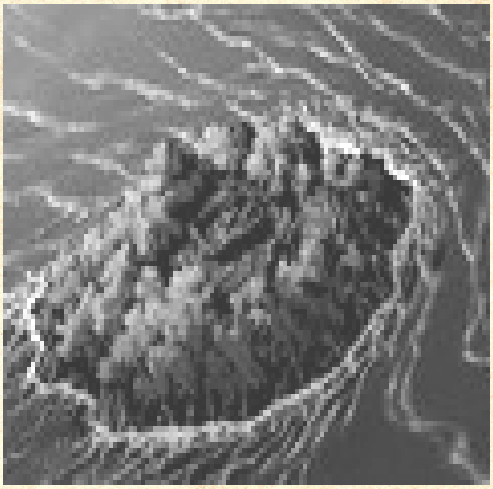
Nekohime los esperará con impaciencia y se alegrará de su vuelta, abrazando a aquellos personajes a los que más estime. Descansarán en Ichihiro lo que necesiten, ya que Taro aún debe repartir un sinfín de mercancías por las aldeas circundantes. Serán muchos los lugareños que pregunten por el templo y sus peligros, pero lo interesante consiste en saber si las plegarias efectuadas surtirán efecto, aunque la respuesta es clara: la situación de Japón mejorará en cuanto a la hambruna, pero la guerra seguirá su curso, aunque el destino de muchos de ellos desembocará en la muerte. Los jugadores de ambos bandos contemplan a los que en este poema se han comportando como amigos, despidiéndose en la ciudad de Uo, a la vuelta de la isla de Sado, viéndose por última vez como aliados, pues seguramente su próximo encuentro lo hagan como enemigos.

Experiencia: 6, 5, 4y 3.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

La isla de Sado.



Escasamente poblada, un territorio virgen con grandes y majestuosos bosques. Una tierra extraña de habitantes silenciosos y con poco contacto con otras zonas de Japón… Un lugar perfecto para el olvido (en el futuro, Sado servirá como prisión natural de los desterrados por el imperio).

Uo.

Una ciudad de aspecto desagradable donde el mal olor no abandona las calles. Contiene marineros rudos donde las embarcaciones tienen tecnología naval china, muy avanzada y de un gran poder de navegación. Al anochecer no es seguro deambular por los caminos, llenos de truhanes y asesinos.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Su impresión de los jugadores dependerá de su comportamiento, pero intentará llevarse bien con todos ellos, aconsejándolos cuando sea necesario. Pese a su juventud, en sus ojos debe mostrarse muchísima sabiduría y conocimiento, porque demuestra en todos sus actos la grandeza de su moral y honor. Yoshitsune no matará a nadie, ni siquiera desenvainará su arma, le basta con su flauta y su abanico (con el que dejó inconsciente a Benkei). En este poema tratará al emperador y Dama Nii con especial cariño, así como al bando Taira, pues no desea ningún conflicto hacia ellos. De hecho, hasta aconsejará a los "rivales" con total honestidad, como si fueran sus aliados.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón, pero eso no signifique un trato especial hacia los Taira, aunque su carácter variará positivamente en el templo de Ryujin.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Últimamente ha entablado una buena relación con los personajes y Noritsune, a los que dedicará muchas de las melodías que improvisa con su flauta. Se sentirá muy atraído por Shizuka, incluso puede que se haya enamorado de ella.

Taira no Noritsune.

Un guerrero de enorme fiereza, valentía y coraje. Diestro con el tachi y sobretodo con el arco, siempre estará en primera línea de combate protegiendo a Dama Nii y al emperador. Hacia los personajes siente un gran respeto que se transformará en amistad al término del poema, aunque su rencor hacia los Minamoto no desaparecerá hasta el final del poema, donde honrará a los enemigos y dejará de considerarlos unos cobardes. Comparará a Yoshitsune con Tomomori.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Juiciosa y discreta, se llevará razonablemente bien con los Taira, pero prácticamente pasará su tiempo buscando a Yoshitsune.

Chang Huo Lao.

Un obeso panda de origen chino abandonado por el embajador Wei Fei Tsu cuando lo llamó feo. Cabalga sobre un burro bastante terco que contrasta con el carácter del extranjero, amable, sabio y con un deje enigmático que roza la divinidad. Sus conocimientos en medicina sobrepasan lo imaginable y a veces, sorprende su capacidad de ver el futuro.

Nezumi.

Este ratón de largas paletas ha intentado sobrevivir en Sendai pese a los malos tiempos que corren. Su familia se endeudó por los juegos y Nezumi se vio obligado a robar comida para no morir de hambre. Su velocidad es admirable, así como la capacidad de permanecer inadvertido lo que le ayuda a escapar de sus perseguidores ya que también es muy cobarde.

Kajiwara no Kagetoki.

Espía de Yoritomo, observa y escucha detenidamente todas las conversaciones que puede. Durante la aventura demostrará que las armas no se le dan mal pero aún así, Benkei seguirá ridiculizándolo. Demostrará una servidumbre empalagosa hacia Yoshitsune y evidentemente, reprochará ideas, pensamientos o planes de los jugadores. Gracias a la tregua, aprovechará para increpar a los Taira, sabiendo que Yoshitsune y Dama Nii no permitirán un combate.

Taru.

Toro gigantesco de largos bigotes, acento sibilante y de ancha espalda, con brazos gruesos y ropas de marinero. En su juventud perteneció a los wokou (piratas) del Mar de Japón, pero últimamente le sale más rentable trasportar mercancías a través de la costa, ya que no hay capitán más valiente por las

ciudades de los alrededores. Siente una mayor simpatía hacia los Heike debido a la magnífica flota que poseen, pero no indica que les sea leal, ya que mide la servidumbre en dinero.

Dama Nii y el emperador Antoku.

La adorable anciana tiene un gran interés en acercarse a los personajes para conseguir su apoyo en un futuro bastante cercano. Hablará con la ternura que le caracteriza y siempre andará cerca de su nieto Antoku, el emperador, que se comportará como un niño normal y corriente. La confianza depositada en los jugadores ya pretende un acercamiento muy directo en sus planes para que Antoku pueda gobernar sin molestias y con el buen juicio de la bondad. Por su parte el emperador tomará cariño a los jugadores, tratándoles más de familiares que de sirvientes. Gracias a este viaje, Antoku comprenderá las penurias de su pueblo y que los Minamoto no son animales sanguinarios, se quedará muy encandilado con Yoshitsune al que llamará cariñosamente "señor Lobo del Norte".

Nekohime.

Joven y amigable. No desea otra cosa que hacer amigos y sentirse querida por los demás, ya que su elevada inteligencia y algunas de sus invenciones la han etiquetado de maldita. Con hermosos ojos verdes y pelaje suave, ronronea cuando alguien la trata con decoro y, al apasionarle la música, establecerá buenas relaciones con Atsumori (opcional que se enamore de él).

Apéndice: Tsuchigumo.

En la historia el término tsuchigumo se empleaba para designar de forma despectiva a los asaltantes, bandidos y a las personas que vivían en las cavernas, aunque originalmente el término acompaña a un pueblo montañés alejado de la capital durante el periodo Asuka. Las leyendas y el folklore les atribuyeron cuerpos monstruosos de araña (tsuchigumo→ araña de tierra) al que Minamoto no Raiko (Yorimitsu) dio muerte por decreto imperial.

Tsuchigumo

- **Don**: Patas arácnidas.
- **Don**: Visión nocturna.

Antiguos pobladores de las montañas centrales, expulsados del imperio por Raiko y Kintaro. Ocultos en la isla de Sado, bajo el templo de Ryujin, son responsables de muchas leyendas demoníacas.

Patas arácnidas

- Permanente: Añade 2 rangos a la habilidad escalada.
- Permanente: El personaje puede desplazarse o permanecer inmóvil en superficies verticales o inclinadas sin penalización.

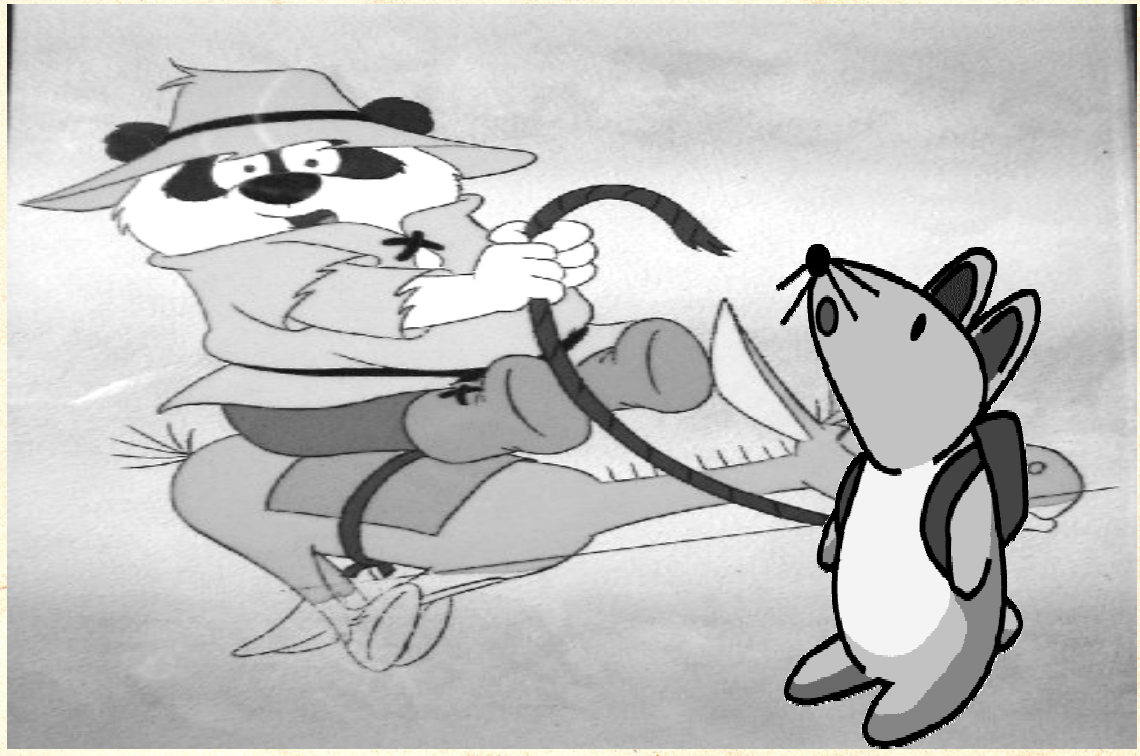
Apéndice: El destino de los héroes.

A veces la vida nos demuestra lo injusta que se tornan algunas situaciones y no existe algo más frustrante en el rol que los desenlaces, tramas o personajes con un final anticipado, porque atentan contra el principal estatuto del sindicato de jugadores: La Libertad. El conocer que todo permanece escrito de antemano sin posibilidad de cambio no agrada al grupo que una tarde se dispone a modificar el mundo con sus actos… Pero participar en una campaña histórica conlleva mucho de lo expuesto anteriormente. La mayoría de los personajes, las batallas, los comportamientos y las motivaciones se definen bastante antes de la creación de los personajes al inicio de la historia, pero debe ser así si se intenta recrear un determinado periodo del pasado, porque ya se ha definido. Es finito e inalterable. Los personajes deambulan entre la marea trasformando pequeñas cosas, unos versos dentro de un poema épico que no

tendrá trascendencia en el entorno global, injusto sí, pero necesario. Como en la vida real, las guerras Genpei contienen muchos elementos torcidos e indignos, pero acordes con la naturaleza del ser humano, que nos recuerdan que en el mundo de verdad los malos sí pueden ganar. Básicamente intento decir que los jugadores de esta campaña han de ser conscientes del poder la historia y que ciertos personajes, batallas o hechos son inmodificables, por lo que te aviso, amigo director de juego, que salves a Kagetoki y Shigeyoshi, que aprietes los puños de indignación cuando Yoritomo ordene la muerte de Yoshitsune, que contengas el aliento al contemplar el suicidio del emperador Antoku y Dama Nii y un sin fin de cosas más que los jugadores deberán soportar. Es el destino. Es la historia.

Apéndice: La muerte de Nezumi y Chang Huo Lao.

El templo de Ryujin ha de ser recordado como algo peligroso, extraño y místico. La antigüedad de su santuario exige un precio en sangre y alguien debe morir en su interior, preferiblemente los pnjs o si lo consideras necesario, algunos de los personajes relacionados con el trasfondo de los jugadores. Nezumi no correrá, no huirá sino que en agradecimiento a los jugadores por devolverles la esperanza se quedará luchando contra los tsuchigumo salvando a alguien, como un auténtico héroe, mientras que Shang Huo Lao verá su cuerpo sepultado bajo las rocas (su cadáver jamás se encontrará) y su asno desaparecerá. Intenta que sus muertes resulten memorables y dignas, un recuerdo dramático que llevarse de este poema.



Sayonara, Chang-san, Nezumi-san.

El deber del saburai

Poema seis: El deber del saburai.

"Saber y actuar son uno y lo mismo".

Introducción.

Pese a los rezos que se dedicaron en el Templo de Ryujin, de momento la situación no ha cambiado y el hambre junto con la miseria insisten en permanecer en las tierras niponas. La paz se mantiene entre los dos clanes y cada uno intenta sobrellevar la crisis a su modo, apenas ofreciendo soluciones al campesinado y quedándose con el arroz tan escaso. Los terremotos y tormentas han realizado acto de presencia flagelando a la población, provocando enfermedades y epidemias, mientras los templos adquieren numerosas ofrendas que calmen a los enojados kami.

¿Mejoría?
Aparentemente no se percibe y los jugadores pueden pensar que la visita al templo fue inútil, pero la verdad es que para finales de año la situación mejorará considerablemente, produciendo los campos el ansiado arroz.

La aventura.

Muy diferente para cada clan pero con un enlace común, cumplir con las órdenes de su señor. En el caso de los Minamoto, un mensajero enviado por el propio Yoritomo les comanda visitar las tierras de su primo Yoshinaka, pues extraños rumores han llegado a Kamakura sobre las intenciones del estratega zorro. Para los Taira, tendrán órdenes de Munemori para viajar a la costa y hacer frente a un problema que lleva azotando el comercio con China desde hace siglos, los wokou, piratas. Los Heike necesitan activar el comercio con el país del continente pero muchos de los barcos son asaltados por estos bandidos de mar, así que los banken tienen una nueva misión en este periodo de paz.

Versos Genji: El mensajero de Yoritomo.

Marzo de 1182.

Desde la llegada de los jugadores a las tierras de los Fujiwara tras la peligrosa incursión en el templo de Ryujin, los jugadores se han dedicado a descansar y curar las heridas, reposar por el largo viaje y deleitarse con el florecimiento de la primavera en la ciudad de Sendai. Cerca del mediodía y con un viento frío que proviene del mar, los banken disfrutan de un suave almuerzo compuesto de pescado con arroz, en raciones bastantes escuetas junto con la melodiosa flauta de Yoshitsune, el baile armónico de Shizuka y la compañía de Hidehira y Yasuhira. La conversación en la sala de palacio ha de mantener un ritmo coloquial y amistoso, excepto por los comentarios mordaces que Benkei le dedica a Kagetoki y que provoca las risas de los demás. Durante el sosiego de la comida un guardia Fujiwara entra arrodillado alegando que un mensajero de Minamoto no Yoritomo trae una misiva para los banken, de carácter urgente. Hidehira permite su entrada y el siervo Genji dedica una cortés reverencia mientas entrega el pergamino a los jugadores, donde se les conmina a viajar a la región montañosa de Shinano, al castillo del Cuervo (Karasu no Shiro), fortaleza de Minamoto no Yoshinaka en la ciudad de Matsumoto y dar un informe sobre las tropas de la región. Los comentarios no se hacen esperar y Hidehira afirma que Yoshinaka querrá el dominio del clan para sí, ya que es sabido que no soporta el liderazgo de Yoritomo, a lo que Yasuhira añadirá que es una osadía enfrentarse a tu propio señor. Yoshitsune apenas hablará, pero tomará buena cuenta de la orden de su hermano, justo cuando por la puerta entra Noriyori pidiendo disculpas por la tardanza, aunque tarda poco en enterarse de la noticia y decide acompañar a los jugadores. Hidehira suplica a Yoshitsune que se quede en Mutsu, algo que molesta a su hijo, por lo que los personajes deberán separarse de sus amigos durantes unos meses. Antes de partir sin embrago, podrán pasar un día completo en la ciudad, ya sea realizando

Los planes de Yoritomo no son otros que mandar a los jugadores en calidad de emisarios y espiar la potencia militar de su primo Yoshinaka, algo que los jugadores pueden hacer gracias a la amistad que contrajeron con el zorro durante el poema 2.

Yoshitsune y los demás no podrán acompañarlos por una razón sencilla, Hidehira no quiere que nadie relacione a Yoshitsune con Yoshinaka, por si algún espía de Masako ve al lobo blanco en las tierras de un supuesto enemigo.

algunas compras, divirtiéndose con los grupos locales de bufones y artistas, maravillarse con la bahía de Matsushima, danzar, jugar al kemari o a las cometas, además de visitar los templos o pasear por la playa. Intenta reflejar una sensación de pérdida, ya que los jugadores han vivido prácticamente el último año bajo la protección de los Fujiwara y han empezado a considerarlo un hogar, lejano de las penurias que sacuden al país.

Versos Genji: Hacia Shinano.

Minamoto no Noriyori.
Aunque sus apariciones en los poemas han sido escasas, ahora es la oportunidad de que los jugadores lo conozcan con mayor profundidad y considerarlo un buen amigo.

El viaje hacia Shinano no estará exento de peligros ya que los bandidos han proliferado por culpa de la hambruna, atacando a los viajeros sin escolta, los pocos mercaderes o incluso los sacerdotes. Para representar el largo viaje se incluyen ciertas escenas de interés, aunque se anima al director de juego a crear las suyas propias, introduciendo los historiales del trasfondo de los personajes si es necesario.

El monje asesino de Reisei.

Región de Mutsu.

Los campesinos tratarán el asunto como si las muertes tuvieran un tinte sobrenatural, un espíritu vengativo o un oni (demonio) que se nutre de los soldados.

El clima fresco de la primavera y los deshielos provocan que el viento sea frío y durante las noches las temperaturas desciendan muchísimo, colaborando además que los personajes hace ya días que se alejaron de la costa. Una noche especialmente gélida llegarán a un pueblo hambriento llamado Reisei, rodeado de un extenso arrozal que no florece y una montaña con una capilla dedicada al kami Inari, dios del arroz. La casa más grande pertenece al dogo (jefe del pueblo) Mikurya, un oso de orejas mordidas que los hospedará en su humilde vivienda y les ofrecerá lo poco que tienen. Hace unos meses sus dos hijos murieron de hambre y su mujer se suicidó, pero él tiene que cumplir con su deber de jefe del pueblo. Les comentará que desde hace varias semanas, la paz se ha roto al encontrarse muertos de forma salvaje varios soldados errantes. Durante la noche uno de los jugadores será atacado por un demente bonzo que sobrevivió a la masacre de Nara y ha decidido matar a todos los guerreros que encuentre. El sacerdote, Toramira, un león con la cara quemada, se hospeda en la capilla de Inari y ante el público se comporta de manera pacífica y sabia, escondiendo el loco que lleva dentro. El monje huirá si es herido en sus ataques nocturnos y una de las pistas incriminatorias consistirá en una gruesa soga de cáñamo que suelen llevar los monjes alrededor del cuello, caída durante una refriega. Por lo demás, el encuentro no requerirá de mucho esfuerzo para su superación, pero el director de juego es libre para complicarlo.

Los comerciantes del bosque Tomaru.

Región de Mutsu.

El encuentro debe parecer divertido y jocoso. La discusión más bien provoca risa y los dos perros comerciantes deberían proporcionar una escena cómica, pero sin llegar al absurdo.

El viento molesto levanta el polvo del camino con un sol cálido como testigo. Mientras numerosos pájaros sobrevuelan el cielo, los jugadores encontrarán amparo en el frondoso y viejo bosque Tomaru, compuesto exclusivamente de pinares y bambúes. Unas voces airadas llegarán hasta los oídos de los jugadores, donde al seguirlas descubrirán a dos comerciantes separados por la senda intermedia que se insultan, llamándose tramposo simultáneamente o estafador. Cuando se percaten de ellos, ambos rendirán una hermosa reverencia, llena de gentiles palabras e intentarán venderles arroz (algo pasado), vestidos, sombreros y baratijas. Noriyori se interesa por un colgante de bronce con la imagen de una carpa que posee el comerciante de la izquierda, un perro obeso y una estatuilla de cobre con la efigie del antiguo emperador Keiko (siglo III dc), del mercader situado a la derecha, un perro extremadamente delgado. El Minamoto quiere regalar uno de los objetos a Yoshinaka o a su esposa Gozen Tomoe y pide consejo a los jugadores, acto que incitará a los dos vendedores en una guerra verbal, donde los insultos se sucederán continuamente. En realidad la elección no tiene importancia, pero puede ser interesante que los jugadores así lo crean, pero una vez hecha, el mercader

vencedor perseguirá encorvado al grupo dándoles las gracias y rogando a los dioses que los protejan de los bandidos y otros males de los caminos. Cuando los personajes dejen el bosque, los dos perros volverán a pelearse.

Santuario de Ebisu.

Región de Shimotsuke.

Pasada ya la frontera del clan Fujiwara, los jugadores se encuentran con algunas patrullas de soldados que vigilan los caminos ante los continuos ataques de los bandidos. Pasada una montaña, el clima se vuelve algo más húmedo y frío, donde la niebla ligera acompaña a una quietud tranquilizadora hasta que el rumor de una cascada irrumpe en el paisaje, junto a un santuario abandonado de la diosa Ebisu, la fortuna de los mercaderes y los agricultores. Noriyori comenta que el lugar es idóneo para el reposo y una vez sentados, comienza a hablar de su visión de la guerra, sobre su querido hermano Yoshitsune, la ambición de los grandes señores y, sobre la muerte de su padre, Yoshimoto. Confiará en ellos para comentarles sus sospechas sobre Kagetoki, pues siempre permanece atento a todo lo que hace su hermano menor, como si lo guardase, pero al ser un protegido de Dama Masako y Yoritomo, poco pueden hacer. Les preguntará sobre el templo de Ryujin y el trato con los Taira, sus propias impresiones del conflicto y qué piensan del clan enemigo.

Es la escena perfecta para congeniar con Noriyori. Intenta que los jugadores lo consideren un amigo y que éstos puedan comentarle todas sus inquietudes y sentimientos.

Los bandidos de Kozuke.

Región de Kozuke.

La montañosa región de Kozuke muestra un aspecto aislado y abandonado, con pocas poblaciones o las que ya existen saqueadas por los bandidos. En un día de excesivo viento, los jugadores atraviesan colinas pedregosas con árboles y rocas desnudas salteadas, en las que varios perros bien armados les saldrán al encuentro para quedarse con todas sus pertenencias. El total de los ladrones asciende a quince miembros, seis de ellos ocultos (incluyendo al jefe, un gato bigotudo llamado Chikara) con tachi y sin llevar armadura. Cuando la lucha lleve unos cuatro asaltos, una patrulla montada y con arco intentará arrestarlos a todos, pero los bandidos huirán y los jugadores tendrán que explicar a los soldados su identidad. Noriyori se identificará y los llevarán ante la presencia de su señor Hojo no Yasei, otro rinoceronte, donde les brindará su hospitalidad y un banquete suntuoso, además de agradecerles su ayuda, ya que nadie aguanta un ataque de los secuaces de Chikara.

Estos bandidos son los responsables de la caída de muchas pequeñas aldeas. No dejan supervivientes y son bastante eficaces en las emboscadas, por lo que no les pongas las cosas fáciles a los personajes.

Versos Genji: Escolta.

Marzo de 1182. Región de Shinano.

Tras el largo viaje los jugadores entrarán en las fronteras de Shinano y se sorprenderán al verlas tan bien defendidas, con torres de madera construidas en los caminos, de modo que los jugadores se toparán con el interrogatorio de los saburais fieles a Yoshinaka. Noriyori volverá a presentarse y un guardia manda un mensajero a la capital, Matsumoto, e informar de la llegada de tan ilustres invitados. Tanto si lo desean como si no, les obsequiarán con caballos y unos cuatro guardias de la frontera los escoltarán, liderados por un hercúleo oso llamado Yada no Yoshinasu, que se interesará por los asuntos que los llevan hacia la región. Es evidente que existe un recelo entre los hombres de Yoshinaka y los banken, ya que su fama les precede y saben que sirven a las órdenes directas de Yoritomo, aunque la presencia de Noriyori calma los ánimos. Yoshinasu informa a los jugadores que en esta tierra, Minamoto no Yoshinaka es conocido como Kiso no

El trayecto a Matsumoto llevará un tiempo considerable, así que el trayecto introduce algunas descripciones de aldeas o paisajes para cubrir el "tiempo muerto". Algo que sí se percatarán los jugadores es del adiestramiento de los campesinos en las artes militares (no sólo en Wakare), como si Yoshinaka se estuviera preparando para una batalla inminente.

Yoshinaka, ya que proviene de esa rama familiar y que las otras facciones del clan Genji no son muy bien vistas, excepto los aliados de Yoshitsune. Aún así, los hombres de Yoshinasu establecerán alguna que otra conversación informal con los jugadores.

La aldea de Wakare.

Acompañados por Yoshinasu los jugadores descansarán (entre otras muchas) en un pueblo rodeado de una empalizada conocido como Wakare. Allí les servirán arroz seco, ya que Yoshinaka no permite el despilfarro de alimentos. Al anochecer unos mercaderes transportan en varios carros tirados por fornidos bueyes numerosas armas de asta, suceso que los soldados no ocultan y afirman que es para protegerse los Taira, algo que Noriyori no cree pero que sólo lo comparte en privado con los jugadores.

Versos Genji: Héroes en Matsumoto.

Abril de 1182.

La cena no debe contener nada de tensión. Noriyori saluda con cariño a Tomoe y a su primo, obsequiándoles con el regalo de los comerciantes. Los temas incluirán la pronta llegada de la primavera, los bandidos, Yoshitsune o el templo de Ryujin.

Si los jugadores esperaban encontrar una ciudad militarizada al contemplar Matsumoto no se equivocaban. El castillo del Cuervo parece desplegar sus alas por la ciudad cubriendo con su sombra a la población, pero en esta ocasión, la ciudad se ha engalanado para recibir a los banken como los grandes héroes que son, con música y danza, junto a un desfile militar, demostrando así el poder que tiene Yoshinaka, el de un gran señor esperando en sus salas privadas la llegada de Noriyori y los jugadores. Hasta la misma entrada de la estancia de Yoshinaka los guardias se colocan en los pasillos y las sirvientas corretean por muchos lugares, hasta que se encuentran con el zorro blanco y su esposa, Tomoe vestida como una hermosa dama que para nada debe envidiar a Shizuka o Masako. Comerán con formalidad y apenas tocarán temas espinosos, sino que el señor Kiso no Yoshinaka (recuerda que en Shinano es conocido así) les ofrecerá unas habitaciones excelentes y un servicio impecable. Cansados por el viaje, se retirarán pronto a descansar sintiendo la mirada de Yoshinaka, con un único ojo abierto como una rendija y su sonrisa afable.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Versos Heike: Recuerdos para Shigemori.

Abril de 1182.

Go-Shirakawa

El ex emperador, aunque preso, sigue gozando de respeto. En el pasado intentó junto con otros señores, derrocar el gobierno de los Heike, pero un traidor reveló el plan y casi Kiyomori asalta el Palacio Imperial… Lo impidió Shigemori. Aún así, Go-Shirakawa no ha renunciado del todo a sus antiguas maquinaciones.

Acompañados de la excelente melodía de la flauta de Atsumori, los jugadores se encuentran reunidos en un almuerzo informal con el ex emperador Go-Shirakawa, el joven Koremori, Yukimori y Tomomori. El encuentro ha sido propiciado por el propio Go-Shirakawa en uno de los templos de la capital donde sigue recluido por los Taira.

Será Yukimori quien comente las noticias del este, donde Kiso no Yoshinaka (Minamoto no Yoshinaka para los demás) está reuniendo tropas en gran cuantía, incluso corren rumores de un posible enfrentamiento con Yoritomo. La conversación estará encaminada hacia cómo atajar los problemas, resolverlos en beneficio de todos y en mantener al pueblo contento, algo que el difunto Taira no Shigehira (padre de Koremori e hijo de Kiyomori) realizaba de manera ejemplar. Todos los comentarios marcarán lo excepcional de Shigehira, querido incluso por sus enemigos y hubiera sido un excelente sucesor de Kiyomori, pues era el único capaz de controlarlo. Koremori se mostrará orgulloso de su padre, aunque se sentirá indigno de su nombre por los fallos del

pasado, Tomomori lo alentará con cariño. Go-Shirakawa empezará a cuestionar a Munemori, incapaz de mantener un bueno gobierno, insinuando que tal vez otro de los hijos de Kiyomori podría alcanzar la paz, incluso una alianza con los Genji. Tomomori, respetuosamente le recordará a Su Excelencia que está cautivo por las antiguas conspiraciones contra los Taira y fue gracias a Shigemori que aún conserva la vida. Una tirada de **mente+atención a dificultad 6** revelará que el ex emperador no simpatiza mucho con el clan de los Heike y una nueva tirada de **mente+atención a dificultad 8**, revelará una cierta mirada de odio en los ojos de Su Excelencia. Yukimori comenzará el relato de las guerras de Hogen y Heiji, cuando el rebelde príncipe Sotoku desobedeció al emperador Toba y se alzó contra Go-Shirakawa, pero Kiyomori y los Heike la sofocaron. Cuando el señor Kiyomori se nombró Daijo Daijin, comenzó a destituir nobles, nombrar otros nuevos y a tiranizar la capital con sus caprichos, hasta que el propio Go-Shirakawa apadrinó una rebelión fallida por la traición de Yukitsuna, que aunque partícipe en la conspiración, confesó todo a Kiyomori. El señor de los Heike, clamando venganza, comenzó a ejecutar a muchos nobles y señores y hasta pensó en quemar el Palacio Imperial, pero sólo la intervención del difunto Shigemori aplacó su ira. El ex emperador continuará el relato, llorando sobre la manga de su kimono, que su hijo Takakura fue obligado a abdicar y nombrar a Antoku como emperador, con tan sólo dos años. Takakura estuvo en peregrinación por Japón hasta que murió por una enfermedad, al igual que Shigemori y, para colmo de males, su otro hijo, el príncipe Mochihito, promotor de la batalla de Uji, junto a Minamoto no Yorimasa, resultó muerto y decapitado. Ahora, con Munemori, el destino caótico conduce a esta tierra a su desplome. La comida proseguirá sin contratiempos hasta que el anochecer llega a Heian-kyo y los jugadores se retiran para descansar.

Versos Heike: La orden de Munemori.

Cuando el sol ha alcanzado el cenit un criado les entrega un mensaje de Munemori, ordenándoles que se presenten de inmediato en las salas principales del Palacio. Mientras se dirigen hacia allí, contemplarán los florecientes árboles, el ruido cotidiano de los sirvientes y los sonidos de los cortesanos, además de ser abordados por Tadanori, hermano del difunto Kiyomori. Pese a su madurez, existe una joven dama a la que desea conquistar mediante un poema y pide a los jugadores que terminen el que estaba componiendo, añadiendo una única estrofa:

De la luna brilla
Los ojos en los mares
Reflejo de un lago
Como el sol de la tierra
Espejo del mismo cielo
¿?

Al llegar a la sala donde les espera Munemori, comprobarán que su señor cada día está más obeso y siempre va acompañado de dos gatos onmyoji con la cara tapada por un largo papel, con un estirado sombrero cónico, una tirada de **mente+onmyodo a dificultad 4** revelará que los gatos tienen inscritos en las túnicas símbolos de protección. Shigehira y el cerdo Shigeyoshi (más alejado ya que su posición es inferior) esperan pacientes a que los jugadores se acomoden y realicen las pertinentes muestras de decoro antes de comenzar el motivo de su llamada. Shigehira comenzará a hablar de forma ruda, casi enojada, afirmando que desde hace tiempo el Mar de Japón ha sido víctima de los ataques de los wokou (piratas) impidiendo una sana relación con China. Todos los intentos por detenerlos han resultado ineficaces pero ahora Munemori desea renovar los esfuerzos para retomar ese diálogo mercantil con el poderoso imperio, pero mientras existan los wokou no habrá nada que hacer. Un líder entre dichos marinos, aliado de los Minamoto se ha estacionado desde hace meses saqueando los barcos Heike, y los banken deben capturarlo (preferiblemente con vida) y traerlo a la capital para que sea ejecutado. El nombre del advenedizo es Fujiwara no Tokomaru, que ronda las costas de la provincia de Inaba y según los informes de los espías, planea abordar un navío coreano con presentes valiosos para el emperador Antoku, algo que los jugadores deben evitar. En la cuidad de Ike, en Inaba, les espera un barco Heike, camuflado como un navío mercante conocido como Ude, al mando del capitán Kagekiyo, un peludo jabalí de extraño acento.

Tokomaru
El capitán del Wakare no Mizu, que apareció en el *poema 2* para llevar a los jugadores del bando Minamoto a las tierras de los Fujiwara por orden de Dama Masako.

Recuerda que debes presentar a Shigehira como un sanguinario y a Shigeyoshi como un adulador que se humilla constantemente ante Munemori. Cada vez que Munemori hable, haz que consulte la fortuna o a los místicos, como si ahora depositara toda su fe en los conocimientos exotéricos.

Deberán atraer la atención de Tokomaru y después escoltar a los coreanos hasta Ike, y los tesoros y al pirata hacia la capital. Munemori argumentará que los dioses y las estrellas permanecen a su lado, por lo que tendrán éxito en la misión, mientras Shigeyoshi aplaudirá el misticismo de Munemori, añadiendo que no pueden deshonrar la predicción de su señor, por lo que más les conviene no fracasar.

Versos Heike: Hacia Inaba.

Pese a riesgo de ser repetitivo, recuerda que los viajes no deben presentar un aspecto plano, sino incluye una descripción que convenza a los personajes que están cruzando a otra región.

Sin demasiada demora, los personajes vuelven a abandonar la capital en dirección Ike, atravesando la región de Inaba. El clima será clemente durante la travesía y el viento no esparcirá el polvo de las sendas. El verdor de las provincias del centro poco a poco torna su color al árido marrón de la tierra, con temperaturas más elevadas y sin apenas movimiento de peregrinos. Como resulta habitual en los viajes, se incluyen un par de encuentros.

El bonzo Mongaku.

En una mañana excesivamente calurosa, sólo la sombra de un enorme abeto da un cierto respiro ante los rayos del sol. A su cobijo se halla un monje muy joven, una cabra que bebe agua ávidamente y que invita a los banken a compartir un poco de conversación, pues está de peregrinación hacia los templos más famosos de Japón para pedir a los dioses que eliminen la hambruna y la miseria. Se presenta como Mongaku y es un bonzo del este, de las tierras de los Minamoto, aunque hace ya un año que no sabe nada de ellas. El piadoso cuenta una famosa leyenda como entretenimiento:

"En los tiempos antiguos, un anciano descubrió a una hermosa princesa en una caña de bambú. Como no tenía hijos, pensó que era una bendición de los dioses y él, y su esposa nombraron a la muchacha Kaguya. Al crecer, fue cortejada por numerosos nobles pero ella, sin desear a ninguno, les proponía tareas imposibles para conseguir su amor, pero todos mintieron y ninguno la consiguió. El propio emperador quedó prendado de su hermosura, pero ella, descubriendo su verdadero origen, la luna, tuvo que abandonarlo pero le regaló un elixir que concedía la inmortalidad, pero una vida eterna sin ella no merecía la pena y lo arrojó por el Monte Fuji".

Saito no Sanemori.

Región de Inaba.

Los jugadores toman sandías y peras en una aldea pobre de nombre desconocido. Justo en la taberna se encontrarán a Sanemori y su patrulla (*poema uno*), un antiguo vasallo de los Minamoto pero que durante Hogen y Heiji pasó al bando de los Heike, a los que sirve con lealtad. Los saludará con una gran sonrisa, mientras les pregunta por su objetivo. Les comentará las penurias de los campesinos, agradeciendo a los kami que al menos en esta zona haya alimento, pero que ha escuchado rumores sobre una plaga al sur de Inaba (muy lejos del destino de los personajes) que ha causado muchos muertos. Si preguntan por su cambio de bando, alegará que él defiende al emperador, independientemente de su señor, igual que ahora sirve al emperador Antoku, hijo del príncipe Takakura. Se despedirán sin mayores contratiempos.

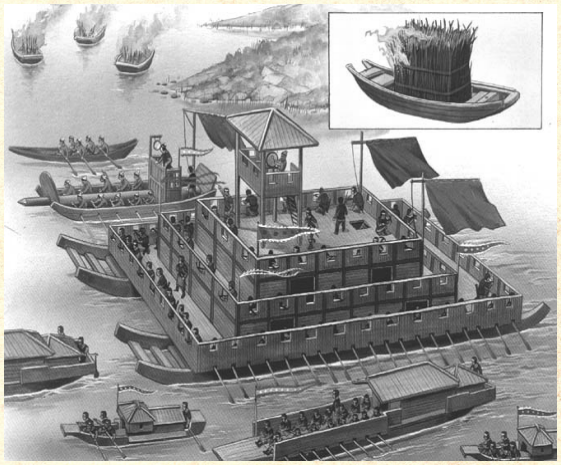
Versos Heike: La ciudad de Ike.

Rozando ya casi el mes de mayo, la costa parece dorada gracias al reflejo del sol. La población recolecta en pequeñas barcas pescado y marisco, aunque no en proporciones tan elevadas como hace dos años. Numerosos bonzos y monjes recorren algunas sendas que llevan a otras ciudades orando por la salvación a Amida, además de observar la fuerte protección y saburais que vigilan posibles ataques de bandidos. Ike presenta un aspecto animado y no será complicado descubrir la ubicación del navío Ude, un mercante al mando de un Kagekiyo, según informarán los aldeanos. Si a los jugadores no les satisface el pescado, sólo uno de ellos (debido a la escasez) podrá degustar las sabrosas frutas por las que Inaba es famosa, la sandía y la pera. El jabalí Kagekiyo se encontrará en la cubierta de Ude o en la taberna local Espuma, donde ofrecen un algo de alimento, aunque los personajes se percatarán que la mayoría de la

tripulación parece marinera, en realidad todos son excelentes guerreros versados en el arte de la guerra, por lo que Shigehira desea con fervor acabar con Tokomaru. Kagekiyo les conducirá a un lugar ajeno a las escuchas y les comentará que los esperaba varios días después, pero que los kami los han bendecido porque un grupo de pescadores vieron ayer al anochecer el Wakare no Mizu no muy lejos de Ike, seguro a la espera que el barco coreano aparezca dentro de pocos días. Si los jugadores descansan durante la noche, les propondrá salir al alba hacia dicha dirección para atraer a los wokou, ya que colgarán el mon de la familia Motokane, aliada de los Taira y con dicho cebo, seguro que el cazador se convierte en presa.

Versos Heike: Lucha en el mar.

Con el viento en contra, Kagekiyo realiza una plegaria a Fujin y Amida para que les de fortuna en su plan de caza. Al salir del puerto de Ike observarán que aunque muchas embarcaciones pescarán hoy, otras se quedarán ancladas. Los guerreros ya tienen preparadas las armas y las flechas, dispuestos a capturar a los piratas antes de la llegada del navío extranjero, pero justo al atardecer, cuando el rojo viste el horizonte, la nave inconfundible de Tokomaru cortará el viento seguido de unas horribles nubes negras que encolerizan al mar. Kagekiyo comunica que los wokou traen la furia de Ryujin y que éste nada bajo las aguas, pero que como guerreros Heike que son, ninguno ha de temer. Antes de llegar hasta el Wakare no Mizu, los jugadores deberán realizar **una tirada de velocidad a dificultad d6** para representar el oleaje, a riesgo de caer a la cubierta. Comenzará a llover lo suficiente como para no poder prender las flechas y, Kagekiyo ordenará un avance frontal contra la nave enemiga, lo que ocasionará una nueva **tirada de velocidad a dificultad d6**, a riesgo de sufrir lo anterior si se falla. La maniobra pondrá sobre aviso a Tokomaru, ya que un navío mercante huye y ordenará una formación de combate. El Ude se incrustará en la parte trasera del Wakare no Mizu, produciendo **una tirada de cuerpo a dificultad d8**, en caso de fallo, el jugador caerá por la borda y serán necesarias tiradas de natación a una dificultad perversa que el director decida. Ningún **dado podrá superar en la tirada de ataque o defensa la puntuación de velocidad** por culpa de los movimientos del agua, además, cada tres turnos se deberá tirar **velocidad a dificultad d6** para, en caso de fallo, caer en la cubierta. Los personajes se enfrentarán a un combate individual y al término del mismo, observarán como Kagekiyo recibe una profunda herida en su pierna por parte de Tokomaru, que si ellos no lo remedian, producirá la muerte en el jabalí. Otro nuevo combate individual y el enfrentamiento con el conejo, antes de que su barco se hunda, por lo que los jugadores tendrán tres turnos para derrotarlo (preferiblemente con vida). Sea como sea, o bien los personajes perecen ahogados o consiguen sus objetivos, pero la escena concluye con el abandono del Wakare no Mizu y el regreso a Ike con el Ude, con Kagekiyo y Tokomaru vivos.



La tripulación de Tokomaru consiste en monos mientras que la de Kagekiyo en jabalíes. Tokomaru se ha quedado tuerto y sus ropas ya no son tan galantes, llevando sus orejas de conejo enroscadas como Miyamoto Usagi.

¿Demasiado rápido?

Puede que resulte forzado el encuentro con los wokou de una manera tan repentina. Si es ése tu caso, haz que se encuentren con otras naves pesqueras y que el ataque junto a la tormenta ocurran un día después.

Versos Heike: El regreso a Heian-kyo.

Mayo de 1182.

Ya en la ciudad de Ike, supuestamente con Tokomaru preso, los personajes aguardarán al navío coreano. Mientras permanecen en tierra pueden pasear libremente o descansar, e incluso dialogar con Tokomaru. Al cabo de dos días, unos marineros de raza cerdo entrarán en la taberna de la Espuma informando

Debido a las órdenes de Munemori, Tokomaru deberá pisar la capital y no morir a manos de Kagekiyo o durante el camino, o los jugadores verán muy mermada su reputación. Es decir, que Tokomaru no puede recibir daño alguno.

que varios kilómetros al sur se ha hallado el cascarón de un barco de bandera coreana, sin ninguna propiedad a bordo o superviviente. Kagekiyo ordenará a varios de sus soldados que investiguen y se dirigirá a la celda de Tokomaru para matarlo, ya que ha traído la desgracia al encolerizar a Ryujin. Al día siguiente los guerreros vuelven para corroborar la historia de los campesinos y los personajes, sin más opción que marcharse, se despiden de los Heike.

El ataque de los sohei.

Tokomaru no se comporta de forma grosera sino que habla con elocuencia sobre cómo en un asalto perdió el ojo izquierdo, de su viaje a Mutsu sufriendo un horrible temporal con unos Minamoto (los jugadores del otro bando) y de cómo la hambruna y la miseria lo ha empujado hacia la piratería por todo el Mar de Japón, siempre atacando a los barcos Taira, responsable (según él) de las penurias del país. Los días se sucederán con parsimonia durante la región de Inaba, con pocos viajeros que informan de la presencia de bandidos en los caminos. Muy cerca de la aldea donde encontraron a Sanemori, unos monjes de raza zorro atacarán a los jugadores gritando *¡Muerte a los Heike!* Al menos vendrán unos diez armados con naginatas, momento en el que Tokomaru aprovechará para escapar encadenado. Si la reyerta termina con éxito para los jugadores, éstos deberán superar con éxito una tirada de **mente+supervivencia a dificultad 5** para rastrearlo, y otra de **cuerpo+marcha a dificultad 4** para atraparlo. Si lo capturan sonreirá con tristeza, rezando por los monjes guerreros y alabando la pericia y la tenacidad de los personajes.

Intenta que Tokomaru les agrade, como si en vez de un prisionero tuvieran que escoltar a un amigo. Muéstrate amigable y ofrece conversaciones honestas, llenas de emociones sinceras.

La patrulla de Sanemori.

Ya en las fronteras de la región de Inaba, una enorme patrulla compuesta de cincuenta jinetes con yelmos, arcos y flechas, con afilados tachi al mando de Sanemori detienen a los personajes. El perro de largas orejas les preguntará si han visto a un monje llamado Mongaku, una cabra asceta, pues él convenció a Yoritomo de rebelarse y les han informado que anda por las cercanías. Si los jugadores comentan algo de su encuentro, Sanemori lo lamentará y se marchará, pero los jugadores perderán **4 puntos de meyo**.

Tokomaru, ya estando ellos solos, afirmará que una vez transportó a ese monje en barco desde Bichu hasta Ise. Un religioso algo violento, pero muy determinado en sus rezos, valiente y de gran palabra. Seguirán la senda hasta la entrada en la capital sin mayores contratiempos que el vaivén de los peregrinos en los caminos.

Versos Heike: Cumplir con el deber.

En la ciudad de Heian-kyo, antes de entrar a palacio, Shigeyoshi reclama bajo su autoridad al prisionero y ordena a uno de sus criados que lleven a los jardines a los jugadores para entrevistarse con Munemori. El señor Taira se halla contemplando las flores con varios cortesanos, recitando poesía y disfrutando de una suculenta comida que al pueblo le falta, algo que Tokomaru le recrimina y en consecuencia, un guardia le golpea en la cara. Munemori, enfurecido por el comentario, ordena su ejecución inmediata a unos de los personajes y manda traer criados para que recojan su cabeza y limpien la sangre. Varios guardias lo arrodillan ante el verdugo mientras Munemori escoge una de las flores más bellas de los alrededores, sin apartar la vista del condenado, gritando *¡Ejecutadlo!* Mientras una sonrisa perversa amanece en su comisura de los labios.

La muerte de Tokomaru
Los jugadores deben sentir su muerte. Utiliza música melancólica, narra lentamente el golpe de espada y que Tokomaru esboce una sonrisa, como si se alegrara de dejar este mundo por la mano de los jugadores.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Un punto.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

Sendai.

Es la capital de los Fujiwara, con un magnífico palacio y unas calles amplias donde pasean los carros tirados con bueyes. El aroma salino emerge del mar cuyo viento arrastra el sabor de las olas al interior, contando con la famosa bahía de Matsushima, salpicada de pequeños islotes con pinares.

Matsumoto.

Capital de la región de Shinano ahora bajo dominio de Yoshinaka. Mantiene unas defensas militares evolucionadas para la época, con muros y saburais diseminados en puntos estratégicos, con numerosos almacenes de arroz y calles enormes que conducen al palacio. Las montañas rodean la ciudad y le otorgan un aspecto aislado.

Ike.

Presenta un aspecto común de las ciudades portuarias y aunque la actividad fluía con mayor opulencia en el pasado, ahora tampoco se pueden quejar. El puerto despide aroma desagradables y muchas de las posadas las regentan marinos retirados, donde las calles son estrechas excepto la principal, que conduce a la mansión del señor, Haiji no Hideyoshi, un toro pequeño de gran hocico (pero no aparece en la aventura).

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Noriyori.

Acompañará a los jugadores hasta la ciudad de Matsumoto mostrándose amigable. Aunque no posee la grandeza de Yoshitsune, Noriyori demuestra tener un noble corazón, anhelando la gloria de convertirse en un gran señor, algo que de momento no casa con su personalidad.

Yada no Yoshinasu.

Este hercúleo oso de piernas largas, posee virtudes que a muchos les gustaría, lealtad absoluta a su señor Yoshinaka, valor inmenso y gran habilidad con el tachi y el arco. Su acento brusco da la sensación de un perenne enfado, pero simplemente es brusco hablando.

Tokomaru.

Este conejo de gran estatura aunque de casta noble, se ha convertido en pirata, perdiendo todos sus bienes por el crimen cometido. Se ha quedado tuerto y su aspecto imponente acobarda a los más valientes, pero mantiene su simpatía original. Se ha hecho cargo de numerosos wokou que emplea para debilitar a los Taira, responsables de las desdichas de Japón (según él). Aunque enemigo se comportará con respeto hacia los jugadores captores, lo que debería proporcionar una especie de simpatía por ellos. Lamentablemente morirá ejecutado nada más llegar a Heian-Kyo.

Zorro y león

Poema siete: Zorro y león.

"Los ladrones tendrán tiempo para descansar, los vigilantes jamás".

Introducción.

Calma antes de la tempestad
La situación en Japón parece afianzarse en un sosiego esperanzador, pero la farsa ilusoria deberá inquietar a los banken. Una vez que los campos de arroz vuelvan a producir comida suficiente, los ejércitos regarán el suelo con sangre.

La situación se mantiene pero las sospechas de una nueva oleada de batallas siguen pendiendo de un hilo muy fino. En la facción Genji, Yoritomo sospecha de una rebelión de Yoshinaka y los banken Minamoto ya se encuentran en las tierras de Shinano para comprobar la veracidad de los rumores, pero lo cierto es que las tropas de saburais se hallan preparadas y la actitud de Kiso no Yoshinaka no indica otra cosa que un pronto conflicto. Ajenos a los problemas internos del clan rival, los Taira continúan gozando de los favores de los kami y su gobierno desde Heian-kyo resulta irrevocable, pero no son pocas las voces que se alzan en contra del despilfarro de Munemori o las noticias más alarmantes de oeste. Afortunadamente la situación económica y alimenticia comienza a aflorar en el segundo semestre del año, tal vez debido a la petición del emperador, Dama Nii y Yoshitsune en el templo de Ryujin.

La aventura.

En Shinano los banken observarán como Yoshinaka sigue reclutando tropas procedentes del campesinado y de vasallos simpatizantes de la rama Kiso. Sin embargo, continúa manteniendo el argumento del pasado poema, que empleará esta fuerza militar como defensa contra los Taira. Aparecerá en escena Yukiie, desterrado de Kamakura por Yoritomo, debido a sus continuos fracasos, y por oponerse a Dama Masako. En cuanto a los Heike, recibirán la noticia de una conspiración propiciada por el emperador monje Go-Shirakawa, quien se encuentra en el Monte Hiei, supuestamente dirigiendo un ejército de monjes guerreros para decapitar el actual gobierno y eliminar a la facción de Munemori. Como no podía ser de otra manera, los banken deberán corroborar si existe la amenaza y enfrentarse a ella.

Versos Genji: Comida cotidiana.

Abril de 1182.

La conversación
Si tienes dificultad en proponer temas informales, en el siguiente listado se te ofrece algunos ejemplos:

- El florecimiento que parecen tener los campos de arroz.
- Como discurren los asuntos en las tierras de los Fujiwara.
- Los amoríos de los personajes o partes de sus trasfondos personales.

Se encontrarán reunidos en una cena especial con el señor Yoshinaka, Gozen Tomoe, Yada no Yoshinasu y Noriyori. La estancia presenta un aspecto austero, espartano, con pocos adornos. Las puertas de papel *fusuma* permanecen abiertas para que los jugadores contemplen como se forman las unidades en el patio de armas. Desde el interior se percibe el sonido de los soldados, los gritos y el enarbolar de las armas. Si los jugadores pasan una tirada de **mente+diplomacia a dificultad 3** comprobarán que los modales de Yoshinaka se alejan bastante de lo que suponen las normas cortesanas, indicando que el señor de Matsumoto proviene de una casta guerrera y apenas atiende a los principios de la etiqueta. La conversación derivará en asuntos cotidianos y poco importantes, pero Noriyori insistirá en los asuntos militares, ya que ha comprobado que Yoshinaka tiene un alto poder bélico, aunque Gozen Tomoe afirmará que aunque no son partidarios de Yoritomo, no levantarán la mano contra él mientras los Taira sigan gobernando en Heian-kyo. Yoshinasu elogiará el honor de los personajes, ya que su reputación ha llegado hasta Shinano, y se les permitirá deambular por la ciudad o los alrededores sin impedimento alguno, para que confirmen la unión entre los Minamoto. Después de la cena los jugadores

Recuerda presentar a Yoshinaka como alguien torpe, de ojos cerrados y que se frota mucho la parte de atrás de la cabeza con la palma de su mano. Tomoe siempre lo cuidará como si fuera un niño pequeño, alguien frágil o débil.

descansarán placidamente y al día siguiente se les proporcionarán caballos para viajar por la zona. Eso sí, acompañados siempre de Tomoe y Yoshinasu.

Versos Genji: Minamoto no Yukiie.

Avanzada ya la mañana, los personajes cabalgarán junto a Yoshinasu y Tomoe por los alrededores de Matsumoto. Observarán los almacenes repletos de arroz y las fraguas a pleno rendimiento. Pronto el Castillo del Cuervo presenta una actividad frenética donde las caravanas tiradas por bueyes y aspirantes a soldados se reúnen en la capital de Shinano. En el camino polvoriento procedente de la dirección sureste, un jinete se acerca al galope, a gran velocidad y escoltado por varios saburai de la rama de Yukiie, armadas con arcos, flechas y consistentes O-yoroi. Un éxito en una tirada de **mente+atención a dificutad 5** descubrirá que los soldados llevan el emblema de los Minamoto y la seña personal de Yukiie. Si se encuentra con los personajes durante su galopada se detendrá a distancia prudente, sorteando a los comerciantes y campesinos que utilizan la misma senda que él, pero mantendrá una actitud suspicaz. Si los jugadores demuestran no tener nada contra él se alegrará y afirmará que se complace de verles después de tanto tiempo. Gozen Tomoe exigirá explicaciones a Yukiie y éste preferirá discutirlas con el señor de Shinano, pues tiene noticias interesantes de Yoritomo y Dama Masako, algo que la general del zorro blanco consentirá.

A los jugadores se les permitirá la entrada a la reunión entre Yukiie y el señor Kiso. El tío de Yoritomo afirmará que su sobrino se ha cansado de él por el resultado de la batalla de Sunomata y también por oponerse a las órdenes que Dama Masako le comandó en privado. Como resultado de su "rebeldía" Yoritomo le ha desterrado de Kamakura e incluso le ha condenado a muerte si vuelve a cruzarse con él. Se arrodillará ante el señor de Shinano rogándole que le deje entrar a su servicio en una posición respetable. Yoshinaka acepta encantado y aprovechará la ocasión para dialogar con los banken sobre el perjuicio que Dama Masako ofrece al clan de los Minamoto. Tomoe continúa hablando en la misma tónica que su señor, corroborando la opinión de éste y asegurando que el clan Genji es controlado por esa mujer y que Yoritomo es tan solo un títere. Además se aventurará en argumentar que muy probablemente quiera otorgar el poder de las familias del oeste a favor de su padre Hojo no Tokimasa. Noriyori contradecirá con mucho respeto la opinión de la general alegando que el señor Tokimasa es alguien benévolo y que siempre ha apoyado, pese a la oposición de los Taira, a los hijos de Yoritomo, su padre. Para celebrar la unión de Yukiie a la rama Kiso se celebrará una opípara comida compuesta de mucha carne de ave, arroz, sake en abundancia e incluso un espectáculo de teatro y danza.

Versos Genji: La corte de Yoshinaka.

Los jugadores pasarán mucho tiempo en el Palacio de Yoshinaka y disfrutarán de los pasatiempos que éste está acostumbrado a realizar.

La caza.

Los banken irán de caza con Tomoe por los bosques cercanos y se les proporcionarán arcos y flechas. De hecho Yoshinaka incluso propondrá un desafío entre su mayor general Tomoe y el resto de los jugadores. El juego consiste en cazar tres aves cuyas plumas tienen una tonalidad azulada, un pájaro al que los lugareños llaman *take*. Un animal escurridizo y que le gusta sobrevolar entre las ramas y las hojas, por lo que los jugadores deberán pasar primero una tirada de **mente+búsqueda a dificultad 6** y después varias tiradas de **velocidad+armas (arcos) a dificultad 6**, ganando aquél que obtenga en diez tiradas el mayor éxito posible, es decir, un éxito por pájaro. Tomoe alcanzará la cifra de cuatro pájaros cazados y Noriyori de cinco.

El duelo con Tomoe y Yoshinasu.

Dentro del palacio y cerca del atardecer a Yoshinaka le encantaría comprobar la técnica de los jugadores e incita a varios de ellos a realizar una competición improvisada para demostrar quien es el de mayor valor. Si los jugadores lo hacen realmente bien, tanto Tomoe como Yoshimasu se mostrarán deseosos de cruzar acero contra ellos en una confrontación

El combate debería hacerse hasta el personaje quedara gravemente herido o en su caso, si el director desea una lucha apasionada, hasta el rango incapacitado, pero jamás a muerte. Si alguno de ellos intenta propasarse, el mismo Yoshinaka lo asesinará.

amistosa pero enérgica y contemplaciones. Si alguno de los jugadores consigue derrotar a Tomoe tendrá las bendiciones tanto de ella como de Yoshinaka y le ofrecerán un regalo importante, tal vez algún tachi o armadura de calidad.

Los onsen de la montaña.

En una mañana fresca donde las nubes ocultan el sol y el viento arrastra algo de frío, el propio Yoshinaka convocará a los jugadores y a Noriyori para una excursión discreta en las montañas cercanas. Durante el viaje Yoshinaka permanecerá en silencio y tan sólo comentará algunos parajes geográficos que él acostumbraba a visitar cuando era un crió, antes de hacerse señor de Shinano. Entrarán al amparo de un bosque oculto entre montañas compuesto en su mayoría de pinos y abetos, donde una neblina emergerá desde el suelo, cubriendo hasta la altura de los tobillos. El lugar parece salvaje y apenas frecuentado por las personas. Yoshinaka dirá que en el bosque viven *tengu*, pero él jamás se ha encontrado con ninguno y al cabo de poco tiempo llegarán a las aguas termales, las *onsen*. Allí se relajarán y Yoshinaka preguntará a los jugadores qué relación tienen con Yoritomo y cuál es su verdadera lealtad. Noriyori afirmará que son preguntas muy inapropiadas y que por mucho que a uno le desagrade Yoritomo, sigue siendo el señor de los Genji. Yoshinaka no lo pondrá en duda, pero alentará a los jugadores a quedarse con él en la ciudad y que formen parte de su ejército, ya que sospecha que muy pronto será atacado por los Taira. Sus argumentos se avalan gracias a la recuperación económica y pronto los ejércitos podrán avanzar sobre Japón. Noriyori contestará alegando que los jugadores ya tienen su propio deber y ese deber se encuentra en el norte, junto a Yoshitsune.

Versos Genji: Carta hacia Kamakura.

Mayo de 1182.

En una reunión especial y pasado casi un mes de estancia, los jugadores comprobarán que Yoshinaka no tiene intención de embarcarse en una guerra contra Yoritomo y junto a Tomoe, Yoshinasu, Yukiie, el señor Kiso y Noriyori, piensan en redactar una carta para convencer a Yoritomo que de momento los Genji siguen unidos. Los jugadores podrán participar en la composición de la misiva, y entre ellos se debatirá sobre el contenido de la misma. Será Yoshinaka quien ofrezca la mayor parte de la aportación pero una pequeña parte del escrito deberá realizarlo el grupo. Al término disfrutarán de una comida muy ligera y Yoshinaka ofrecerá el permiso necesario para que los jugadores puedan marcharse de Shinano y recuperar su vida en el norte. Noriyori será el elegido para viajar a Kamakura escoltado por Yoshinasu y parte de sus hombres, cuya labor será convencer a Dama Masako y Yoritomo de que la facción Kiso no pretende emprender una guerra interna. En poco tiempo los jugadores partirán hacia las tierras Fujiwara, pero antes se despedirán de una forma emotiva de Noriyori y Yoshinaka.

"Mi gran señor Yoritomo, ¡cómo me duele pensar que en vuestro corazón existe un mácula de duda! Me siento triste por vos, ahora que soy consciente de su pesar debo decirle que si yo tuviera un hijo se lo entregaría como muestras de mi fidelidad hacia su gobierno".

Versos Genji: Gozen Tomoe.

Será la misma Tomoe quien les acompañará por las tierras de Shinano hasta la frontera. Se les ofrecerán caballos rápidos para viajar deprisa y los banken disfrutarán de un paseo agradable. El paisaje estará salpicado de montañas, comerciantes y peregrinos que atraviesan los caminos con dificultad, y sobre todo por campamentos militares, donde los saburais comparten historias con los jugadores, además de comida y descanso. Tomoe es una excelente compañera. Reirán con ellos, practicará con ellos, les aconsejará en el arte de la guerra, en el manejo de la naginata y en las técnicas militares. Confesará abiertamente su amor por Yoshinaka, no sólo como gran señor sino también como pareja. Ya en la misma frontera donde se encontraron con Yoshinasu, la coneja se despedirá deseando que los kami bendigan el regreso de los jugadores.

Los personajes deberían encariñarse con Tomoe y considerarla una buena amiga. La general se mostrará afable con ellos, dialogará lo necesario e incluso podrá proporcionar alguna información más sentimental con ellos, como dudas, deseos o anhelos.

Versos Genji: El regreso.

El viaje de vuelta también será tranquilo, excepto por una fuerte lluvia que sorprenderá a los jugadores en la provincia de Kai. Afortunadamente los campesinos y las aldeas con las que se encuentran les ofrecerán cobijo y por primera vez se darán cuenta de su fama.

Mongaku.

A un lado del camino una cabra bonzo asceta saborea una bola de arroz que un peregrino ha tenido la buena voluntad de ofrecerle. Saludará a los personajes y les pedirá un momento de compañía. Dirá que su nombre es Mongaku y que viaja por todo Japón recopilando donativos para la construcción de un templo. Ha pasado por las tierras del este, por los Taira, y ha sorteado con facilidad la búsqueda de un saburai llamado Saito no Sanemori. Hablará de su encuentro con los banken Heike y pedirá a los jugadores un donativo para su misión. La cabra se despedirá pronto pues se dirige hacia el norte, pero no a las tierras de los Fujiwara.

Versos Genji: En las tierras Fujiwara.

Junio de 1182.

Tras el trayecto cómodo y dócil, los jugadores por fin entran en las tierras de los Fujiwara y se congratulan de volver a contemplar las praderas de Mutsu, sus aldeas, sus gentes, sus caminos y todo aquello que conocen desde hace más de un año. Tomarán el camino de la costa y el resplandor del sol se proyecta en los mares ofreciendo un tono dorado como si fuera un camino de olas incandescentes. Se encontrarán con numerosos viajeros, carruajes tirados por bueyes o cortesanos Fujiwara transportados en palanquines. En poco tiempo, que los jugadores pueden aprovechar para hablar de sus asuntos, la ciudad de Sendai emergerá como una joya reluciente y los banken sentirán que han vuelto a casa.

Desenlace Genji.

Los jugadores Minamoto se han adentrado en las tierras de Yoshinaka, comprobado cómo es y la forma de su gobierno, además de la amistad que han forjado con Gozen Tomoe y gracias a Mongaku, los Minamoto han recordado a sus homólogos Taira y que debido al anterior poema, deberían haberse

despedido con buenos sentimientos valorando su valor en el combate y su compañerismo. Sentimientos importantes para las próximas aventuras.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Versos Heike: Disfrutado de Heian-kyo.

Agosto de 1182.

El verano ha caído de manera pesada en la capital de Japón y los rayos solares descargan todo su calor sobre sus habitantes. En este tiempo los jugadores combaten sus efectos de la mejor manera posible, ya sea en las casas de té, en los lagos cercanos o al amparo de los floridos árboles. De una manera u otra se pretende visualizar la capital y para ello deberás preparar escenas personales que incurran dentro de Heian-kyo. Las mejores zonas sin duda residen en los distritos cercanos a la puerta del Dragón Azul, la entrada este de la capital, donde abundan las casas de juego, los prostíbulos, las casas de té y en algunas calles en dirección a palacio, los artistas deleitan con sus actuaciones a los lugareños. Cerca del río muchos bañistas disfrutan de las aguas, de la pesca o del arte de la natación, donde los jugadores podrán participar en un campeonato improvisado que Noritsune ha convocado. El torneo consiste en aguantar la fuerte corriente, por lo que los jugadores deberán conseguir por lo menos 6 éxitos en sendas tiradas de **cuerpo+natación a dificultad 4** en quince intentos. Por lo demás el tiempo pasa de forma agradable y puede que alguno de los banken sea detenido por algunos seguidores plebeyos para agradecer su comportamiento frente a los Minamoto. En cualquier momento, un mensajero proveniente del Palacio Imperial les comanda a presentarse ante Shigehira.

Versos Heike: Hoo.

En las dependencias privadas de Shigehira la puerta permanece entreabierta permitiendo al sol entrar con fuerza en el interior. Aunque el hermano de Munemori permanece en el sombra más alejada, tan solo cubierto escasamente por el brillo del astro. Junto a él se encuentra un monje león sombrío de mirada hueca y rostro peligroso. Una tirada de **mente+presencia a dificultad 5** revelará que ese monje emana un aura terrorífica y el instinto del banken le aconseja manejarse con prudencia. Shigehira informará que tienen noticias sobre una conspiración del emperador monje Go-Shirakawa, que ahora mismo se encuentra en el Monte Hiei. El león sigue con la conversación y se presenta con el nombre de Hoo, alegando que Su Excelencia ha convocado a los monjes de ese monte sagrado para derrocar el régimen de los Taira. Gracias a sus contactos con los sacerdotes del templo de Enryaku-ji han avisado de los verdaderos planes del ex emperador. Shigehira les ordenará convocar un ejército para enfrentarse a los monjes y acompañar al ex emperador a la capital. El mismo Shigehira será el comandante de la unidad. Al término de la reunión Hoo conversará a solas con ellos en una habitación aún más oscura, cerrada, donde el calor se ha condensado y la incomodidad se presenta palpable. Hoo hablará cosas nefastas sobre los monjes, sobre su ira y sobre el belicismo que mantienen desde el incendio de Nara. Además la ira de Shigehira se justifica por la traición que cometen los monjes y anima a los jugadores a aniquilarlos a todos puesto que encontrarán una fanática defensa cuando lleguen al Monte Hiei. Debido a la intervención de Tomomori, Shigehira tiene órdenes de intentar apaciguar los ánimos, pero eso sólo traerá la derrota de las tropas Heike. Deben, remarcando esa palabra, matar a toda oposición. Los jugadores tienen que realizar una tirada de **voluntad+presencia a dificultad 6**. No les digas, en caso de fracaso, qué ocurre puesto que servirá para más adelante.

Versos Heike: Los tres mil saburai.

En poco tiempo los saburais pertenecientes al Palacio de Rokuhara llegan montados a caballo, armados con o-yoroi, arcos y flechas, además de las correspondientes espadas. Los jugadores en persona deberán repasar las filas, comprobar el estado del ejército y motivarlos para la lucha, ya que Shigehira les ha asignado destacamentos. No se les permitirá hablar ni con Tomomori, Munemori, el emperador u otro miembro importante de la Corte, debido a la urgencia del asunto. El ejército acampará a las afueras de la capital y atraerá la mirada de muchísimos curiosos. Los habitantes de Hieian-kyo se muestran preocupados por el conflicto y es obvio el tenso ambiente que se respira. Los banken descansarán a las afueras junto a la tropa, unos tres mil soldados. Una tirada de **mente+diplomacia a dificultad 4** les permitirá conocer que su descanso en las afueras de palacio sin duda se debe para evitar el contacto con

los cortesanos y sus conocidos más influyentes, para que solamente reciban información de Shigehira. Los jugadores se reunirán en una sola tienda de campaña y podrán comentar lo que deseen respecto a este tema, la traición del ex emperador, la forma de llevar el ataque o cualquier duda que se les plantee. Cuando la conversación comienza a decaer Shigehira aparecerá para proporcionarles el plan de batalla. El ejército se dispondrá para partir hacia la aldea de Higashi Sakamoto y desde allí, una vez descansados ascenderán hacia el Monte Hiei. Una tirada de **mente+atención a dificultad 3** les indicará que Shigehira está deseando entrar en acción y repetir la matanza de Nara. Es como si estuviera poseído por los demonios. Al alba, cuando el sol ha despuntado tras las montañas y bendecido con su luz a la capital, los tres mil jinetes parten hacia su destino.

Versos Heike: La senda hacia el Monte Hiei.

Durante el trayecto los jugadores visitarán diferentes santuarios empleados por los monjes para cubrir las rutas de peregrinación. Allí donde van parecen atraer el miedo como si en vez de un ejército de honorables saburais, comandasen una tropa de demonios. La mayoría de los soldados mantienen un carácter serio, inhumano, y ocultos bajo las sombras de los yelmos, su expresión sin sentimientos produce un pavor atroz.

Versos Heike: Nagashige.

En la primera noche de descanso los banken, que duermen en la misma tienda de campaña, podrán comentar sus impresiones hasta que un saburai pide audiencia. Su nombre es Nagashige, un oso pequeño de ojos vidriosos que le otorgan un aspecto lloroso. Solicita la atención con los banken para comentarles alguna información. Si se le concede, Nagashige dirá que Shigehira está ofreciendo un discurso sanguinario y potenciando la sed de sangre del ejército. En su humilde opinión cree que algo extraño está pasando, puesto que mucho de sus compañeros que han combatido en anteriores batallas contra los Genji, muestran un aspecto más siniestro. Los jugadores, aunque hablen o amenacen a Shigehira, no conseguirán modificar un ápice la determinación de este general, ya que tiene una orden del Gran Ministro Munemori y los jugadores, como siervos del emperador, en esta ocasión deberán acatar sus órdenes sin oposición.

Versos Heike: Kenshin.

El viaje mantiene la misma tonalidad y poco a poco unas nubes negras donde los relámpagos emergen con fuerza en la lejanía ofrecen un mal presagio en esta campaña. Durante el día apenas pueden hablar entre ellos y el ejército continúa su marcha inexorable hacia las proximidades del Monte Hiei. Pero al caer la noche, otra vez en su tienda, recibirán una nueva visita arropada por Nagashige. Se trata de un monje del templo de Enryaku-ji, un perro llamado Kenshin y que viene de parte del ex emperador para comunicarles que le ha llegado la información de este ataque, pero que él no ha conspirado contra los Taira, sino que está participando en la lectura de unos sutras. Todo el templo entero va a salir en defensa del ex emperador y si nadie lo evita se producirá una batalla horrible, por lo que al llegar a Higashi Sakamoto les esperará junto a unos pocos monjes y confía que los banken y él anulen por completo esta batalla. Kenshin deseará saber si van a colaborar con el ex emperador para intentar pacificar el asunto, ya que los monjes no desean enfrentarse a los Taira. Tomen la decisión que tomen, el bonzo perro les dará las bendiciones de Amida.

Versos Heike: Higashi Sakamoto.

Todos los soldados descansarán en las afueras de esta minúscula aldea que se sitúa a los pies del Monte Hiei. Cerca de ella discurre un agradable riachuelo que ahora ha sido ocupado por los saburais. Los campesinos tienen miedo y para cuando Shigehira y los banken entren en la villa, el ex emperador Go-Shirakawa, Kenshin y varios monjes más les esperan en el interior de la casa del jefe de la aldea. Si los jugadores fallaron la tirada de voluntad anterior, en cuanto vean a Go-Shirakawa se precipitarán para matarlo, pero afortunadamente Shigehira (que no desea la muerte del ex emperador) y los saburais que lo acompaña detendrán la ofensiva. Deberán disculparse y arrepentirse, pero gracias a todas sus hazañas anteriores no se les ejecutara. Paro aquellos jugadores que hayan emprendido la acción asesina perderán todos sus puntos de Meyo. Go-Shirakawa hablará con Shigehira y desmentirá los rumores que tras él hayan vertido, alegando además su falta de libertad. Sus palabras convencerán a los Heike, y los banken

lo escoltarán hacia la capital, bien vigilados por Nagashige y unos cuarenta saburais más. Afortunadamente para todos, Shigehira no ha sucumbido a su habitual ansia de sangre y regresan "victoriosos" sin ningún percance.

Versos Heike: Las palabras de Go-Shirakawa.

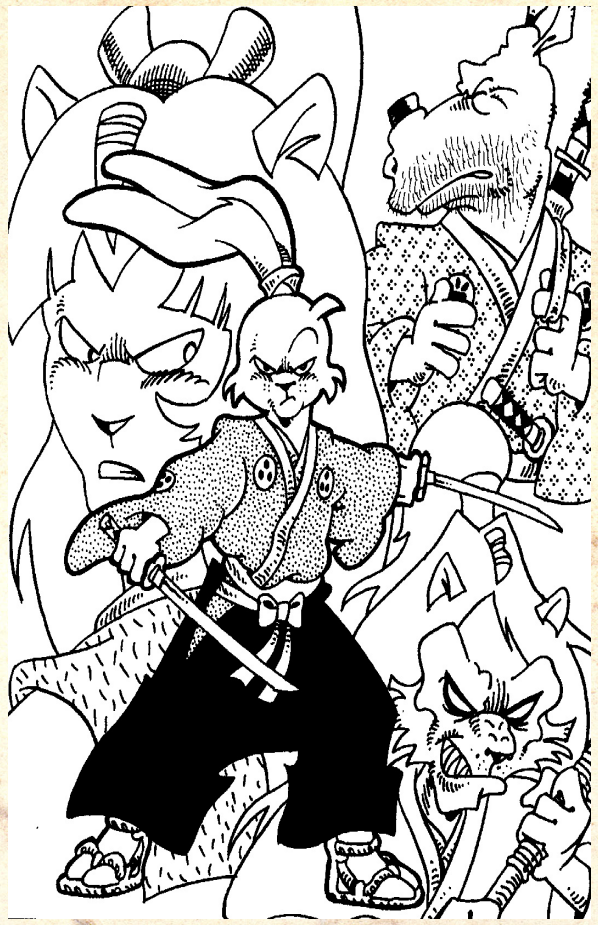
Durante el viaje de vuelta Go-Shirakawa les preguntará sobre el asunto de la anulada batalla. Podrán contarle que un monje llamado Hoo informó a la Corte Imperial sobre la traición de Su Excelencia. Si le comentan que también emanaba un aire tenebroso, el ex emperador empezará a meditar hasta que comunica que en su memoria no recuerda a ningún bonzo llamado Hoo. El ex emperador comentará además con ellos que esta actitud del ejército le ha parecido demasiado sospechosa desde que le informaron y se pregunta si acaso ese Hoo no será un demonio. Podrán conversar sobre esta nueva situación aunque el ex emperador se lamentará especialmente de su infortunio, ya que la poca libertad que tenía la acaba de perder.

Versos Heike: Reunión en Heian-kyo.

En la misma sala donde hace unos días conversaron con Shigehira vuelven a debatir otra misión, esta vez encontrar a Hoo. Shigehira en persona les encomendará la tarea y gracias a sus espías, alguien parecido a la descripción de ese león sombrío ha abandonado Heian-kyo por la Puerta del Tigre, es decir, por la puerta este, la que lleva al río más caudaloso. Tienen orden de matarlo, pero antes deben pasar por los santuarios de Amida para que bendigan sus armas, ya que es evidente que se trata de un demonio. La tormenta ahora descargará toda su potencia que ha almacenado durante estos días. La lluvia torrencial, el viento huracanado y los temblores de tierra harán muy difícil la persecución, como si este ente la hubiera invocado. Ya en el santuario del Palacio, el ex emperador Go-Shirakawa pronunciará unos sutras acompañado de varios monjes que dotarán a sus armas poder necesario para matar al demonio, al oni. Go-Shirakawa aprovechará la ocasión para comunicarles su deseo de victoria y que gozan de su amistad.

Versos Heike: La caza de Hoo.

Debido a la intemperie resulta complicadísimo seguir el rastro de Hoo, pero si los jugadores superan una tirada de **mente+supervivencia a dificultad 4** deducirán el camino más seguro que un fugitivo podría tomar para escapar de la guardia de la ciudad. En caso contrario, Hoo escapará y los jugadores recibirán la humillación por fracasar en esta misión tan importante. Al seguir sus propias convicciones se desviarán de las sendas que conducen a las Puertas del Tigre, desviándose algo al sur. Como Hoo les saca ventaja y desde luego ha emprendido el viaje a pie, los peregrinos y aldeanos de la zona confirmarán que el león sombrío ha pasado por allí recientemente. Los jugadores deberán superar una tirada de **cuerpo+marcha a dificultad 6** o de **cuerpo+equitación a dificultad 4** consiguiendo cinco éxitos en diez tiradas para poder alcanzarlo. En caso contrario, Hoo ha tomado demasiada ventaja y ha conseguido eludir a los banken. El encuentro con Hoo puede hacerse al gusto del director, ya sea en alguna casa de té, un bosque, un pueblo o en medio de un camino. Lo que sí no debe faltar es la tormenta, donde los rayos celestes alumbran de forma tenue la región donde se encuentran. No lloverá sin embargo. La luz de los relámpagos



dotarán a Hoo de un aspecto incluso más fiero. Su rostro se endurecerá cruelmente y el juego de sombras y luces que ofrece la atmósfera sí lo asemejará a un verdadero demonio. Su risa es ronca, tosca, y el leguaje que emplea lo produce una garganta desgastada. Felicitará de forma irónica a los banken, otorgándoles una vergonzosa muestra de respeto, aunque aplaudirá su fuerte voluntad al no caer en el embrujo que les lanzó. Si preguntan si es un demonio o si conoce el secreto de la magia, Hoo se reirá, acompañado de la furia de los truenos, haciendo imposible distinguir cual ha sido su risa y cual el sonido del cielo. Hoo presentará un gran desafío para los jugadores, puesto que su fanatismo hace que su cuerpo resista más de lo inesperado y su velocidad (fruto de la locura) le otorgará casi capacidades sobrenaturales. El monje no huirá y los banken tendrán que llevar la cabeza ante Shigehira para demostrar que la caza ha tenido éxito.

Versos Heike: Reunión con Tomomori.

Tanto si tienen éxito como si no en la caza de Hoo, deberán hablar con Tomomori. El aguerrido saburai felicitará a los jugadores y les animará para que en el futuro sigan ejerciendo su excelente labor. Munemori ha aconsejado que durante un tiempo sean purificados en los templos del Monte Hiei, ya que han tenido contactos con los demonios del Jigoku y por consejo de sus onmyoji tendrán que pasar un tiempo allí. La reclusión no deben considerarla un castigo, excepto si fracasaron en la misión, si no, una meditación espiritual para que sus mentes descansen en equilibrio. Les agradecerá su participación en la anulada batalla del Monte Hiei, puesto que conociendo a su hermano Shigehira, el asunto podía haberse convertido en una masacre. El resto de la conversación tomará un carácter menos formal y podrán charlar tranquilamente sobre la mejora del país en general. Las cosechas comienzan a dar fruto, los ríos han llenado sus cauces y los campesinos poco a poco comienzan a superar los malos tiempos pasados (excepto por la pasada tormenta veraniega). Por una parte se alegra, pero por otra sospecha que la guerra continuará ya que han recibido informes sobre movimientos de tropas en la provincia de Shinano, pertenecientes a Kiso no Yoshinaka. Según Muto, el espía Taira que ahora se encuentra en las tierras del zorro blanco, hace poco recibió la visita de los banken Minamoto y de Noriyori. Según los pensamientos de Tomomori, eso indica la falta de confianza de Yoritomo ante su aliado del centro de Japón y es una baza que pueden aprovechar los Heike para imponerse definitivamente ante los Genji, y así acabar con el sufrimiento del pueblo de una vez por todas. Su hermano Munemori demuestra cada vez más una dependencia mayor en los sortilegios y en las predicciones, y una de ellas indica que por los pecados de su padre Kiyomori, toda la estirpe Taira caerá. Es deber de él mismo y de los jugadores demostrar que un guerrero pone su fe en su técnica, su convicción y no en las supersticiones chinas.

Versos Heike: Meditación.

Septiembre de 1182.

Desde el Monte Hiei se contempla el precioso paisaje de las llanuras. Se pueden distinguir los bosques, los humos de las aldeas, la cadena de montañas que rodea la capital y todo el terreno que permite la altura. Los jugadores hace ya unas semanas que empezaron su purificación, guiados por el sabio tutelaje de Kenshin. En los pastos que rodean a los templos reciben la bendición de la naturaleza, del viento frío sobre sus caras y del placer de la soledad que confiere estos santos lugares. Cualquier duda o temor que tengan en su corazón podrán confiársela a Kenshin, y éste, evocando las antiguas historias chinas, les proporcionará el consejo necesario para que desaparezcan. Comentarán sobre todo la naturaleza de Hoo y habrá un largo debate sobre su herencia fue demoníaca o si sólo se trataba de un león desquiciado con ganas de asesinar al ex emperador. Durante el tiempo que están en el Monte Hiei, los jugadores podrán comentar y profundizar mucho más entre ellos, ya que el escenario y la situación propician la unión del grupo. Antiguas rencillas, celos o disputas anteriores deberán resolverse precisamente en el Monte Hiei.

Versos Heike: La visita de Koremori.

Noviembre de 1182.

Los jugadores han pasado un largo periodo en el Monte Hiei, pero por extraño que pudiera parecer no les ha resultado una estancia amarga, sino todo lo contrario. Han aprendido mucho de Kenshin, sobre sí mismos y sobre la comunión con el resto del mundo. En un día cualquiera de invierno, cuando la

nieve se ha aposentado cerca de los monasterios y el frío les ha obligado a arroparse con esmero, recibirán la visita del joven Koremori. Kenshin facilitará la reunión y podrán disfrutar de una comida decente y de bebida de calidad, ya que Koremori ha venido para saludarlos y para comentarles la buena situación que tiene Japón. Parece recuperado en parte del fallo de los pájaros en Fujigawa. Comenta que suele venir mucho para meditar y rezar a los ancestros, sobre todo a su padre Shigemori, para que le ofrezca el consejo necesario que haga que su destino sea favorable. Trae nuevas sobre Yoshinaka y por lo que tiene entendido, Nagashige puede que comande una expedición a Shinano muy pronto. Supone que los servicios de los banken serán requeridos en breve tiempo, y a él le encantaría luchar junto a ellos y asimilar todos sus conocimientos.

Versos Heike: El regreso a la capital.

Enero de 1183.

Tras muchos meses de ausencia por fin los Taira vuelven a llamar a los banken. Se reúnen con Tomomori y les informa que dentro de poco tendrán una reunión para verificar la amenaza de Yoshinaka y las acciones que Munemori emprenderá. Tras esto les preguntará sobre su estancia en el Monte Hiei, qué han aprendido, qué nuevos conocimientos tienen sobre sí mismos. Además les comentará que tanto Dama Nii como el emperador Antoku les han echado de menos y que Atsumori no paraba de preguntar por ellos. Antes de marcharse Tomomori dice: *"Bienvenidos a casa"*.

Desenlace Heike.

Para el bando Taira ha resultado provechoso este poema. Han evitado una confrontación importante y han afianzado no sólo las relaciones entre ellos sino también con Go-Shirakawa. Han tenido un contacto tal vez con lo sobrenatural, pero como muchas cosas que ocurren en este mundo, quizás la experiencia haya sido mucho más mundana. Considera un éxito si los jugadores te preguntan luego si Hoo era realmente un demonio.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Pérdida de todos los Puntos si no matan a Hoo o si atacan a Go-Shirakawa. En los demás casos, dos puntos.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Heian-kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

Matsumoto.

Capital de la región de Shinano ahora bajo dominio de Yoshinaka. Mantiene unas defensas militares evolucionadas para la época, con muros y saburais diseminados en puntos

estratégicos, con numerosos almacenes de arroz y calles enormes que conducen al palacio. Las montañas rodean la ciudad y le otorgan un aspecto aislado. Ahora han acudido un gran número de soldados.

Monte Hiei.

Una gran montaña sagrada salpicada de monasterios, templos y capillas. Es un paisaje precioso que se eleva por encima de las nubes y la rodean ríos y bosques frondosos. El pueblo de Higashi Sakamoto descansa a los pies del monte, una aldea sencilla con calles rectas y bonitas casas de campesinos.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este primer poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Noriyori.

Amable y gentil, especialmente con los personajes. Tendrá ciertas reservas hacia las facciones de Kiso, pero se mostrará elocuente y muy diplomático, pero eso no signifique que confíe en Yoshinaka. Sin embargo no desea un enfrentamiento entre los Genji y ayudará en todo lo posible para que las relaciones entre Yoshinaka y Yoritomo se restablezcan.

Minamoto Kiso no Yoshinaka.

Sus ojos cerrados y su sonrisa perenne le confieren ese típico aspecto infantil y torpe. Parece comportarse de forma "tonta", disculpándose por todo lo que hace y acariciándose con la palma de la mano la parte trasera de su cabeza, actitud que cambia cuando abre uno de sus ojos, una mirada y un rictus que provoca terror. Quiere que Noriyori vea su ejército para que compruebe que tiene suficiente poder para derrotar a sus enemigos, los que sean.

Gozen Tomoe.

Esta hermosa coneja que lleva una cinta blanca en su frente se hará muy amiga de los jugadores. No soporta a Dama Masako y menos a Yoritomo, pero tampoco es que desee emprender la guerra contra ellos, excepto si lo desea su amor Yoshinaka. En este poema se convertirá en una gran aliada de los banken.

Yada no Yoshinasu.

El oso de fuertes brazos y piernas largas competirá de manera amistosa con el resto de jugadores. Es evidente que siente una gran lealtad hacia su señor Yoshinaka y siempre se comporta de manera valiente, seria y con poco sentido del humor, de manera brusca, como si estuviera enfadado.

Mongaku.

El asceta viaja por muchos lugares junto a una calavera que sólo revelará si lo registran, pero no dirá de quién se trataba. Esta cabra de cuernos retorcidos y largo mechó de pelos siempre tiene historias que contar, aunque de apariencia joven, en realidad es mucho más viejo.

Hoo.

Un león sombrío de labios retorcidos y colmillos afilados. Su melena es oscura como la brea, con sus ojos hundidos y la mirada penetrante, le confiere un aspecto infernal. Su arte del combate y la habilidad superior de elocuencia le convierten en un amigo muy peligroso cuyo objetivo reside en matar a todos los monjes del Monte Hiei y al ex emperador por los pecados que han cometido en el pasado, pero no revelará cuáles han sido. Realmente se comporta como un demente, un poseído pero las artes "sobrenaturales" que tiene son fruto de su fanatismo.

Taira no Shigehira.

Al principio su ansia de sangre lo dominará y se comportará como un el guerrero sádico de siempre. Conforme se acerque al Monte Hiei esa necesidad irá desapareciendo sin motivo aparente y no resultará complicado ser convencido del malentendido en las inmediaciones de la montaña sagrada. Salvará a Go-Shirakawa si es necesario de los banken si sucumben a las palabras de Hoo.

Kenshin.

Se trata de uno de los bonzos más carismáticos de los templos del Monte Hirai. Su voz agradable y el grueso hocico acompañan a este perro bonachón a conducir a todos sus conocidos por la senda de la iluminación. Desprecia los comportamientos violentos y prefiere utilizar la palabra para resolver los conflictos.

Jo no Nagashige.

Oso pequeño de ojos vidriosos que le otorgan un aspecto lloroso. Deposita mucha fe en las creencias de la buena y la mala suerte, aunque eso no amedrenta su valor, especialmente desde que murió su hermano. Aunque es un saburai, no le complace mucho luchar y siempre busca otras vías antes de la confrontación directa.

Ran

Poema ocho: Ran.

"Conoce a tu enemigo".

Introducción.

La abundancia ha vuelto a Japón y los campos de arroz producen los ansiados granos que alimentan a un débil campesinado. Los saburais llenan los almacenes con las provisiones y poco a poco comienza a desarrollarse una economía fuerte, tan fuerte como para retomar el conflicto que llevaba dos años inactiva. Desde el este y en Shinano, Minamoto Kiso no Yoshinaka arma a su poderoso ejército sin que Yoritomo o Munemori despejen el dilema de a quién atacará, si a las fuerzas Genji o a las Heike. La paz muere, la guerra renace.

La normalidad ha vuelto a Japón tras dos años de enfermedades, hambre y miseria. A partir de ahora, los poemas contendrán un alto porcentaje de batallas, guerras, escaramuzas y acciones de combate. Informa a tus jugadores para que repartan juiciosamente los puntos de experiencia.

La aventura.

Nubes rojas asoman en el firmamento presagiando una nueva lluvia de sangre. Desde el este Minamoto Kiso no Yoshinaka brama como una tormenta y su sombra parece que oscurece incluso a la capital, Heian-Kyo. Los banken Minamoto disfrutan de los últimos momentos en las tierras de los Fujiwara pues conocerán de la mano de Hojo no Tokimasa el ataque del zorro blanco a los Taira, mientras que los banken Heike y bajo las órdenes de Koremori penetran en Shinano para decapitar la amenaza del primo de Yoritomo.

En esta ocasión los Genji se presentan divididos en dos facciones, los Kiso de Yoshinaka y los Minamoto de Yoritomo. La guerra se convertirá en una lucha a tres bandas para determinar el nuevo gobernante de Japón.

Versos Genji: Festival de primavera.

Mayo de 1183.

La primavera ha florecido con fuerza en las frías tierras de los Fujiwara, ahora que las nieves invernales permanecen como un hermoso recuerdo en las mentes de los habitantes de Sendai. Los mares producen rico pescado y los campos de arroz crecen lozanos ante las bendiciones de los kamis y los espíritus de la tierra, además de la buena administración del señor Hidehira bien aconsejado por Yoshitsune. En esta ocasión la ciudad se adorna con llamativos abalorios para celebrar y agradecer a los soberanos celestiales, así como al emperador, la gracia del alimento y la paz.

Los banken se encuentran paseando por las calles atestadas de niños y artistas, con las voces de los puestos de mercaderes que intentan vender jugosos dulces y apetitosos pasteles de arroz. El aroma del mar reboza el ambiente para darle una sensación de afabilidad que acompañado por el cielo azul, reflejo de los mares de Japón, provoca una atmósfera sosegada. Yoshitsune, Noriyori, Benkei y Shizuka, seguidos de Kagetoki, disfrutan junto a los personajes de la festividad y preguntarán a los personajes sobre sus tierras natales o sus trasfondos personales mientras participan en los juegos del pueblo. Al final de los mismos se internarán en una posada cerca del puerto donde el atardecer ofrece nubes curiosas al llegar el sol al horizonte. Tomarán pescado y un grupo de peregrinos perros del oeste comentan que la guerra se ha alzado de nuevo, aunque ellos no tienen demasiada información, ya que los rumores provenían de un mercader de Shinano, pero que aseguraba que el señor Yoshinaka había sido derrotado en Hiuchi por Taira no Koremori, al mando de un poderoso ejército de más de cien mil jinetes, armados con arcos,

Diversiones en el festival

Son muchos los juegos donde se puede participar y se anima al director a proponer él algunos de su invención, pero aquí se proporcionan algunos:

- Campeonato de tiro con arco.
- Coger peces con una paleta de papel (realizad una tirada de **velocidad a dificultad 5** para conseguirlo).
- Carrera de velocidad en distancia corta, como una calle.
- Disfrutar de los teatros callejeros, donde se representa el cuento de Kintaro (ver poema tres).

flechas y tachis: "*Han dejado vacías de saburais los palacios Heike, el Gran Ministro, el señor Munemori ha mandado a todo el ejército*". Cuando el cansancio de la festividad reclame descaso, se retirarán a sus estancias en el palacio de Hidehira.

Versos Genji: Hojo no Tokimasa.

Julio de 1183.

Hace una semana que recibieron a un mensajero de Yoritomo donde se pedía a Fujiwara no Hidehira que recibiera a Hojo no Tokimasa, para hablar con Yoshitsune. La ciudad se viste otra vez de gala y el señor del norte pide a los banken que reciban al suegro del señor de los Genji y padre de Dama Masako en el puerto de la ciudad. El navío se presenta a media mañana y la guardia personal de Hidehira recibe con todos los honores al señor de los Hojo, el anciano zorro parece cansado y su rostro contiene más arrugas desde la última vez que lo vieron en Kamakura. Agradecerá a los personajes el recibimiento y los porteadores lo trasportan en palanquín, ante la asombrada mirada de los ciudadanos de Sendai, que se apartan respetuosamente del camino de daimyo. Si alguien le pregunta por su salud, confesará que el viaje en barco no ha sido agradable pero que trae una orden directa de Yoritomo y noticias interesantes del oeste, algo que concierne a todo el clan Minamoto, pero hasta que no llegue ante la presencia de Hidehira no revelará nada más.

En los aposentos personales del palacio se encuentra el señor de los Fujiwara, su hijo Yasuhira, Yoshitsune, Noriyori y Kagetoki. A los banken se les permitirá asistir a la reunión aunque los mantendrán algo apartados, pero no lo suficiente como para aislarlos de las conversaciones, de hecho, se anima al director a que involucre a los jugadores. Hojo no Tokimasa trae órdenes de Minamoto no Yoritomo que incumben directamente a su hermano. Comenzará argumentando que Minamoto Kiso no Yoshinaka ha derrotado de una forma brillante a los Taira en el paso de Kurikara, muchos piensan que gracias a la ayuda del kami Hachiman. Los ejércitos Heike componían una tropa de al menos cien mil jinetes comandados por Taira no Koremori, frente a los diez mil saburais del ejército de Yoshinaka. Fue una masacre, con una gran estrategia y gracias al conocimiento del terreno montañoso, el señor Kiso ha destrozado el ejército de los Heike. Muchos clanes menores están uniéndose ante el señor de Shinano, y éste ha partido hacia la capital con claras intenciones de apoderarse de ella, incluso circula un rumor de que el propio ex emperador Go-Shirakawa bendice esta nueva rebelión. Tokimasa extrae un pergamino donde se encuentra impresa la firma del señor de los Genji, ordenando el regreso a Kamakura de Minamoto no Noriyori y Minamoto no Yoshitsune. El silencio invadirá la sala y lo rompe otra vez Tokimasa diciendo que han de regresar con él al igual que los banken, si no quieren atraer las iras de Yoritomo. Yasuhira es el primero en manifestar públicamente que Yoshitsune y Noriyori han de regresar lo antes posible y con ellos los banken, ya que se trata de una orden directa de su señor y como marca el código del guerrero no pueden desobedecer. Hidehira pregunta a Tokimasa si Yoritomo tiene intención de enfrentarse a Yoshinaka o aunar fuerzas con él para desterrar a Munemori, pero Tokimasa desconocerá los planes de su yerno. Tendrán un día para prepararse.

Versos Genji: Adiós a Sendai.

Sayonara
Como director de juego ahora se te plantea un reto importante, que los jugadores sientan una profunda tristeza al abandonar las tranquilas tierras del norte. Durante estos años han sido su hogar y ahora la llamada del deber los aleja de él. Emplea melodías suaves y una narración elaborada para que el momento sea memorable.

El cielo se levanta con algunas nubes blancas y la comitiva de Tokimasa despierta tan temprano como el amanecer, esperando a los invitados para llevarlos en barco hasta Kamakura. Toda la corte de los Fujiwara despide al señor Yoshitsune y al señor Noriyori, pero son acompañados por Benkei, Shizuka y Kagetoki, muchos de ellos mojando sus lágrimas en las mangas de sus kimonos y sokutai, especialmente el dolorido Hidehira que confiesa su amor fraternal hacia Yoshitsune a quien ha cuidado desde pequeño. Una tirada exitosa de **mente+atención a dificultad 4** revelará que Yasuhira se muestra muy contento con la marcha de su "rival". Buena parte del pueblo también vitorea al lobo blanco y es evidente que toda Sendai solloza por la partida del héroe, incluso lo acompañan hasta el navío. Poco a poco el que ha sido el hogar de los personajes durante estos años comienza a desaparecer en el horizonte, para cambiar el paisaje por las costas de la región de Mutsu. En el viaje el silencio acompaña al cabeceo del barco en las olas y la conversación apenas existirá hasta que el puerto de Kamakura aparezca de entre la niebla. Si los jugadores lo desean pueden mantener algunos diálogos con el resto de los personajes, pero es evidente la sensación de pérdida. Debido al malestar físico de Tokimasa, éste permanecerá descansando en su camarote todo el viaje.

Versos Genji: Vuelta a Kamakura.

Agosto de 1183.

La ciudad ha de presentarse en plena actividad, así como el palacio. Intenta recordar que los jugadores no se mueven en escenarios planos y ofrece detalles en la narración de las calles, los pasillos, los jardines, los templos en construcción…

El recibimiento en la capital de los Minamoto resulta bastante espartano, con tan sólo una pequeña guardia de diez saburais. Se nota que en la ciudad las construcciones de los templos marchan bastante bien y resulta frecuente encontrarse con monjes, tanto pacifistas como guerreros, por las polvorientas calles. Kamakura disfruta ahora de una buena posición económica como se observa al introducir los campesinos numerosas cestas de mimbre en los almacenes de arroz, así como los escasos comerciantes que con sus carros tirados por bueyes se marchan por las sendas que bordean las costas, una dirección oeste y otra dirección este. Debido al calor tórrido los personajes son conducidos en palanquín, cuya sombra ofrece un respiro, al interior del palacio de Yoritomo, adornado con numerosos saburais bien armados y las sirvientas de la corte acompañan a los banken y el resto de la comitiva a tomar un baño, otorgar ropas limpias y buena comida. Yoshitsune permanecerá silencioso y lo conducirán a otras salas para nobles de más rango, junto a Noriyori. Shizuka es conducida a unas salas privadas y Kagetoki tiene orden de personarse ante Dama Masako y Yoritomo, lo que deja a los personajes con Benkei para comentar la actual situación, ya que el enorme oso no confía en Dama Masako y mucho se teme que la hora de batallar por Yoritomo ha llegado.

Versos Genji: El juramento.

Mantén a Dama Masako en un segundo plano, pero que aparezca detrás de Yoritomo, como si lo supervisara. Es un efecto óptico pero que ofrece información sobre de quién procede el dominio del clan. Cuando Yoshitsune y Noriyori juren lealtad absoluta, la figura de Dama Masako ha de quedar resaltada.

Casi al atardecer y cuando el viento marino refresca, los jugadores son convocados en los jardines donde el señor Yoritomo permanece sentado en una silla de color ébano, tras de sí tiene a su esposa. A la derecha se encuentra arrodillado Noriyori y a la derecha Yoshitsune, algo alejado de ellos se halla Kagetoki y los jugadores a la altura de la cabra. El señor de los Genji observa a todos los invitados antes de pronunciarse, aunque los jugadores pueden realizar una tirada de **mente+atención a dificultad 6**, para descubrir en caso de éxito, que Yoritomo mira con recelo a Yoshitsune y Dama Masako, con una mezcla de amor odio. Yoritomo hablan entonces de la situación actual en la que se encuentra el clan de los Minamoto, ahora que Yoshinaka ha mostrado su verdadero rostro. Sus ejércitos se encuentran en la capital y tiene el

beneplácito del ex emperador Go-Shirakawa, pero todavía quedan fuerzas Heike por los alrededores y el señor Kiso tiene rivales, pues todos los grandes líderes de los Taira siguen con vida, aunque saben que un miembro de dicha familia los ha traicionado, su nombre es Taira no Yukimori. Según los rumores y las informaciones que llegan a Kakamura por medio de los viajeros y artistas ambulantes, los Heike tienen aún contactos en algunas tierras lejanas del oeste, pero es de esperar que la mayoría de los clanes pequeños les den la espalda. Yoritomo desea armar un poderoso ejército, aunque no revelará para qué motivo, con los clanes circundantes, como pasó hace unos años, especialmente el clan Miura y Takeda, pero debido a las sucesivas derrotas sufridas la confianza en los Minamoto ha decaído bastante, por lo que los banken y Yoshitsune viajarán a convencer a los daimyos para que se unan a la causa. Entonces, cuando el sol muere en el mar y cubre de sangre el firmamento, exige lealtad absoluta a sus dos hermanos de forma inmediata. El silencio se interrumpe por los grillos, pero como no podía ser de otra manera, ambos aceptan.

Versos Genji: Palabras de Dama Masako.

Tras la reunión y después de una ligera cena, la noche descarga bochorno en Kamakura, con un viento cálido e incómodo que hace difícil conciliar el sueño. Kagetoki porta un mensaje de Dama Masako para los banken que los apremia a una reunión con ella en el mismo lugar donde se realizó la ceremonia de lealtad. La esposa de Yoritomo presenta una belleza enigmática y cautivadora, con ojos profundos desde donde emanan sentimientos de atracción y repulsión. Se mostrará amable y preguntará por su estancia en las tierras de los Fujiwara, recuerdos agradables, momentos interesantes y otras formulaciones informales pero personales. Después del primer contacto confesará que Kagetoki le ha contado su encuentro con Dama Nii y el emperador Antoku, pero que no se lo remitirá a su marido, ahora sensible por el caso Yoshinaka. La zorra confía en que Yoshitsune traiga las alianzas necesarias para combatir s los enemigos de los Genji, porque sabe que tarde o temprano Yoshinaka dejará de gustar al ex emperador y éste entonces pedirá ayuda a Yoritomo. De momento dejará que el zorro blanco disfrute de sus victorias y que los Taira y el ejército de Shinano se debiliten mutuamente, para que Yoritomo ataque en el momento adecuado y consiga el control de todo Japón. Por ello necesita de los banken que ayuden en todo lo posible para atraer otra vez a los clanes Miura y Takeda al bando Minamoto y si sale todo según lo planeado, una vez debilitados los Taira y los Kiso, todos los clanes abrazarán el color blanco Minamoto y obtendrán el control de todo Japón. Les exige que protejan a Yoshitsune y que consigan las alianzas porque muy pronto, marchará a la guerra. Pero esta vez, no perderán.

Desenlace Genji.

Los jugadores han abandonado un hogar, Sendai y las apacibles tierras del norte. La sensación de amenaza debería cursar sus emociones, como si un gran final apareciera ante ellos, la consecuencia de todas las acciones y el verdadero camino hacia el poder. Si ellos han saboreado todos los poemas, tal vez tengan la sensación de que la venganza, el honor y la lealtad son unas excusas perfectas para que Yoritomo y Masako tomen el poder.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Versos Heike: La amenaza de Yoshinaka.

Marzo de 1183.

Todos los grandes dirigentes del clan Taira se encuentran reunidos en una de las salas principales del palacio de Heian-Kyo. Munemori preside las conversaciones, seguido siempre de los dos gatos onmyoji y Shigeyoshi. A su derecha se hayan Shigehira y Tadanori, mientras que a su izquierda se encuentran Tomomori y Koremori. Los banken mantienen una posición más alejada pero no lo suficiente como para quedarse fuera de los rumores. Tomomori comienza argumentando que Yoshinaka ha reunido un número de soldados importante y que se envió a Jo no Nagashige (poema siete) para paliar la amenaza, pero fue

Aunque no se especifica, se recomienda al director de juego que involucre a los banken en esta discusión para que aporten ideas o comentarios al respecto. Es necesario que se observen muchos puntos de vista entre los personajes no jugadores, aunque la última palabra la tendrá siempre Munemori. Recuerda interpretar a los señores Taira de una forma convincente.

rechazado y murió honorablemente en batalla. Shigehira desdeña la victoria del zorro blanco y Munemori le apoya en base a que los astros no predicen una derrota de los Taira, por lo que ninguno de los restantes miembros, excepto Tomomori y Koremori, tienen en consideración esta derrota. Sin embargo, Tomomori recrimina el exceso de confianza y propone tomar ciertas medidas, actitud que apoya Tadanori. Shigehira emite una carcajada bastante tenebrosa y plantea una venganza mandando una gran tropa para arrasar completamente Shinano. Tomomori en cambio, conoce la rivalidad entre Yoshinaka y Yoritomo, por lo que para él lo más sensato sería alimentar esa enemistad para debilitar a los Genji. Munemori consulta a los onmyoji y éstos mediante unos cánticos predicen buenos augurios, por lo que el líder del clan acepta la propuesta de Shigehira. Para paliar la vergüenza de Koremori (ver poema dos) lo nombra general de ese nuevo ejército, una tropa de al menos cuarenta mil jinetes. Tomomori manifiesta su preocupación sobre mandar tantos soldados y desproteger la capital, además, aunque no duda del valor y del coraje de Koremori, es muy joven para comandar un ejército tan poderoso y mucho menos contra el taimado de Yoshinaka. Shigeyoshi afirma que la sabiduría de Munemori no debe ser cuestionada, y que en todo caso los banken deberían acompañar a Koremori. Durante el resto de la mañana se suceden algunas discusiones en cuanto a la administración del ejército, como el alimento y la ruta a seguir, hasta que se decide que pasarán por Hiuchi y atravesarían el paso de Kurikara para llegar al Castillo del Cuervo, base de Yoshinaka.

Versos Heike: El temor de Tomomori.

El palacio de Heian-Kyo ha de presentarse en plena actividad, así como la ciudad. Intenta recordar que los jugadores no se mueven en escenarios planos y ofrece detalles en la narración de las calles, los pasillos, los jardines y los campesinos.

Tras la reunión Tomomori pide a los personajes que le acompañen a pasear por los jardines. Las flores han germinado en esta pronta primavera, ofreciendo multitud de colores a los asombrados cortesanos que han decidido pasar el día en el palacio. Una música lejana acompaña al canto de los ruiseñores, pero Tomomori no muestra síntomas de sosiego. Descansando bajo la sombra de unos preciosos cerezos y observando las onduladas aguas de un estanque, les comenta sus preocupaciones. Shinano es una tierra llena de montañas, desconocida para los Heike pero bien conocida por Yoshinaka, y sin duda jugará un factor importante contra Koremori. La travesía será complicada y muy probablemente llegarán cansados a la batalla, además tampoco se sabe con certeza cuantos clanes menores apoyan al zorro blanco, y la naginata de Gozen Tomoe puede que sea la que cause los mayores problemas al ejército. Koremori es inexperto y sus ansias de salvar su honor puede que le conduzcan a cometer una imprudencia, por lo que implora a los banken que le asesoren y que protejan su vida, aunque eso signifique abandonar la batalla. Tomomori no les dejará marchar hasta que juren por su honor hacer lo que se les pide.

Versos Heike: Cuarenta mil jinetes.

No en excesivo tiempo los Taira consiguen organizar la poderosa tropa de cuarenta mil jinetes, armados con arcos y tachis, así como armaduras poderosas. Los estandartes rojos cubren la tierra que bordea a Heian-Kyo para el asombro de los campesinos y los propios señores, incluido el propio Koremori. Con los personajes cabalgará Saito no Sanemori cuyo movimientos de largas orejas al galope genera las risas de sus compañeros, algo que el propio Sanemori comparte. Los banken se colocan junto al general del ejército y Sanemori y pueden hablar de lo que estimen conveniente mientras se dirigen a Shinano. El éxito en una tirada de **mente+atención a dificultad 4** revelará que Koremori mantiene su cuerpo en tensión, está bastante nervioso.

Shikubu-Shima.

Este pequeño islote representa el último lugar de descanso de los personajes, por lo que sería recomendable que Koremori y Sanemori sinceraran sus pensamientos. Sé emotivo en la narración, es el último bastión de paz.

Después de jornadas de viajes bajo el sol, los soldados se alimentan directamente del arroz almacenado en los pueblos y ciudades que se encuentran, ya que resultaría inviable llevar carromatos de provisiones, dejando al campesinado sin víveres. El ejército pronto llega a verdes tierras llenas de bosques dispersos y colinas irregulares, pero donde también existe un pequeño islote conocido como Shikubu-Shima en cuya superficie se puede contemplar un santuario dedicado al kami Benten. Koremori ordena

construir una barca y que la tropa repose en las cercanías del agua. Pide a los banken que lo acompañen mientras reza y confiesa su miedo de volver a perder la confianza de sus seres queridos, les solicita consejo y apoyo, un apoyo que la misma diosa parece ofrecer cuando unas nubes oscurecen el sol y el juego de luces y sombras produce la ¿visión? De un ligero esbozo de una sonrisa. Sanemori hablará de unos tiempos más jóvenes y de los antiguos conflictos entre los Minamoto y los Taira, de cuando el señor Yoshitomo y sus hijos se alzaron contra los Heike por una conspiración del clan Fujiwara, que perdía poder en la corte del emperador Go-Shirakawa.

Versos Heike: Batalla de Hiuchi.

Abril de 1183.

Finalizada la batalla de Hiuchi, el resto de la escena funciona mejor como un epílogo pero si se quiere, se pueden añadir nuevos enfrentamientos entre los saburais de Yoshinaka. En el momento de la división de los dos ejércitos, emplea una narración emotiva para despedirse de Sanemori, ya que morirá en Shinohara, la tercera batalla.

La fortaleza de Hiuchi se alza entre montañas pero los jugadores descubrirán que se haya en medio de un lago. Las montañas de los alrededores, altas y escarpadas, indican que la única manera de proseguir sería atravesando el profundo lago. Sanemori comentará que no recuerda la existencia de estas sucias y turbias aguas, que producen un olor bastante molesto, pero no nauseabundo. El ejército acampa alrededor del agua y los personajes se reunirán con Koremori y Sanemori donde los exploradores Taira confirman que es imposible pasar sin barcas, algo que desespera al general. Los días y sus noches pasarán hasta que cerca del crepúsculo del cuarto día, un gato pardo y tuerto, de un aliento desagradable que viene escoltado por dos saburais, que solicita audiencia con el señor Koremori. Trae un mensaje ensartado en una flecha cuya firma lo hace en nombre de Saimei, monje que comanda las fuerzas de Hiuchi y que es leal a los Taira. En la carta se explica que el lago es artificial y que si mandan un grupo reducido de saburais más al norte, donde están los ríos Nomi y Shindo, podrán destruir la presa y los ejércitos podrán avanzar. El gato dice llamarse Muto, un espía que trabaja directamente para el señor Munemori y antes, al señor Oba no Kagechika, padre de Oba no Saburo. Koremori, exultante, envía a unos treinta soldados liderados por los banken y guiados por Muto. Cuando la noche se hace cerrada y la luna se esconde entre las montañas, el pequeño grupo nada por el lago y después se dirige andando con dificultad en las montañas, por lo que deberán superar una tirada de **cuerpo+nadar a dificultad 3** y después, una tirada de **velocidad+escalar a dificultad 4**. El gato susurra y después de una larga caminata, se escucha el rumor de los ríos, momento en que la luna emerge débilmente para mostrar la presa, como una empalizada bien protegida. Los jugadores deben atacar con rapidez y para causar un buen efecto, deberán superar una **tirada enfrentada de velocidad+sigilo bonificado por +d12** gracias a la oscuridad contra **un resultado** de **d6+d8.** Si obtienen éxito, se enfrentarán a un combate contra dos adversarios conejos pero si fracasan, los guardianes atacarán con flechas durante un asalto hasta que lleguen a combate cuerpo a cuerpo, donde se enfrentarán a tres saburais conejos a la vez. Algunos Taira ya están destrozando y desmontando la presa, que con la estrategia, permite el discurrir del agua, mojando las tropas de Koremori que con grandes gritos, antorchas y fuerza, penetran en la fortaleza, un combate de luces nocturnas donde los banken son testigos, ya que estarán bastante lejos para participar. Tras la breve batalla, los personajes se encontrarán con Koremori y un monje guerrero, Saimei, un alto oso de nariz muy ancha que agradece a los kami el resultado de la batalla. En los sucesivos días, Koremori no tiene dificultad en avanzar, quemando algunos palacios que se encuentran a su paso, como la fortaleza de Togashi o Hayashi. En una llanura, antes de continuar, divide el ejército en dos partes para condensar más la victoria Heike, mandando a Sanemori junto a unos diez mil jinetes a la frontera de Etchu para dominar Shinano por completo, además de enviar un mensajero a la capital para que celebren la buena marcha de la guerra contra Yoshinaka.

Veros Heike: La batalla de Kurikara.

Junio de 1183.

Conforme se acercan al Castillo del Cuervo, en Matsumoto, más complicado resulta el avance. Se han enfrentado a algunas fuerzas supervivientes de los castillos y fortalezas derrotadas, que junto al terreno montañoso salpicado de barrancos, valles, colinas escarpadas y el cansancio no permiten disfrutar de las sucesivas victorias, pese a la carta recibida de Heian-Kyo por parte de Munemori alabando a Koremori y todos sus soldados. En poco tiempo llegan al paso de Kurikara, con montañas demasiado

abruptas para cabalgar y con valle muy profundo en uno de sus lados, a unque se asemeja más a un barranco. Los centinelas revelan que en el centro del paso el propio Yoshinaka y Gozen Tomoe, junto a unos cinco mil soldados, todos envueltos en el estandarte blanco de Genji. Koremori manda realizar un campamento, ya que sus fuerzas superan las veinticinco mil y no hay nada que temer. Pregunta a los jugadores sobre la estrategia, pero Koremori se ríe de Yoshinaka, pues piensa que ha sido sobreestimado. Durante el resto de día, pequeñas escaramuzas salpican las tierras de Kurikara, pero de manera muy leve, ya que consiste en un intercambio de flechas. Los jugadores pueden comprobar las inmediaciones y con una tirada de **mente+batalla a dificultad 7** se puede cabalgar por esas montañas, aunque de manera muy complicada, por lo que la idea de un ataque desde dichas posiciones no resulta imposible, pero sí improbable. Si comunican la amenaza de un ataque por esas montañas, el resto de los capitanes y Saimei, el moje, no la consideran viable y Yoshinaka ha obrado mal dejando descansar a las tropas Heike, Koremori coincide con dicho análisis y se centran en reposar fuerzas para atacar durante el alba, cuando los guerreros y los caballos estén descansados. Durante el crepúsculo los Minamoto se abalanzan contra los Taira, pero Koremori ha dejado a unos ocho mil saburais dispuestos para el combate, comunicando a los personajes que Yoshinaka le ha decepcionado si esperaba mejores resultados peleando en la oscuridad, algo que él ya había previsto. Los banken observan desde la distancia el choque de las filas de vanguardia, pero Koremori no ha creído necesario que ellos se involucrasen, ya que piensa que con tropas más numerosas, derrotarán a los Genji. Una tirada de **mente+búsqueda a dificultad 6** mostrará a Gozen Tomoe matando a cuatro o cinco saburais a la vez, una verdadera maestra con la naginata y la coneja parece avanzar imparable por las tropas rojas de Heike. Entonces se producirá un hecho insólito cuando el grito de Yada no Yoshinasu emerja por encima de las montañas y cargando desde ellas con una asombrosa pericia, junto a diez mil Minamoto más enarbolando los blancos estandarte. Al caer la noche y atacado por dos flancos, el temor invade a los soldados de Koremori y huyen en todas las direcciones, pero debido a la estrategia de Yoshinaka sólo tienen una vía de escape, el valle, un barranco donde la mayor parte del ejército sucumbirá causando una gran masacre. Los jugadores deben proteger a Koremori y sacarlo de aquella trampa mortal, por lo que debe abrirse paso entre los jinetes de Yoshinasu. Primero han de superar una tirada de **velocidad+cabalgar a dificultad 4**, o sufrir **2d20 de daño** debido a las embestidas. A partir de éste momento tienen ocho turnos para escapar con Koremori si no desean verse arrastrados por la marea blanca y roja hacia el fondo del valle, han de **conseguir tres éxitos antes del octavo turno para salvarse**, pero desde luego que cuantos más consigan más beneficioso. Durante los dos primeros turnos deberán superar una tirada de **velocidad+cabalgar a dificultad 5** o sufrir **2d20 de daño** por culpa de los choques, tachis o naginatas alocadas o por el propio peso de los Taira que huyen. En el tercer turno, donde ya han empezado a abrirse paso, deberán superar

Kurikara

Supuso una gran derrota para el bando Taira y una gran victoria para el bando Minamoto. A partir de este momento la tendencia de la guerra cambió y los Genji comenzaron a imponerse sobre sus enemigos. En la huída de la batalla, cuando los personajes han de defender a Koremori, intenta conseguir que los personajes visualicen el ataque de los Minamoto, sintiendo el peso de sus propios compañeros que los arrastran al valle, la locura, el terror y el pánico de sus propias tropas. Ten en cuenta que los personajes combaten a caballo y toda la persecución debería tratarse desde esta perspectiva. Saimei y Muto no sobrevivirán a la batalla.

un control de **cuerpo+batalla+cabalgar a dificultad 2d8**, o tendrán un duelo con un saburai de características medias. Durante el cuarto y quinto turno deberán superar una nueva tirada, esta vez de **velocidad+batalla+cabalgar a dificultad 2d8** o recibir **2d20 de daño** por el ataque de proyectiles que un grupo numeroso de cien saburais que a partir de éste momento perseguirán a Koremori y los banken. En el sexto y séptimo turno cada vez que los personajes fallen en una tirada de **velocidad+cabalgar a dificultad 2d8** lucharán contra un saburai competente, y ya en el octavo turno, para poder dar esquinazo al medio centenar de Minamoto, deben superar una última tirada (si ya han acumulado tres éxitos claro) de **cuerpo+cabalgar a dificultad 2d8**. Poco a poco comprobarán que algunos pocos cientos de Heike han escapado también y todos ponen rumbo a la capital, cabizbajos, destrozados en la moral y con el llanto de Koremori que se maldice por subestimar a Minamoto no Yoshinaka. El viaje de vuelta se torna silencioso, pues los derrotados apenas tienen fuerzas para hablar y desde el cielo se observa una nube de cuervos que vuelan a darse un festín con los cadáveres de sus antiguos camaradas.

Versos Heike: Shinohara.

La huída continúa por los abruptos paisajes de Shinano hasta que los jugadores descansan al amparo de un frondoso bosque de pinares. Se mantienen ocultos de las atentas miradas de los perseguidores hasta que observan en le distancia otro grupo de Heike que viene en dirección Shinohara. Koremori ordena avisarlos y un jinete parte al galope. Una vez todos juntos, los supervivientes revelan que en Shinohara se enfrentaron a una fuerza poderosa de Minamoto no Yukiie. En un principio Sanemori consiguió imponerse pero después sufrieron una horrible derrota y el agradable perro de largas orejas murió en un duelo de forma muy honorable. El asesino se llama Tezuka no Taro Mitsumori. Koremori emite un poema dedicado a la memoria de este gran guerrero y cerca del anochecer, después de una cena muy fugaz parten a la capital.

Versos Heike: Malos presagios.

Julio de 1183.

En la misma sala donde se reunieron antes de partir hacia Shinano, los mismos grandes dirigentes Heike vuelven a debatir sobre el destino del clan. Munemori se muestra enormemente nervioso y no deja de consultar a los dos gatos onmyoji. Shigehira regaña a un avergonzado Koremori y Tomomori lo defiende alegando que era demasiado joven y Yoshinaka un experto estratega. Sin duda, las victorias iniciales fueron un subterfugio para animar y subestimar las tropas de Shinano, para aglutinar todas las fuerzas Genji en el paso de Kurikara. Tadanori comienza a recitar un poema alabando la astucia de sus enemigos y una gran plegaria por el alma de Sanemori, pero Tomomori respetuoso con los muertos, pide a su tío que mejor dejar los funerales para después de la decisión que han de tomar. Por culpa de la masacre muchos de los clanes que antes apoyaban a los Heike ahora les van a dar la espalda, y todos los clanes centrales apoyarán sin duda a Yoshinaka. Una de las opciones que maneja Tomomori, consiste en pedir ayuda al Monte Hiei, y que el ex emperador Go-Shirakawa interceda con los monjes guerreros para ayudarles contra los enemigos Minamoto. Todos aplauden la iniciativa e inmediatamente Munemori ordena escribirla y envía un mensajero para avisar al emperador monje que se persone en estas estancias. Mientras dura la espera los banken pueden comentar sus impresiones de la batalla, sobre la fuerza Genji,

o lo que estimen conveniente, incluso sus posiciones podrán hacer que Koremori conserve parte de su honor o hundirlo aún más en su vergüenza. Tadanori recuerda los tiempos en los que Kiyomori gobernaba Japón sin oposición, derrotando a los Genji en todas las ocasiones e incluso casando a una de sus hijas con el hijo del propio emperador Takakura, muerto por enfermedad antes del inicio de la guerra. Munemori piensa que las acciones de su padre que desterró y ejecutó a muchos cortesanos y nobles, e incluso encarcelando al propio ex emperador Go-Shirakawa ha atraído las iras de los dioses y de los espíritus, por lo que propone realizar un templo en memoria del emperador Toba, Sotoku y Yoshitomo, padre de Yoritomo, para aplacar sus iras. Casi todos responden positivamente, pero es de nuevo Tomomori quien dice que habría que poner más fe en las espadas que en las estrellas, y que sin duda Yoshinaka se dirigirá a la capital con un poderoso ejército, sabiendo que los Heike no tienen defensa posible contra él. Si además se le suma el apoyo de Yoritomo, los Heike pueden estar ante su fin, aunque confía en que las rivalidades internas de los Minamotor juegue a favor de los intereses Taira. Lospasos apresurados del criado que iba a informar a Go-Shirakawa, irrumpen en la estancia, su cuerpo tiembla y su rostro suda copiosamente, mostrando que algo grave ha pasado. Munemori, perplejo, al igual que el resto, tarda en reaccionar y es el propio Tomomori quien pregunta nervioso al mensajero, que llora amrargamente sobre la manga de su kimono. Al principio los llantos le impiden contestar y la vergüenza de su rostro hace que Tomomori pierda su habitual calma y lo zarandee de los hombros, hasta que al final una frase empalidece todos los rostros de la sala: "*El ex emperador Go-Shirakawa ha desaparecido*".

Desenlace Heike.

Para el bando de los Taira este capítulo supone un cambio radical de su forma de ver la campaña, porque es la primera derrota que sufren y además de una forma clamorosa. Sin ejército, con los clanes aliados ahora que les dan la espalda, supongo que supondrán que la vida que llevaban toca a su fin, como el predominio de su clan.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este octavo poema.

Kamakura.

Es la ciudad principal de la región de Kanto, capital de los Genji y base de Minamoto no Yoritomo. Rodeada de montañas y por la bahía de Sagami, la convierte en un fuerte natural muy difícil de conquistar por los ejércitos enemigos. Pese al pequeño tamaño se ubican bastantes templos y monjes (cada vez en aumento, gracias a Yoritomo), lo que pueden convertirla en pocos años en un foco religioso, además de un importante enclave portuario.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China. Actualmente en crisis debido a las disputas con el Monte Hiei y sobre todo por la derrota Taira ante Yoshinaka.

Sendai.

Es la capital de los Fujiwara, con un magnífico palacio y unas calles amplias donde pasean los carros tirados con bueyes. El aroma salino emerge del mar cuyo viento arrastra el sabor de las olas al interior, contando con la famosa bahía de Matsushima, salpicada de pequeños islotes con pinares. Ahora se ha vestido de numerosos colores gracias a la llegada del festival, donde la mayoría de los habitantes disfrutan de las festividades en las calles.

Shikubu-Shima.

Un pequeño islote centrado en un lago muy hermoso, rodeado de un paisaje verde y frondoso. En el interior del archipiélago permanece eterno un santuario dedicado a la diosa o kami Benten, por muchos considerado una guardiana del propio Kiyomori.

Hiuchi.

Situada entre varias montañas, Yoshinaka ordenó construir una importante fortaleza debido a su valor estratégico. Cerca discurren dos caudalosos ríos, el Nomi y el Shindo, lo que proporciona un paisaje hermoso, lleno de verdor.

Paso de Kurikara.

Accidentado camino entre abruptas montañas, pero que los jinetes Minamoto saben cabalgar. Rodeada de un profundo valle, en derredor existen bosques de árboles de tronco fino y pastos suntuosos, pero debido a la alta presencia montañosa no resulta aconsejable pasear por los alrededores, por la peligrosidad del valle.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este octavo poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Dama Masako.

Hermosa como la mañana, finge ignorancia y debilidad cuando se encuentra entre los varones, al estilo "*yo, como mujer no entiendo*", pero está mejor informada de lo pasa en Japón, ya que maneja a Yoritomo a placer. Es muy inteligente y cuando realiza comentarios mantiene una discreción sublime. Entre ella y Shizuka sólo existe la rivalidad no disimulada por Yoshitsune.

Muto.

Este espía de los Taira ahora se ha infiltrado entre las tropas de Hiuchi gracias al monje Saimei. Tuerto por culpa de un duelo, el aliento de este gato pardo es muy desagradable, de carácter ordinario y maleducado, no granjeará muchas simpatías, pero se ha de reconocer que su eficacia le ha resultado fructífera a los Heike.

Taira no Tomomori.

Suspicaz en todo momento por afrenta de Yoshinaka, comienza a pensar que Munemori llevará al clan a

la ruina, pero su honor y lealtad le impiden tomar decisiones que vayan en contra de los deseos de su señor. Teme por Koremori al ser designado como general de un poderoso ejército, por eso pide a los banken que lo cuiden, aunque si fuera por él, se personaría en Shinano y desafiaría a Yoshinaka en persona.

Minamoto no Yoritomo.

Dolido por sus fracasos y comprobar como Yoshinaka ha destrozado a un importante ejército Heike, no ha tenido más remedio que apoyarse en sus hermanos. Sus rostro poco a poco denota la impaciencia y la furia, pero gracias a su honor, de momento no se ha convertido en un tirano similar a Kiyomori.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Pese a su juventud, en sus ojos se muestra muchísima sabiduría y conocimiento, porque actúa con grandeza en su moral y honor. Desde que parte de Sendai su rostro esboza tristes sonrisas y sus ojos lloran porque sabe que su arte irá a la guerra.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón.

Taguchi no Shigeyoshi.

Este cerdo ha de comportarse de manera altanera y bravucona. Caminará con muchos aires de grandeza y actuará despreocupadamente, como si la propia Heian-Kyo fuera suya. Se trata de uno de los saburais de mayor confianza de Munemori y se sentará cerca de su gran señor y benefactor, emitiendo juicios siempre en contra de los personajes.

Fujiwara no Yasuhira.

Hijo de Hidehira con un cuerpo menudo y orejas demasiado grandes. Tiene bastantes celos de Yoshitsune, por eso desea que los jugadores se lo lleven a la guerra contra los Taira y que deje a su clan en paz, por lo que les ayudará en dicho objetivo. Hojo no Tokimasa le abre cielo al traer el mensaje de Yoritomo.

Fujiwara no Hidehira.

Gracias al apoyo de Yoshitsune, las tierras de los Fujiwara en este verano sólo preocupa el calor.

Debido a sus múltiples tareas gobernando una amplia tierra, dispone de poco tiempo para compartir con los personajes.

Saito no Sanemori.

Este perro de largas orejas y aspecto bonachón morirá en la batalla de Shinohara, en un duelo personal y con mucho honor. Se mostrará bastante servil con los personajes durante el viaje y ayudará a Koremori en todo lo posible.

Minamoto no Noriyori.

Amable y gentil, especialmente con los personajes. No se mostrará muy contento del viaje, pero viniendo de una orden directa de Yoritomo le es imposible una negativa, sin duda se ha acostumbrado a la vid palaciega y su cuerpo comienza a desarrollar una leve barriga culpa del sake, la buena comida y las féminas de los burdeles, así como alguna que otra geisha.

Kajiwara no Kagetoki.

Esta cabra de largo mechón, aparenta ser lo que no es. La mayoría lo contempla como un gran líder y hábil guerrero, pero en realidad lo finge. Aprovecha sus posiciones para no perder influencia y jamás se pone en contra de aquellos que puedan dañarle, teniendo las orejas largas para los rumores, ha contado todas las vivencias de los personajes y Yoshitsune a Dama Masako.

Taira no Tadanori.

El hermano de Kiyomori compondrá unos versos hermosos al final del poema, comentando con la sabiduría que lo caracteriza todo lo relacionado con Yoshinaka. En este capítulo su presencia tendrá una ligera importancia.

Taira no Munemori.

Cada vez parece más gordo y más supersticioso. En su mente no se atisba la derrota Taira y supone que las hazañas militares de su padre lo protegen de Yoshinaka, por eso decide mandar a Koremori, sólo por consejo de los onmyoji que dictaminan que Benten le ayudará en la batalla.

Taira no Shigehira.

Su carácter belicoso resurge como aquella vez en Nara, menospreciando a los Minamoto y creando tensión en las reuniones, donde la batalla y la sangre es lo único que importa. Su postura guerrera no le hará desear la paz u otras ideas que no sea la guerra abierta.

Saimei.

Oso alto y fornido, de nariz ancha y negra que habla marcando mucho el acento. Este monje ha trabajado siempre por Yoshinaka pero en su juventud recibió las bendiciones de los Heike, por lo que su ayuda es inestimable en el asalto de la fortaleza de Hiuchi. Morirá decapitado por Yoshinaka debido a su traición en la batalla de Kurikaga.

Hojo no Tokimasa.

Por culpa del pesado viaje en barco, su rostro parecerá más viejo y cansado, pero demostrará su autoridad al solicitar a Hidehira la vuelta de Yoshitsune y Noriyori. Apenans mantendrá una conversación prolongada con los personajes pero observa con mucho detenimiento al lobo blanco, pues lo considera un salvador de los Genji, incluso más que su hermano.
Una lástima que rechazara a su hija años atrás.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Juiciosa y discreta, no le agradará el hecho de marcharse de Sendai, pero seguirá a su amor hasta el final. Entre ella y Dama Masako sólo existe la rivalidad no disimulada por Yoshitsune.

Taira no Koremori.

Debido a la orden de comandar un poderoso ejército comenzará a sentir que la confianza y su honor se restauran. Después de la batalla de Hiuchi y el control que en un principio toma sobra Shinano parece despejar todos sus fallos hasta que al final, Yoshinaka le gana la partida con su trampa en el paso de Kurikaga. Tras esto vuelve a hundirse pero gracias a Tomomori, sale a flote.

Yoshinaka

Poema nueve: Yoshinaka.

"Quien monta un tigre corre el riesgo de no poderse bajar nunca.".

Introducción.

Una nueva época de batallas comienza, así como el declive del clan Taira. Desde la batalla de Kurikara parece que Yoshinaka se presenta como el sucesor del Munemori, un nuevo gobernante, el shogun.

Yoshinaka avanza veloz con un poderoso ejército como para derrocar el antiguo poder hegemónico del clan Taira y consolidarse como el señor de los Minamoto. Las recientes y aplastantes victorias han provocado que muchos de los clanes menores se unan a la causa del señor de Shinano e incluso, se rumorea que el propio emperador-monje ha concedido un decreto para que Minamoto no Yoshinaka libere la capital de Munemori y expulse a los Heike de las tierras imperiales. Mientras los derrotados asumen el papel de perdedores, en Kamakura, Yoritomo busque alianzas fiables que le aseguren la permanencia como líder de los Genji.

La aventura.

Pese a que la historia ha concedido el primer título de Shogun a Yoritomo, en realidad era un cargo político y militar dentro de los muchos existentes. Ya fue dado por los primeros emperadores para luchar contra los rebeldes, por lo que aunque a Yoshinaka se le nombre como Shogun, no tendrá las connotaciones que en un futuro alcanzará ese nombramiento.

El zorro blanco tiene cercada la capital y los Taira decidirán si plantan cara o se marchan. Debido a la gran derrota en la batalla de Kurikara, la mayor parte del ejército ha quedado diezmada, la moral derruida y el pesimismo se ha apoderado de la facción. Aunque muchas serán las voces que proclamen una lucha continua, otras en cambio proponen la huida de la capital. Clanes antes aliados se volverán enemigos y el abandono llegará a todos los confines de las tierras Heike. En el bando de los Minamoto Yoshinaka supone un gran problema, puesto que la fidelidad al clan ha quedado dividida entre la rama Kiso y el señor Yoritomo, que desde Kamakura intenta aglutinar todos los clanes menores posibles. El emperador monje Go-Shirakawa, ansioso por expulsar a los Taira, ha concedido un enorme poder a Yoshinaka, de tal forma que ostentará el título de Shogun. Mientras los jugadores Heike padecen el exilio y el repudio de numerosas familias nobles, lo jugadores Genji se preparan para enfrentarse a Yoshinaka.

Versos Genji: Reuniones.

Septiembre de 1183.

Yoshitsune

Está claro que el lobo blanco tiene suficiente dialéctica y argumentos como para convencer a los dos grandes señores, pero como director de juego no debes permitir que un personaje no jugador, ni siquiera uno tan carismático como Yoshitsune, acapare el protagonismo de los jugadores. La responsabilidad del tratado debe recaer sobre ellos. El hermano de Yoritomo puede ayudarles, pero nunca robarles el protagonismo.

Hace ya unas semanas que Yoshitsune, Benkei, Shizuka y los banken han partido hacia las provincias del dominio Takeda, para reunirse con el señor del clan Nobuhide y también con el señor del clan Miura, Yoshimura, en la provincia de Kai. El cielo se muestra despejado y el sol luce desbordante de luz, aunque hace calor el viento arrastra algo de frío, pero los ánimos son buenos y Benkei no deja de bromear, contar anécdotas de aventuras pasadas. Al llegar a la capital de la tierra de los Takeda, serán recibidos por una guardia austera con miradas gélidas, poco habladoras y sin muchos miramientos los conducirán directamente ante la presencia del señor. El castillo tiene un aspecto feroz poblado de guerreros, y Takeda no Nobuhide junto a Miura no Yoshimura los aguardan con una mesa repleta de comida. Los jugadores deberán realizar una tirada de **mente+diplomacia a dificultad cinco** para mostrar la debida cortesía. Nobuhide comenzará argumentando que conocen el motivo de su visita y que en el pasado el clan prestó ayuda a los Minamoto, liderados por Yoritomo, en una justa rebelión ante la hegemonía Taira. El señor Yoshimura continuará la exposición alegando que muchos de sus hombres murieron en Ishibashiyama,

Sunomata y Yahagigawa por el blanco estandarte. Ahora Yoshinaka ha derrotado a los Taira de una forma aplastante y ambos señores se cuestionan porqué han de ponerse al servicio de Yoritomo. Yoshitsune dejará que los jugadores expresen sus opiniones respecto a este tema y que sean ellos los que intenten convencer a los Takeda y a los Miura. Una baza importante que pueden jugar trata sobre el carácter de Yoshinaka, un zorro ávido de poder que con abanico de hierro doblegará a los clanes de Japón con mucha más crueldad que el propio Kiyomori. Los jugadores deben improvisar sus respuestas y analizar con inteligencia sus conclusiones, pero han de conseguir que esos dos clanes luchen para Yoritomo. En un caso desesperado intervendrá Yoshitsune, que con un gran discurso atraerá a los dos grandes mandatarios.

Para celebrar la nueva alianza, el señor Nobuhide prepara un gran banquete, baile y música, con lo que los jugadores podrán tomar una noche de descanso e interpretar algunas emociones hacia Benkei o Shizuka. Una tirada de **mente+atención a dificultad 7**, revelará que Yoshitsune tiene un semblante sombrío, pero no comentará nada al respecto. Las tropas aliadas se reunirán en Kamakura en un tiempo no superior a un mes.

Versos Genji: Hacia la guerra.

Noviembre de 1183.

Estos últimos meses han supuesto un enorme ajetreo en las tierras cercanas a Kamakura, los rumores del Este no cesan de llegar. Los Taira han abandonado la capital, quemando sus palacios en su marcha, mientras que el ex emperador Go-Shirakawa ha nombrado Shogun a Yoshinaka, quien controla la capital a su antojo. Algunas voces proclaman que Yoshinaka desdeña las tradiciones cortesanas y está causando revuelos en la corte de Heian-Kyo y poco a poco se empieza a distanciar del emperador monje. Los ejércitos están listos para derrotar a Yoshinaka y en las inmediaciones de Kamakura se pueden observar miles y miles de saburais con el estandarte blanco como insignia. Los jugadores estarán ante Yoritomo en una gran sala donde se reúnen Yoshitsune, Noriyori, Dama Masako, Kagetoki, Takeda no Nobuhide, Miura no Yoshimura y Hojo no Tokimasa. Se debate acaloradamente sobre el discurrir de la guerra y el como derrotar a tan formidable estratega. Se escucharán numerosas versiones, desde ataques frontales, ataques en la sombra, alianzas con los Taira, pero Dama Masako, con su carácter aparentemente inocente, argumentará que Go-Shirakawa está descontento con Yoshinaka, y los monjes del monte Hiei apoyarán al anciano emperador, además que los Taira no han sido derrotados y aún sigue con vida Tomomori, por lo que el gobierno del zorro blanco aún no resulta firme. Otro tema candente reside en Minamoto no Yukiie, ahora enemigo de Yoritomo. Tokimasa lamenta el hecho de la expulsión del tío del señor de los Minamoto, porque ahora Yoshinaka cuenta con mejores generales y guerreros de confianza. Yoritomo, después de una larga discusión, ordena que Yoshitsune y Noriyori comanden los ejércitos y derroten a su primo el zorro blanco. Deposita en estos dos generales toda su confianza y les demandará que cumpla con su mandato de liberar la capital de la rama Kiso y devolver la gloria del imperio a sus orígenes. Todos los presentes realizan una reverencia y se marcharán, pero Dama Masako pide a los Banken que se queden.

Interpretar este tipo de reuniones resulta complicado por el gran número de personajes no jugadores involucrados. Una de las maneras que se emplean para solventar el problema consiste en pronunciar un par de frases con cada personaje, nombrando después el interlocutor, así los jugadores tienen un esquema claro de cómo se desarrollan las conversaciones.

La esposa de Yoritomo mostrará una franqueza insultante y aconsejará a los jugadores que vigilen y espíen a Yoshitsune por si comete algunas improvisaciones a las órdenes de Yoritomo. Serán compañeros de Kagetoki e informarán debidamente sobre los movimientos del lobo blanco. Les deseará suerte en las sucesivas batallas.

Versos Genji: Arcos y flechas a la capital.

Diciembre de 1183.

Más de diez mil saburais partes desde Kamakura hacia Heian-Kyo, pero su número es aumentado conforme los señores locales y los clanes pequeños conocen que Yoshitsune es un comandante de los ejércitos, y poco a poco el número ascenderá a los cuarenta mil al llegar a la región montañosa de Totomi. Los jugadores tendrán la posibilidad de conversar con Yoshitsune, Benkei, Noriyori, Shizuka o quien con ellos consideren oportuno. Los temas de conversación serán variados, y dependerá del director el desarrollar los temas dependiendo de a quien pregunten, pero lo normal es que

los argumentos se dirijan hacia Yoshinaka y Gozen Tomoe, la relación amistosa que mantienen con los mandatarios de la rama Kiso y el desasosiego de enfrentarse contra ellos.

El aroma que se percibe entre las tropas es de puro entusiasmo, emitido sobre todo por la figura de Yoshitsune, pero no deja de ser amargo el enfrentamiento contra antiguos amigos. Hazlo notar.

Las ladeas, los pueblos y las ciudades con las que se van encontrando bendicen al ejército de Yoritomo y Yoshitsune se comporta de forma amable con el pueblo llano. Organizando de forma ejemplar los recursos de los que disponen para que su paso por las tierras ricas en arroz no suponga un grave perjuicio para el campesinado. Se marcha rápido y veloz, la mayoría de los soldados cabalgan en briosos corceles equipados con arcos, flechas y espadas, y muchos de ellos gozan de la protección de fuertes armaduras.

Kumagai no Naozane.

Una de las figuras destacadas reside en Naozane, el fiero y diestro saburai. Compartirá con los jugadores su sabiduría y sus propias impresiones. Afirmará que mucho se habla sobre las dotes de general de Yoshitsune, además de su gran pericia con la espada, de la que existen leyendas e historias en las que ninguna de las personas la ha visto desenvainada. Está ansioso por descubrir los talentos del joven hermano de Yoritomo y aconsejará distanciarse todo lo posible de Kagetoki.

Kagetoki.

La cabra, en el momento que considere oportuno el director de juego, se acercará a los jugadores para recordarles las órdenes de Dama Masako, y que cualquier movimiento extraño de Yoshitsune deberán comunicárselo a él primero, ya que tiene acceso directo ante la dama de los Genji.

Versos Genji: La batalla de Uji y Seta.

Febrero de 1184.

A partir de Totomi, el avance se volvió bastante lento, ya que el número de tropas aumentó considerablemente y la marcha en las montañas en plena estación invernal, supuso un retraso considerable, aunque la mayor parte del ejército alcanzó su destino. Heian-Kyo permanece bajo custodia de Yoshinaka, aunque han llegado rumores y certezas de batallas perdidas ante Tomomori en Yashima especialmente y que el ejército de zorro blanco ha visto diezmada su capacidad ofensiva, por lo que ahora resulta muy vulnerable. Noriyori comandará el ejército de la vanguardia y se ha dirigido a la región de Seta, mientras que el joven general el de retaguardia que conduce a los guerreros a la ribera del río Uji. Ante la tropa emerge el río Uji, caudaloso y potente en esta época del año, rodeado de praderas y montañas lejanas y por el ejército de Yada no Yoshinashu o las praderas de Seta, verdes y frescas, donde los árboles dispersos duermen bajo el sol. Los campamentos se alzan alrededor del río Uji, donde su puente ha sido derrumbado por los soldados de Yoshinaka. Los banken pueden hablar sobre las maneras de cruzar el río, entre las que se destacarán dos medios, uno el atravesarlo con los caballos a nado, y otro vadearlo, el método que prefiere Yoshitsune para evitar muchas muertes por las flechas de los enemigos. Una vez en la otra orilla, los jugadores y el ejército atacarán las fuerzas enemigas, inferiores en número. Los jugadores podrán decidir en cual de los dos desearán formar. Por supuesto se mantendrán una reunión, donde la opinión de los banken será muy bien considerada.

Largo Viaje

Desde la salida de Kamakura hasta las inmediaciones de Heian-Kyo, el tiempo transcurrido es bastante largo, por lo que se anima al director de juego a incluir sus pequeños encuentros para amenizar la marcha. Sería recomendable que durante el trayecto los jugadores mantuvieran un intercambio de impresiones sobre los temas que más les preocupen. Antes de llegar a Heian-Kyo, los hermanos se separan ya que tienen batallas diferentes.

Cruzando el río Uji.

Si los jugadores han decidido atravesar el río montados sobre sus caballos, recibirán una contundente lluvia de flechas. Cada jugador deberá realizar cinco tiradas de **velocidad a dificultad 5**,

recibiendo d20 de daño por cada fallo. Si el jugador recibe al menos tres heridas, deberá realizar una tirada de **cuerpo+nadar a dificultad 5** para no ser arrastrado por la corriente. Muchos de los saburais que los acompañan mueren atravesados por la lluvia de flechas, y otra parte ahogados en los torrentes caudalosos del río Uji. Con mucho esfuerzo alcanzarán la otra orilla, pero el acto supondrá un gran honor entre los guerreros de Yoritomo e incluso el primero que llegue recibirá un poderoso presente del señor de los Genji una vez conocida y aprobada la hazaña. Si los jugadores deciden vadear el río, solo deberán realizar tres tiradas de **velocidad a dificultad 4 recibiendo d20 de daño** por cada fallo, aunque por supuesto no serán recompensados con la gloria y el honor.

Guerra en Seta.

Aunque la batalla de Seta se eclipsó por la del río Uji, tiene su importancia por Kanehira, un guerrero valiente y honorable. Sino muere en combate, se suicidará al final de la batalla siendo testigos los banken. Intentan que recuerden a este gran saburai.

La vertiente de Noriyori se reúne en la región se Seta donde se encuentra uno de los aliados más peligrosos de Yoshinaka, Imai no Kanehira, un poderoso soldado y "hermano de leche" del señor Kiso. Aunque no participó en las batallas de Shinano si ha ayudado a consolidar las tierras circundantes y Yoshinaka lo envió para atacar el ejército de Yoritomo, pero Yoshitsune decidió dividirlo en dos y así evitar un nuevo Kurikara. Los banken tendrán la oportunidad de dialogar con Noriyori sobre la batalla y confiesa que se encuentra nervioso porque sabe que muchos de sus guerreros no vivirán para disfrutar de la victoria. La llanura que presenciará la batalla y ambos generales, Noriyori y Kanehira, se acercarán al centro de la misma y mantendrán una conversación muy formal, llena de respeto y el sirviente de Yoshinaka alabará la astucia de separar el ejército invalidando al estrategia de su señor. Lamenta el hecho de enfrentarse a seres muy apreciados por Shinano aunque se siente orgulloso de morir y luchar contra grandes adversarios.

La batalla.

Superado la dificil tarea del río o el diálogo de Kanehira, los guerreros de Yoshinaka mantendrán una fuerte defensa del lugar, combatiendo de forma feroz y eficaz. El general que los comanda es Yada no Yoshinasu en Uji y Kanehira en Seta, fieles servidores del zorro blanco. Los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+estrategia** sin dificultad asignada, pero que se deberá consultar en la siguiente tabla para dilucidar el destino, con unas tres tiradas deberían ser suficientes antes de declarar la victoria para el bando de Noriyori y Yoshitsune.

Resultado	**Acción**
1	El personaje recibe un gran golpe de un lugar no esperado. 5d20 de daño.
2	Sumergido en una cruenta marea de cuerpos, sufre 3d20 de daño.
3	En un acto de temeridad, se lanza contra una unidad enemiga, combatiendo contra 5 saburais a la vez.
4	Un fuerte choque de unidades le brinda la oportunidad de combatir uno a uno contra los guerreros de Yoshinasu.
5	*Hazaña*. Una lluvia de flechas de una unidad de arqueros cae sobre la unidad del personaje, si supera una tirada de **velocidad+armas (la suya) a dificultad d10**, se considerará hazaña y conseguirá bloquear la mayoría de ellas, **recibiendo d20** de daño.
6	*Duelo*. Un enemigo de gran valía señala con su arma al personaje retándolo a muerte. • **Yukishige**: Un conejo tramposo y de artimañas poco honorables, le falta una oreja.

- **Kanemitsu**: Excelente jinete zorro, de dedos ágiles y arquero certero. Tiene un hocico prominente.
- **Kaneyuki**: Enorme oso de gran barriga y experto en el uso de la naginata. Sus piernas cortas le otorgan cierta torpeza de movimiento.

7	*Gran hazaña*. La unidad del personaje sufre una horrible embestida y muchos de los saburais comienzan a huir presa del pánico, pero el banken realiza una arenga y se enfrenta a d6 enemigos simultáneamente durante tres asaltos, antes de que los soldados lo vitoreen y vuelvan a combatir.
8	*Ayuda*. Naozane/Noriyori atraviesa ciertas dificultades ya que sufre el ataque de los guerreros más experimentados de Yoshinasu/Kanehira.
9+	Enfrentamiento con el general enemigo, ya sea Kanehira o Yasuhira.

Yoshinaka en Uji.

Cuando la batalla se presente perdida en Uji, un mensajero anunciará la victoria de Noriyori en Seta, lo que hará cundir el pánico entre los hombres de Yoshinaka. Pero éste aparecerá por uno de los flancos, con una veintena de saburais y Gozen Tomoe, acercándose hacia la unidad de Yoshitsune, donde se encuentran Benkei, Kagetoki y Shizuka. Aunque los guerreros de ambas formaciones entrarán en combate, el zorro blanco y Gozen Tomoe saludará a los banken y a Yoshitsune como en los años anteriores, pero el lobo blanco pedirá su rendición. Con su habitual comportamiento torpe se negará y su mirada atravesará el corazón de todos los presentes, sus heraldos tocarán retirada pero ente los insistentes comentarios de Kagetoki, Yoshitsune se encaminará hacia la ciudad imperial, permitiendo a las leves tropas enemigas huir, "ya hay demasiada sangre en Uji", argumentará Yoshitsune, que deducirá que el zorro blanco se defenderá el castillo de Awazu.

Desenlace Genji.

Los jugadores han experimentado una gran victoria que desde hacía muchos años no se permitían. La suerte cambia para ellos y ahora podrán entrar triunfantes en la capital, pero lo más importantes es que perciban ese halo oscuro que muchos tratan de atrapar al Yoshitsune, aunque esta batalla ha inclinado la balanza hacia el bando de Yoritomo los banken Minamoto han de recordar que Yoshinaka aún no está derrotado y que la facción Taira, con poderosos guerreros como Tomomori, Noritsune o Atsumori, puede dar muchos problemas.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Meyo: Dos puntos, más uno adicional por cada duelo importante o hazaña. Matar a un general enemigo otorga dos adicionales y cruzar el río Uji, otro adicional.

Versos Heike: El último paseo por la capital.

Septiembre de 1183.

La tristeza impera en Heian-Kyo y los banken Taira deambulan por la ciudad observando cada rincón como si fuera el último que percibieran. Saborearán los aromas del palacio imperial, de las calles abandonadas y del rumor del río. La masacre de Kurikara ha abofeteado la cara de los saburais, y también de las familias de los muchos fallecidos, por el que los monjes y piadosos rezan en los templos. El viento arrastra la melancolía y la incertidumbre y, aunque para los partidarios de Munemori el desasosiego se apodera del corazón, en el pueblo llano, en muchos ojos y miradas, se percibe una alegría oculta, escondida y profunda, tal vez los kami hayan castigado al clan por sus excesos. El tiempo pasa lentamente en estas mañanas tan vacías, hasta que los criados de Munemori

Tristeza

Esta escena debe refleja la inminente partida de la capital. Derrotados y abatidos, la mayor parte del ejército yace muerto en el paso de Kurikara y es cuestión de tiempo que Yoshinaka aparezca. Pero aparte de eso, haz que los historiales de los personajes en Heian-Kyo lleguen a su fin, amores, amigos, contactos, todo se acaba aquí.

los llaman ya que se iniciará una reunión para determinar el destino del clan, una reunión donde asistirán todos los influyentes de la facción.

Versos Heike: El destino del clan.

En el mismo lugar donde se decidió guerrear contra Yoshinaka, alberga a todos los importantes de los Taira, Tomomori, Shigehira, Tadanori, Shigeyoshi, Munemori (y los dos gatos onmyoji), Koremori, el emperador Antoku y Dama Nii. El señor del clan habla en primer lugar para ordenar la huída de la ciudad hacia otras tierras aliadas, ya que no existe ejército capaz de derrotar a Yoshinaka y los señores que antes apoyaban al clan, se les ha dado la espalda. Tomomori protesta con la medida ya que si se van, aparecerán nuevas traiciones y considera más oportuno luchar convocando a los aliados de Yashima. Tadanori el poeta dirá que los monjes del Monte Hiei han rechazado la petición de ayuda, el afable de Sanemori, muerto en Shinohara defendiendo a los Heike y, además, está la desaparición del emperador monje, Go-Shirakawa que muchos lo sitúan ya bajo la protección de Yoshinaka. Koremori volverá a suplicar perdón pero el emperador Antoku con su tierna sonrisa y el cariño de Dama Nii, lo recompondrán. Tomomori argumentará que incluso él mismo hubiera caído en el ardid del zorro blanco ya que nadie se esperaba una carga desde esas montañas tan abruptas. Se les pedirá consejo a los banken pero al final, Munemori (tras dialogar con los gatos) decidirán marcharse de la capital, pero Shigehira propone quemar sus palacios en Fukuhara y cualquier edificio, campo o utensilio Taira para que los Genji no le saquen provecho.

Versos Heike: Adiós a Heian-Kyo.

Tras la decisión, muchos solados portan antorchas para quemar los palacios y hogares de los Taira (pero no el Palacio Imperial) y los banken tienen la última oportunidad de despedirse de la ciudad, de sus lugares favoritos, amigos o amantes.

Tadanori.

En cualquier momento, el guerreo poeta les pedirá a los personajes que lo acompañen a visitar a un gran maestro con el pincel (los japoneses del Heian escribían en pincel, no en pluma) y un excelente sabio, el poeta Shunzei. La hermosa casa del escritor se halla cerrada y su jardín cuidado sólo contiene un criado que corta algunas malas hierbas, que al observar a los Taira dice que su señor no se encuentra en casa. Una tirada de **mente+diplomacia a dificultad 4**, revelará que el sirviente trata de decir que no son bien recibidos en dicha casa. Tadanori no se molesta y manda saludos, pero cuando apenas se gira la voz rasgada de un perro de buen porte, ropas elegantes y fino acento se disculpa por no reconocer al gran Tadanori. El aludido agradece las palabras y le entrega un rollo de pergaminos donde están escritas algunas de sus mejores obras, por si alguna vez se realizase alguna antología y el maestro Shunzei lo considera beneficioso, que las incluyera. Bajo un solemne saludo, se despide.

Noritsune y Atsumori.

Dentro del palacio los amigos de los banken los abordarán para preguntarles el porqué de la huída. Ambos piensan que lo ideal y honorable sería plantar batalla con las fuerzas de los clanes aliados y se muestran indignados por el resultado de los acontecimientos, pero como fieles al clan, no se rebelarán contra una decisión de cobardes. Noritsune, el más enojado de todos, confiesa que ha estado apunto de coger una pequeña guardia y lanzarse contra los enemigos, pero nadie es tan temerario como él, por fortuna, en palabras de Atsumori.

Yukimori.

Entre todo el ajetreo y el olor a ceniza y fuego, con los preparativos forzados de la huída, los jugadores de encontrarán con este perro delgado, ahora con el rostro malicento y muy pensativo, mucho más que de costumbre. Se mostrará silencioso y le preguntará a los jugadores por la decisión tomada. Realmente desea conocer las impresiones de los banken y él comentará que le resulta muy duro abandonar la capital, pues toda su vida se resume entre las calles de Heian-Kyo. Una tirada de

mente+atención a dificultad 6, revela que Yukimori no tiene intención de seguir al clan, pero es algo que negará si algún jugador se lo comenta.

Versos Heike: El exilio.

Todas las familias Taira lloran amargamente mientras parten de la capital en busca de los aliados de antaño, grandes señores con lo que queda de su ejércitos, sus sirvientes y afiliados marchan en una procesión oscura, lúgubre y triste, hacia un exilio donde no se sabe su final. Incluso Dama Nii y el emperador Antoku tienen que padecer este destino. Pero en la distancia sólo un grupo permanece en las puertas de la ciudad, Yukimori y todo su séquito. Tomomori aconseja no emplear ninguna acción contra Yukimori y le recuerda a Munemori que la decisión de huir de la capital traerá nuevas traiciones, pero todos están de acuerdo en mantener la unión ante este momento tan complicado.

Se sucederán ahora algunas escenas para representar la marcha de los Taira. En muchos casos funciona como una especie de trasfondo más que como una escena en sí, por lo que se anima al director de juego a incluir los historiales o escenas propias que se ajusten a este sentimiento de abandono y de pérdida.

Procesión de templos.

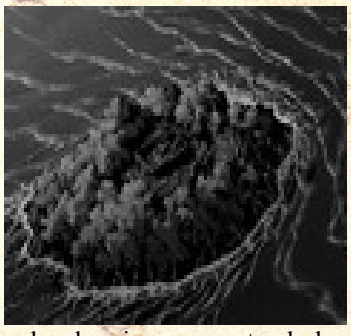
Los primeros pasos les conducirá a la provincia de Bungo, señorío de Yorisuke. En la región se encuentran numerosos templos, y todos los Heike rezan a los Kami para que les devuelva su gracia perdida. En uno de ellos en el centro de las montañas y formando un valle hermoso con altos pinos y pastos abundantes, la comitiva en nombre de Yurisuke, pide audiencia para hablar con Munemori. Un mono alto de brazos anchos, torso poderoso y unos colmillos sobresalientes, les informa que el emperador monje Go-Shirakawa los ha repudiado y ha nombrado a un nuevo emperador, Gotoba, por lo que a partir de ahora todo clan simpatizante de la casa imperial les considerará enemigos. El emisario se marchará sin dar su nombre y el revuelo hará mella entre los Taira, mostrando su indignación estando aún Antoku con vida. Muchos lloran y los banken reciben la visita de Dama Nii y les suplica que sigan protegiendo al emperador Antoku.

Dazaifu.

Octubre de 1183.

La peregrinación forzosa ahora conduce hacia unas tierras donde un saburai llamado Koreyoshi fue sirviente de Taira no Shigemori, padre de Taira no Koremori y también hijo de Taira no Kiyomori. Munemori ha enviado a los banken junto a Koremori para solicitar audiencia y permiso para poder establecerse en las tierras de Dazaifu y los jugadores se encuentran frente al señor Koreyoshi, una serpiente de afilados colmillos y cuerpo adamantino. Koremori invoca el nombre de su padre para compadecer el corazón del señor y le recuerda las viejas alianzas, pero Koreyoshi dice que podría hacerle prisionero ahora y entregarle a Yoshinaka, pero por respeto le dejará marchar. La negociación no se moverá de ahí y por mucho que insistan los Taira tendrán que abandonar la región si no quieren verse atacados. Los jugadores volverán ante Munemori para comentarle que nadie les va a apoyar y Koremori se mostrará indignado ante la falta de respeto hacia su padre.

Costas de Yashima.



Poco a poco todos los señores con los que se han ido encontrando les han expulsado de sus tierras, de hecho, en la provincia de Chikugo fueron atacados por más de treinta mil jinetes y muchos Taira tuvieron que huir precipitadamente. Los antiguos apoyos se han roto y es evidente que ya nadie apuesta por el clan de los Heike. Los jugadores pueden dialogar entre ellos para meditar su nueva situación y se ha de hacer palpable la paradoja de verse un día en la cima de Japón y después huidos como si fueran criminales. El empuje de los otros señores les conduce hasta las costas de Yashima, en la isla de Shikoku. Formando botes y navíos realizan una pequeña travesía en mar, y en la isla pueden de nuevo volver a formar una tierra propia, ya que los señores locales siguen respetando los

antiguos acuerdos, siendo el único lugar de Japón donde los Taira son bien recibidos. Poco a poco empiezan a construir de nuevo su hogar y los banken ayudan en esa empresa. Tomomori se muestra bastante decepcionado y sigue manteniendo su postura de que si se hubiesen quedado en la capital a luchar muchos señores les hubiesen apoyado.

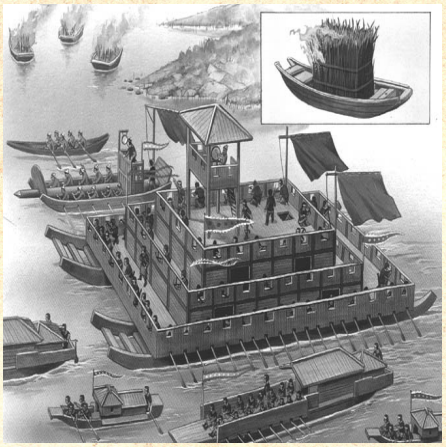
Versos Heike: La batalla de Mizushima.

Noviembre de 1183.

La arenga de Tomomori
Después de varios meses de huída ahora se presenta la oportunidad de volver al cauce de la historia. No improvises el discurso de Tomomori, sino prepáralo de forma concienzuda y haz que los jugadores boten al escuchar tus palabras.

Los exploradores han avistado a numerosas embarcaciones del emblema de Yoshinaka y comandadas por Yada no Yoshinasu, los han seguido hasta estos rincones olvidados de Japón con el fin de derrotarlos. Tomomori se muestras indignado y enojado con el emperador monje Go-Shirakawa y sus conspiraciones, puesto que no ha respetado la voluntad de Antoku y ha olvidado que el niño sigue siendo emperador de todas las tierras del sol, por eso lanza un poderoso discurso y selecciona a los banken y a Noritsune como sus allegados para desembarcar en Mizushima y enfrentarse a una tropa naval en tierra, con lo que Tomomori espera ganar gracias a ese factor sorpresa y por eso moviliza a su ejército con rapidez. El sonido de los caballos al ser introducidos en las naves de guerra, el tensar de los arcos, los pequeños puentes levadizos y el griterío anima a los castigados Heike, como si la esperanza hubiera cubierto su corazón.

Las naves de combate.



Las banderolas blancas de los Genji se perciben con nitidez pero una tirada de **mente+búsqueda a dificultad 5** revelará que la mayor parte del ejército se haya aún en tierra y la mayoría van a pie, Tomomori tenía razón, las tropas de Yoshinasu se han preparado para una incursión naval, así que si logran alcanzar la costa en breve tiempo, tendrán una gran victoria ante este ejército. Los barcos poco a poco se acercarán hasta que choquen entre ellos, los jugadores que colisionan y echarán las pequeñas tablas para abordar el barco enemigo, deberán tener éxito en una tirada de **velocidad a dificultad d8** o caerán a la cubierta por la violencia del impacto. En estas batallas navales y debido a la inestabilidad de la superficie, ningún dado de la tirada de ataque o defensa podrá superar la puntuación de velocidad. Los banken se enfrentarán a combates clásicos explicados en el manual pero en proporción de dos a uno (por supuesto que en desventaja los jugadores). Al término del mismo una lluvia de flechas los salpicará y deberán superar una tirada de **velocidad+esquiva a dificultad d8** o **recibirán 2d20** dados de daño. Tras esta escena, los navíos alcanzarán la costa.

Combate.

Noritsune pelea con gran arrojo y dedicación, empleando su arco y su tachi para matar a muchos de sus enemigos. Su coraje invade a sus unidades y mientras lucha grita el nombre del emperador Antoku.

Ya en tierra, los caballos y sus jinetes salen al galope cogiendo por sorpresa a los saburais de Yoshinasu. Toda la furia contenida de estos meses estalla en una carga de violencia donde las espadas y las flechas acaban con numerosas vidas de los Kiso, ya que ese es el emblema que alzan en estas playas. Los jugadores iniciarán dicha maniobra con ataques de **cuerpo+arma** a una **dificultad d8** y ningún dado podrá superar a la puntuación de equitación. Por cada punto por el que se supere la dificultad se matará a un enemigo, pero si se falla, se **recibirá d20** de daño, aunque al segundo fallo el personaje deberá realizar una tirada de **velocidad+equitación** a **dificultad 5** para no ser derribado y **recibir 2d20** adicionales de daño. Serán necesarias al menos unas cuatro tiradas antes de dar punto y final a una batalla bien planeada

desde el principio, la carga ha dejado numerosos muertos del bando contrario y se puede observar a Yada no Yoshinasu huir con buena parte del ejército, pero la victoria ha subido la moral a los Taira y Tomomori adjudica varias patrullas en esta zona para anticiparse a futuros encuentros contra las fuerzas de los Minamoto, vengan de Yoritomo o Yoshinaka.

Celebración.

Tras la buena victoria Munemori ordena realizar un gran banquete a base de pescado y marisco ya que las fortunas han bendecido la batalla a favor de los Taira. Tadanori recita algunas poesías y muchos sirvientes interpretan canciones y representan obras que tratan sobre los espíritus animales, incluso algunos se mofan de Yoshinasu y Yoshinaka, contando chanzas y parodias de su comportamiento. Los banken reciben honores y pueden disfrutar del premio en compañía de quienes deseen.

Versos Heike: Tras Muroyama.

Diciembre de 1183.

Minamoto no Yukiie lanzó hace unos días un ataque desesperado hacia los Taira en la costa, pero no en la de Yashima. Tomomori le hizo frente con pocas unidades de guerreros y prescindió de los banken, llevándose a otros guerreros y al final, se alzó con la victoria, otra sobre el bando de Yoshinaka, puesto que por todos es sabido que Yoritomo ha expulsado a su tío de sus tierras por sus fracasos y suponen que Yoshinaka hará lo mismo tras esta nueva derrota. Ya en el nuevo hogar, las noticias vuelan y la más importante es que hace varias semanas Imai no Kanehira, sirviente y "hermano de leche" derrotó al gran Seno no Kaneyasu, un gran espadachín que participó en el torneo de tachi (poema 3), en Fukuryuji, por lo que ya no se contará con ese gran aliado. En la capital, Yoshinaka se ha nombrado Shogun y existen algunas revueltas entre los monjes del Monte Hiei porque el emperados monje, Go-Shirakawa, ya no desea que Yoshinaka siga en la capital y es de esperar un conflicto armado. Ahora se debatirá el curso que tomará el clan y todos los grandes señores de los Heike se reunirán, incluso Noritsune, que tras la batalla de Mizushima ha alcanzado gran reputación. Los rumores apuntan que Yoritomo ha movido ficha y ha traído a su hermano Yoshitsune a la guerra, una noticia altamente preocupante, porque la guerra ha tomado una nueva dimensión. Tomomori cree que existe un destino entre él y Yoshitsune y augura que pronto se verán las caras.

Desenlace Heike.

Los personajes han vivido momentos muy penosos en sus aventuras, de gobernar en la capital a ser perseguidos como criminales. Tal vez se hayan sentido como los Minamoto en este poema, pero las victorias finales ante los sirvientes de la rama Kiso ha insuflado la moral suficiente para poder mirar a un nuevo día sin problemas. Ahora que su amigo Yoshitsune ha entrado en la guerra todo toma un cariz más interesante.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este octavo poema.

Kamakura.

Es la ciudad principal de la región de Kanto, capital de los Genji y base de Minamoto no Yoritomo. Rodeada de montañas y por la bahía de Sagami, la convierte en un fuerte natural muy difícil de conquistar por los ejércitos enemigos. Pese al pequeño tamaño se ubican bastantes templos y monjes (cada vez en aumento, gracias a Yoritomo), lo que pueden convertirla en pocos años en un foco religioso, además de un importante enclave portuario.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.

Yashima.

Isla pequeña fundamentalmente pesquera y con un puerto aceptable. La humedad es considerable y los nobles locales aún ostentan la amistad de los Taira, rica en bosques y cercana a las tierras de Bitchu, no queda tan alejada del núcleo demográfico fuerte del centro de Japón.

Personajes.

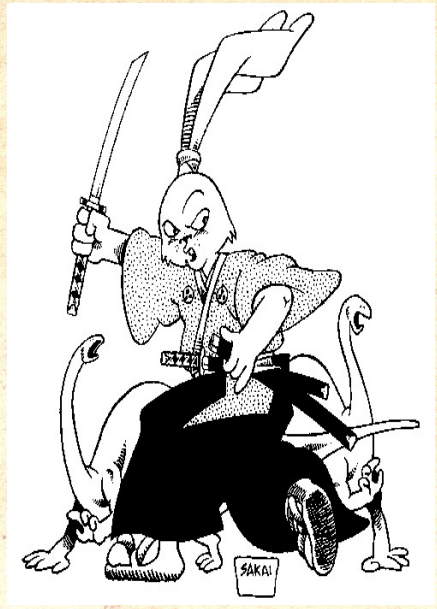
Listado de personajes importantes que aparecen en este octavo poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Dama Masako.

Hermosa como la mañana, finge ignorancia y debilidad cuando se encuentra entre los varones, al estilo "*yo, como mujer no entiendo*", pero está mejor informada de lo pasa en Japón, ya que maneja a Yoritomo a placer. Es muy inteligente y cuando realiza comentarios mantiene una discreción sublime.

Taira no Tomomori.

Dolido por la masacre de Kurikara intenta demostrar que aún se puede luchar. Cuando sean exiliados de la capital, tendrá una furia interna que se liberará en la batalla de Mizushima pero mientras se comportará como el líder que necesita el clan.



Minamoto no Yoritomo.

Enojado por sus fracasos y comprobar como Yoshinaka ha destrozado a un importante ejército Heike, no ha tenido más remedio que apoyarse en sus hermanos. Su rostro poco a poco denota la impaciencia y la furia, pero gracias a su honor, de momento no se ha convertido en un tirano similar a Kiyomori.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Pese a su juventud, en sus ojos se muestra muchísima sabiduría y conocimiento, porque actúa con grandeza en su moral y honor. Desde que parte de Sendai su rostro esboza tristes sonrisas y sus ojos lloran porque sabe que su arte irá a la guerra. Recuerda que Yoshitsune nunca desenvaina su tachi y que jamás mata.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón.

Minamoto no Noriyori.

Amable y gentil, especialmente con los personajes. No se mostrará muy contento las batallas, pero viniendo de una orden directa de Yoritomo le es imposible una negativa, sin duda se ha acostumbrado a la vida palaciega y su cuerpo comienza a desarrollar una leve barriga culpa del sake, la buena comida y las féminas de los burdeles, así como alguna que otra geisha.

Kajiwara no Kagetoki.

Esta cabra de largo mechón, aparenta ser lo que no es. La mayoría lo contempla como un gran líder y hábil guerrero, pero en realidad lo finge. Aprovecha sus posiciones para no perder influencia y jamás se pone en contra de aquellos que puedan dañarle, teniendo las orejas largas para los rumores, ha contado todas las vivencias de los personajes y Yoshitsune a Dama Masako.

Taira no Tadanori.

El hermano pasará a la historia de la poesía por sus versos hermosos al final de la historia. Mostrará su lado más prudente y sensato, pero en su corazón el dolor se muestra abiertamente por el abandono de la capital.

Takeda no Nobuhide.

Este jabalí entrado en años posee unos colmillos algo amarillentos y mechones de pelo blanco en algunas zonas de su pelaje. Se muestra algo decepcionado por el comportamiento de Yoritomo y mientras transcurre el poema observa a Yoshitsune como el verdadero líder.

Taira no Munemori.

Cada vez parece más gordo y más supersticioso. En su mente no se atisba la derrota Taira y supone que las hazañas militares de su padre lo protegen de Yoshinaka, por eso decide mandar a Koremori, sólo por consejo de los onmyoji que dictaminan que Benten le ayudará en la batalla.

Taira no Shigehira.

Su carácter belicoso resurge como aquella vez en Nara, menospreciando a los Minamoto y creando tensión en las reuniones, donde la batalla y la sangre es lo único que importa. Su postura guerrera no le hará desear la paz u otras ideas que no sea la guerra abierta y desde luego, la quema de las mansiones ponen de manifiesto su carácter.

Miura no Yoshimura

Señor del clan Miura y tradicional aliado de Yoritomo. Este cerdo de diminuta nariz y orejas pequeñas, siempre dialoga frunciendo el ceño otorgando un aspecto de perpetuo enfado, algo que ayuda a tomar esta conjetura consiste en la visión de sus puños cerrados a sus discursos monosilábicos, gruñidos y gestos con la cabeza. En el poema se comportará algo más educadamente pero se necesitará de mucha persuasión para convencerle de ir a la guerra, ya que en el pasado no resultó muy beneficiado.

Taira no Yukimori.

Su vida cambiará en este poema porque ante la idea de abandonar la capital y vagar sin rumbo fijo, cambiará su lealtad y rechazará a los Taira, primero para convertirse en aliado de Yoshinaka y después de Yoritomo. Sus remordimientos nuca cesarán.

Gozen Tomoe.

Esta hermosa coneja que lleva una cinta blanca en su frente se hará muy amiga de los jugadores. No soporta a Dama Masako y menos a Yoritomo, pero tampoco es que desee emprender la guerra contra ellos, excepto si lo desea su amor Yoshinaka.

Taira no Noritsune.

Si existe alguien más furioso con esta situación que Tomomori es Noritsune. Considera una humillación el abandono de la capital sin presentar batalla y desde luego se desquitará en la batalla final, donde alcanzará gran renombre y fama.

Minamoto Kiso no Yoshinaka.

Sus ojos cerrados y su sonrisa perenne le confieren ese típico aspecto infantil y torpe. Parece comportarse de forma "tonta", disculpándose por todo lo que hace y acariciándose con la palma de la mano la parte trasera de su cabeza, actitud que cambia cuando abre uno de sus ojos, una mirada y un rictus que provoca terror. Su excesiva permanencia en el palacio imperial le ha vuelto algo acomodado e impreciso.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Juiciosa y discreta, no le agradará el hecho de marcharse de Sendai, pero seguirá a su amor hasta el final. Entre ella y Dama Masako sólo existe la rivalidad no disimulada por Yoshitsune.

Taira no Koremori.

El fracaso de Shinano le ha hundido, pero aún existen elementos en su corazón para hacer que la vergüenza se mitigue. Una de las ideas de Koremori es ingresar como monje y pedir perdón por sus fracasos.

Imai no Kanehira.

Desde que era un niño su tiempo lo ha pasado con Yoshinaka y siempre se han considerado hermanos de leche, incluso juraron morir juntos en batalla. Este zorro pardo siempre lleva un ojo cerrado y una sonrisa en sus labios, de comportamiento tranquilo excepto en batalla, donde su furia y coraje, sumado a una indómita voluntad lo convierten en un guerrero extraordinario, como ocurrió en el sitio de Fukuryuji, que avanzó con su ejército sobre un campo de arroz mientras las tropas de Seno no Kaneyasu disparaban flechas y flechas contra sus unidades. Al final derrotó a Kaneyasu de manera heroica.

Yada no Yoshinasu.

El oso de fuertes brazos y piernas largas competirá de manera amistosa con el resto de jugadores. Es evidente que siente una gran lealtad hacia su señor Yoshinaka y siempre se comporta de manera valiente, seria y con poco sentido del humor, de manera brusca, como si estuviera enfadado.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Se sentirá decepcionado al no poder participar en ninguna batalla y sobretodo preocupado por el destino de su clan, ahora en el exilio.

Los tres tesoros sagrados

Poema diez: Los tres tesoros sagrados.

"El verdadero blanco que el arquero debe apuntar es su corazón".

Introducción.

La guerra ha vuelto para flagelar Japón pero esta vez cuenta con la presencia de Yoshitsune. Los ejércitos de Kamakura han conseguido expulsar a Yoshinaka de la capital mientras que en Yashima la facción Taira cosecha victorias contra aquellos que una vez les juraron lealtad, demostrando que su clan aún mantiene una gran cota de poder. El zorro blanco se ha ocultado en Awazu, a la espera de la batalla final contra su primo Yoshitsune y Noritsune, elevado al estatus de héroe por los Heike, marcha en apoyo de su señor contra sus enemigos.

Una vez que Yoshitsune y Noriyori derroten a Yoshinaka, sus fuerzas viajarán para derrotar los vestigios Heike, donde Noritsune y muchos grandes guerreros están dispuestos a vender caras sus vidas. El último ciclo de la guerra comienza.

La aventura.

Desde la huída de Yoshinaka de la batalla de Uji, Yoshitsune ha entablado conversaciones con el ex emperador Go-Shirakawa para establecer un análisis del estado de la región. Se ha nombrado un nuevo emperador, Gotoba, pero se necesitan los tres grandes tesoros para oficializar la ceremonia, algo que los Heike conocen a la perfección y Tomomori realiza todo lo posible para perpetuar el gobierno de su hermano, batallando incansablemente contra sus enemigos. Los jugadores Taira comprobarán que las lealtades virarán rumbo a los estandartes blancos y deberán mantener la supremacía a base de batallas, donde Noritsune tendrá un papel importante. El final del poema conduce a un puente para la famosa batalla de Ichi no Tani.

Evidentemente cualquier director de juego avispado comenzará a preguntarse si estamos en una fase final de la campaña, es cierto. Una vez que Go-Shirakawa ordene que se devuelvan a la capital los tres tesoros, indicará que la confrontación entre Taira y Minamoto acaba.

Versos Genji: El relato de Go-Shirakawa.

Febrero de 1184.

Heian-Kyo recibe a los banken y a Yoshitsune tras la derrota de Yoshinaka en el río Uji. Cuando se aproximan al Palacio Imperial, los monjes y muchos de los sirvientes huyen despavoridos y en los pasillos el pánico fustiga a todos sus inquilinos. Durante el trayecto hacia la sala del emperador, las voces proclaman que el señor Kiso ha vuelto para matar al emperador-monje, pero poco a poco las expresiones de terror cambian a las de alegría y estas a un júbilo descontrolado cuando se verifica la presencia de los Minamoto de Kamakura en la capital. Al entrar en la sala imperial, Go-Shirakawa tiene lágrimas en los ojos y bendice a los personajes y Yoshitsune por su presencia. Los sirvientes de palacio procuran alimentos, baños y comodidades para los banken y los señores Genji, y no es hasta que Noriyori entre por las puertas de la capital cuando comience el relato de Go-Shirakawa. El atardecer llegará pronto arropando con su tela roja los alrededores y otorgará un brillo enfermizo a los ojos del ex emperador. El arroz acompañado con fideos y numerosas hortalizas sirve de cena a Shizuka, Benkei, Yoshitsune, Noriyori, Naozane, Kagetoki y los banken. Las palabras del ex emperador comenzarán relatando que tuvo que escapar del dominio Taira y que gracias a fieles capitanes le proporcionaron refugio y cobertura para huir durante la oscuridad. Sus primeros pasos le condujeron hacia el Monte Hiei y los monjes lo escoltaron hacia las afueras hasta que los rumores sobre la derrota de los Taira en Kurikara hizo que cambiara su rumbo hacia Shinano. Se encontró con Yoshinaka y éste le acogió y protegió hasta Heian-Kyo. Los Heike huyeron ante la presencia del ejército de Kiso y no tuvo resistencia al tomar la capital. Como generales traía a Gozen Tomoe, Minamoto no Yukiie, Imai no Kanehira y Yoshinasu. El pueblo aceptó de buena gana la marcha de los Taira y acogió como un héroe a

En el poema anterior existió un lapso de tiempo en el que los jugadores desconocen cómo administró las tierras Yoshinaka. Este primer verso sirve como excusa para explicar cómo se desarrollaron los hechos desde la perspectiva de Go-Shirakawa.

Yoshinaka, incluso él mismo le nombró Shogun y le ordenó que derrotase a todas las fuerzas de los Heike de la región. Se extendieron edictos que condenaban al destierro al clan de Munemori, y el zorro blanco dedicó buena parte de su campaña militar a la destrucción de sus enemigos. Pero pronto el carácte.r autoritario y dictatorial de Yoshinaka comenzó a molestar a los cortesanos. El guerrero de Shinano no tenía modales y se comportaba con torpeza en los asuntos ceremoniales importantes, demostrando una falta de respeto a las tradiciones. Malgastaba el dinero y las cosechas en rearmar sus ejércitos debilitados por las escaramuzas con los Heike. Cuando abría los ojos el terror se apoderaba de todos y las críticas eran cercenadas a base de tachi, reprendió con dureza una revuelta de partidarios Taira y monjes del Monte Hiei cuando los nombramientos y los destierros desafiaban toda lógica. Yukiie fue desterrado por Yoshinaka cuando éste empezó a cuestionar algunas de las leyes de este Shogun y la corte vivía apesadumbrada por el carácter del zorro blanco. Gracias a un aliado suyo llamado Mongaku, Yoritomo recibió una misiva donde se le explicaba toda la situación y se le exigía que combatiese contra su primo. El ejército de Yoshinaka perdió muchos de sus efectivos cuando se enteraron que Yoshitsune y Noriyori avanzaban hacia la capital. Pero no sólo por este motivo, sino también porque el señor Kiso disfrutaba en demasía de la vida palaciega, bebiendo, durmiendo, cazando y holgazaneando, reduciendo sus capacidades estratégicas. Fueron sus hombres los que le hicieron reaccionar, pero ya era demasiado tarde, porque la batalla de Uji ya mostraba signos de derrota. Los Heike tienen una base fuerte en Yashima donde los combates navales les han otorgado victorias importantes, y según Go-Shirakawa, es debido a la influencia de los tres tesoros sagrados, la espada, el espejo y la joya esférica. Los necesita para coronar a Gotoba como emperador reinante y ordena a Yoshitsune acabar con Minamoto Kiso no Yoshinaka, todos los Taira y conseguir los objetos.

Taira no Yukimori.

Después de la cena y antes de que los jugadores se retiren a descansar, un perro de aspecto torpe pero con una presencia muy pacífica, pedirá hablar con los banken. Se presentará como Yukimori y confesará con cierta vergüenza que ha cambiado las lealtades hacia los Genji, porque con el gobierno de Munemori todo el clan Taira estaba condenado a su destrucción. Quiere comunicarles que el nieto de Taira no Kiyomori seguramente se convertirá en monje y caminará en muchas direcciones, según sabe, ha tenido un hijo que cuentan que es la viva imagen del difunto Kiyomori. Además les previene de Go-Shirakawa, porque firma edictos de destierro con pasmosa facilidad, primero a Munemori y ahora a Yoshinaka, ¿será Yoshitsune el próximo?

Versos Genji: Heian-Kyo.

Los personajes disponen de un breve tiempo para descansar y relajarse antes de partir hacia la ciudad de Awazu. La capital de Japón ofrece un inmenso paraíso de calles limpias y grandes, edificios lujosos, templos hermosos y el maravilloso paisaje que los rodea, arropando a Heian-Kyo con sus verdes montañas y un río cristalino que reposa cerca del majestuoso Palacio Imperial, aunque la belleza queda perturbada por varios edificios quemados que antes pertenecieron a los Taira. Los sirvientes de la corte demostrarán modales muy superiores a los guerreros del Oeste y las damas aristocráticas intentarán seducir a los banken. Aunque los ciudadanos respiran aliviados por la marcha de los señores de la guerra, incluso en esta región la fama de Yoshitsune le precede y si los jugadores sortean una tirada de **mente+recabar información a dificultad 4**, obtendrán respuestas simpatizantes hacia el lobo blanco, “ojalá sea nombrado Shogun”, “él debería gobernar a los Genji” o “el pueblo necesita al señor Yoshitsune”.

Recuerda que gran parte del trasfondo Taira pertenece a esta ciudad y puedes emplearlo contra los Minamoto. Por ejemplo, si un personaje Heike tuvo un romance con una cortesana, ésta podría intentar vengarse de un Genji por expulsar a su amado.

Versos Genji: Confesiones.

Las tropas unificadas de Yoshitsune y Noriyori parten en dos días hacia la ciudad de Awazu, donde los estertores del zorro blanco parecen llegar a su fin, pero que aún aglutina a poderosos héroes de la guerra, especialmente a Gozen Tomoe. El camino se torna silencioso y ráfagas de corta lluvia empeoran los ánimos de los solados cuya fatiga aumenta debido al poco descanso. Durante el trayecto los personajes

La distancia que separa a la capital de Awazu no resulta muy extensa, pero se anima al director que incluya sus propios encuentros.

se percatan que Kagetoki comanda una unidad importante de saburais a caballo y si preguntan, Noriyori contestará que son órdenes de su señor Yoritomo, lo que generará las protestas de Benkei.

Shizuka.

La encantadora bailarina encontrará un hueco para dialogar con los personajes sobre sus sentimientos respecto a Yoshinaka y Tomoe. Aunque Yoshitsune permanezca con un serio semblante ella les confesará que la batalla le llena de tristeza y tema que su jovial carácter acabe destrozado por los horrores del conflicto. Recordará los primeros tiempos de amistad con los banken y especialmente una frase que caracterizaba a Yoshitsune, "es como el viento". Desvelará que lleva muchos años enamorada de él pero no se atreve a compartirlo, ya que tiene muchos asuntos en los que pensar y pide a los jugadores que custodien el secreto.

Versos Genji: Awazu.

La ciudad de Awazu se presenta sobrecogida por el miedo cuando miles de soldados acampan ante sus puertas. Yoshitsune ordena que se descanse y hasta mañana al amanecer no comience el ataque, algo que los guerreros acogen de buen grado y pronto empiezan los cánticos y las danzas. En las murallas de la ciudad se observan arqueros con el mon de Kiso y otros kanjis de la provincia de Shinano, pero su carácter tranquilo y sosegado presagia que ellos tampoco pasarán a la ofensiva, de hecho, conforme transcurra el día la sensación de guerra amainará y algunos incluso proclaman que en Awazu no se derramará sangre. Cerca del anochecer, ante un cielo poblado de estrellas y una luna limpia y redonda que emana un brillo casi solar, Yoshitsune, Benkei, Shizuka y Noriyori, seguidos de los banken reciben un comunicado de Yoshinaka que les invita a cenar en el castillo. Mientras Kagetoki protesta ante la artimaña del zorro blanco (en palabras de Benkei "calla cabra loca, sólo estás enfadado porque no has sido invitado") pero el lobo blanco lo tranquiliza argumentando que no hay peligro. El grupo de personajes se persona ante las puertas de la ciudad que se abren pesadamente y los recibe Yada no Yoshinasu con una cierta alegría, invitándolos al interior del palacio donde una suculenta cena ha sido preparada.

En el poema anterior Yoshinasu y Kanehira aparecían como rivales en la batalla. A no ser que los jugadores les cortaran la cabeza, ellos sobrevivieron en Uji pero tendrán las heridas pertinentes.

La cena de Yoshinaka.

En la mesa de madera y con cojines, los jugadores y sus aliados se sientan y comen de una forma bastante relajada y familiar. Yoshinaka sonreirá con su habitual torpeza y Gozen Tomoe preguntará por asuntos privados o amorosos a los personajes, hasta Yoshinasu y Kanehira se mostrarán alegres, como si se tratara de una reunión de amigos. La conversación inicial retomará las fechas invernales de la primera vez que los personajes conocieron a los guerreros de Shinano, duelos o prácticas de esgrima, hasta que hablarán de la huída de los Taira y de las derrotas de Kiso sufridas ante los formidables banken Heike, Taira no Tomomori y Taira no Noritsune. Al final de la misma, Tomoe, Kanehira, Yoshinasu y Yoshinaka se despiden con una inclinación de respeto, aunque abrirá uno de sus párpados para mostrar una de sus miradas intimidantes.

La cena debe contener un ambiente emotivo. Yoshinaka no puede ser perdonado y Yoshitsune lo sabe, esta comida homenajea la amistad y el respeto. Intenta conseguir que los jugadores sientan lástima por sus enemigos.

Versos Genji: La batalla.

Como se dijo, la lucha comenzará cuando el sol nace por las llanuras de este, derramando un brillo cansado y mortecino. Los arqueros de Yoshinaka mantendrán alejados los intentos de Yoshitsune de penetrar en Awazu y tras un intercambio de disparos, Benkei carga sobre el puente empujando con sus fuerzas descomunales un pesado ariete que podrá destrozar los portones. Al igual que otras contiendas, los acontecimientos vienen dados por fases donde los banken tendrán la oportunidad de conseguir *meyo*

Awazu

El único acceso a la ciudad atraviesa un angosto puente que conduce a recios portones, que han de ser derribados por los arietes. Una vez superado la obstrucción, la batalla tendrá lugar en el interior y el objetivo de la misma conduce a la muerte de Yoshinaka y sus generales.

gracias a sus acciones heroicas. Hay que remarcar la ferocidad de las tropas de Kiso, que luchan sin rendición y hasta más allá de la muerte, demostrando el honor de los soldados de Shinano, un ejemplo de bravura.

El portón.

Benkei iniciará la marcha contra las puertas de Awazu. Todos los jugadores recibirán disparos desde las almenas, tantos como el resultado de **d6** por turno, a una habilidad de **armas (arcos) de d6+d6** del atributo **velocidad** y recibiendo por cada impacto, **2d20 de daño**. Los banken ayudarán al oso gigantón y saburáis jabalíes del clan Takeda con tiradas de **cuerpo a dificultad 5**, y deberán conseguir **15 éxitos**. Benkei otorga 4 éxitos a la tirada, mientras que los jabalíes del clan Takeda 2 por turno, es decir, que en el primer turno ya se han acumulado 6 éxitos, en el segundo 12 y las puertas se derribarán en el tercero si los jugadores fracasan.

El patio interior.

Dentro se encuentran las tropas supervivientes de Kiso, donde todos los héroes combaten de una forma asombrosa. Los soldados de Shinano conocen perfectamente su situación y luchan con la ferocidad de diez saburáis, incluso padeciendo la superioridad numérica del ejército de Kamakura, no ceden ni un solo metro de suelo ante Yoshitsune o Noriyori. Los banken tendrán un enfrentamiento individual con los saburais veteranos [habilidad en **armas (tachi) d8+d8 por cuerpo**, causando **3d20 de daño** por impacto]. Cuando terminen con su oponente (si se da el caso por supuesto) deberán lanzar una tirada de **velocidad a dificultad 4**, si la fallan, recibirán un impacto de flecha, golpe fortuito de un enemigo o cualquier efecto que les produzca **d20 de daño**.

Duelo contra Gozen Tomoe.

La coneja saburai y una de las más brillantes generales, destrozará a todos sus enemigos con el espectacular manejo de la naginata. Los jugadores, uno de ellos o varios se la encontrarán en la batalla y tendrán que enfrentarse a ella a muerte, pero ella no acudirá a la lucha con odio, sino con tristeza porque siente por los banken una admiración y respeto profundos. Llorará si mata a uno de los jugadores y sonreirá al final de su vida porque ha conocido el amor, buenos amigos y una muerte honorable.

> Has de conseguir que los jugadores lamenten esta batalla. Emplea música melancólica y salpica el combate de recuerdos de los anteriores poemas donde Tomoe hablaba con ellos. Tomoe se muere, que sea memorable.

Duelo contra Yada no Yoshinasu.

Al igual que con Tomoe, los banken (uno, varios o todos) se encontrarán con el forzudo oso y deberán luchar hasta la muerte. El duelo se presentará como un combate entre guerreros que se matan por deber, sin odio ni rencores, cono todo el respeto que concede la admiración y la determinación por pelear por su señor, sus creencias y sus valores. Yoshinasu dedicará reverencias antes de enfrascarse en el cruce

> Al igual que con Tomoe, Yoshinasu se debe representar como un veterano luchador que muere o mata con honor. Ríndele homenaje.

de espadas y cantará una plegaria al dios Hachiman (dios de la guerra), incluso al final de su vida, donde lamenta no poder servir más a su señor Yoshinaka.

La victoria.

La muerte de Kiso
La intensidad del fallecimiento de Yoshinaka debe plasmarse como fin del poema. Narra lento, suave, especialmente en la caída y sacude a los personajes de los sentimientos que el zorro blanco lleva dentro, sus alegrías y sus penas, sobretodo ante la muerte de Tomoe, recuerda realizar una escena memorable.

Pese al tremendo esfuerzo de las tropas de Shinano, al final, los soldados de Yoshitsune y Noriyori se impondrán en el combate cerrado. Imai no Kanehira grita a sus hombres que mueran con honor y ayuda a su señor Yoshinaka a que huya hacia los bosques, en las afueras de Awazu para que su cabeza no sea presentada ante sus enemigos. Los jugadores se enfrentarán a Kanehira mientras observan como un abatido Yoshinaka emprende la retirada, pero se detendrá al contemplar el cadáver de Tomoe y sus ojos se abrirán, pero esta vez los banken no recibirán el terror sino la tristeza. La mirada y el rostro del zorro blanco se llenarán de lágrimas y una flecha le atravesará el corazón, precipitándose al suelo cubierto de cuerpos muy lentamente, recordando la sonrisa de sus amigos y de su amor. Yoshinaka muere y un arquero perro del clan Miura, de nombre Tamehisa, proclama que su flecha ha matado al temible zorro blanco de Shinano. Kanehira pide a los jugadores que le permitan que se suicide y se clava el tachi en la boca, atravesándose el cráneo.

Desenlace Genji.

Los jugadores han padecido una victoria amarga. Benkei, Shizuka o Yoshitsune no celebran la victoria y aunque tienen la obligación de decapitar a los cuerpos de los generales enemigos, se les otorga un entierro digno. De ellos mismos y de sus emociones deben aprender qué sacar de provecho en este poema, sobre su afinidad con Yoshinaka o Tomoe, pero especialmente porque poco a poco tendrán que enfrentarse a la facción Taira, donde allí también tienen amigos.

Experiencia: 4, 3, 2 y 1.

Meyo: Dos puntos, más uno adicional por cada duelo importante y otro por participar en la carga con Benkei.

Versos Heike: Traidores.

Enero de 1184.

Rumores
Pese al exilio, los Taira mantienen sus informadores. Las noticias de la capital presagian una lucha entre Yoshitsune y Yoshinaka, debilitado por las derrotas. Según cuentan los territorios limítrofes con Fukuhara muestran signos de hostilidad y no se descarta que los señores de la guerra emprendan batalla contra Munemori.

Debido a las sendas victorias Munemori ha decretado que se reactivará el palacio de Fukuhara y una gran parte de las familias que vivían en el exilio han partido en navíos hacia esa ciudad. Muchos son los que han traicionado al clan Taira, antiguos aliados que por temor o por oportunismo han mudado las banderas rojas por las blancas. Los jugadores se encuentran en la isla de Yashima, que ha sido su hogar en estos últimos meses, junto a Atsumori, Noritsune y Tomomori. Poco a poco las costas de Japón han sido tomadas por los Taira, como por ejemplo la fortaleza de Ichi no Tani, un poderoso enclave bien defendido. Durante este primer verso los banken disfrutarán de una merecida paz, en la que las aldeas pescadoras traerán las olas saladas y el viento frío del invierno cuyo temporal oscurecerá el cielo y descargará lluvias moderadas.

Atsumori y Noritsune.

Estos personajes que ya consideran como íntimos amigos a los jugadores, conversarán sobre la situación actual de los Taira. Noritsune se ha convertido en un héroe para el clan y Atsumori ha crecido

bastante en estos últimos meses. Preguntarán a los jugadores sobre si la suerte nefasta cambiará y si podrán volver a pisar Heian-Kyo, sobre todo ahora que Yoshitsune va a participar en la guerra de forma activa. Hablarán sobre los recuerdos que tienen con los Genji (templo de Ryujin) y sobre si podrá más el deber que la amistad.

Tomomori.

El hermano de Munemori ahora presenta un aspecto más confiado e invitará a los jugadores a su casa para brindar con sake. Comentará la buena marcha del clan y las últimas victorias frente a los Genji, tan necesarias después de la masacre de Kurikara, pero el más afectado sigue siendo Koremori, ya que sus continuos fallos han mermado su moral pese a los consejos y ánimos que él mismo le ha dado y también Dama Nii. Ha recibido una carta del señor de los Heike donde pide ayuda a los guerreros del clan, ya que Fukuhara puede ser atacada por sus propios vasallos. Tomomori ha pensado en enviar a Niritsune y también a los banken, junto a Atsumori. Confía en ellos para solventar los problemas y pacificar la zona, por lo que los jugadores partirán en breve.

Versos Heike: Tesoros ancestrales.

Una mañana especialmente lluviosa, donde las calles de las aldeas permanecen desiertas tan solo con la compañía de las gotas de agua chocar contra la tierra que gradualmente se convierte en barro. Los almacenes tienen bastante arroz y se puede observar algún campesino dirigirse hacia las posadas para desahogarse de su quehacer ordinario. El navío está preparado para dirigirse a Fukuhara y los jugadores se encuentran reunidos con Tomomori, Atsumori y Noritsune (el resto de personajes importantes se hayan en Fukuhara o en Ichi no Tani). El hijo de Kiyomori expone un argumento muy interesante sobre los tres tesoros del emperador. Estos objetos con notables poderes mágicos, han sido heredados por los dioses. El primero en recibirlos fue Jimmu Tenno, y en todas las coronaciones el emperador las ha sostenido. Gracias a sus espías conocen que el ex emperador Go-Shirakawa quiere nombrar un nuevo emperador, Gotoba, pero necesita la bendición de los dioses y los tres objetos para llevarlo a cabo. El clan es consciente de que existe un edicto imperial que les ha condenado al destierro, pero en los años que llevan en la corte conocen perfectamente la volatilidad de Go-Shirakawa. Al estar en la intimidad, Noritsune critica con dureza al emperador monje, alegando que siempre ha conspirado contra los Heike y escupiendo la frase “es un viejo zorro”, pero es amonestado por Tomomori, ya que sigue mereciendo un respeto. Los jugadores pueden intervenir en este debate y conocer las posturas en la compleja política japonesa. Disfrutarán durante el tiempo que ellos estimen necesario, y a la mañana siguiente, con algo de lluvia, partirán hacia Fukuhara.

Versos Heike: Travesía.

El viaje se inicia con un leve temporal que derrama agua sobre el navío, pero poco a poco comienza a volverse peligroso. La nave *Jasumin* cabecea en el oleaje creciente y lentamente las olas asoman por encima de la cubierta, los marineros y el capitán aconsejan quedarse en los camarotes o que se agarren con fuerza a los objetos anclados o de gran peso. Una violenta tormenta de aullantes gemidos estalla durante el viaje y a no ser que estén en los camarotes, los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+saber navegación a dificultad 4** para evitar salir despedidos de la cubierta, y después una de **velocidad+saber navegación a dificultad 4** para ayudar a los marinos a recoger cuerdas y cestas. El fallar una de las dos tiradas manda al personaje directo al agua. Tras este contratiempo, los personajes podrán dialogar con Atsumori, Noritsune o los miembros de la tripulación, pero la mayoría habla sobre Yukiie y de su huída de Yoshinaka, por lo que se escucha, el zorro blanco lo persigue y

muchos piensan que el tío de Yoritomo se ha tonsurado. Noritsune tendrá unas palabras amables para dicho guerrero, que siempre ha combatido con fiereza y recuerda que en Muroyama, derrotó a más de diez sabuaris y huyó rápido con el caballo, derrotando a otros seis más.

Versos Heike: Fukuhara.

La ciudad de Fukuhara presenta un aspecto saludable, con el mar besando el puerto, con montañas lejanas y brisas frescas. El castillo donde ondean los rojos estandartes se percibe desde cualquier lugar y el ejército se mantiene atento para entrar en batalla ante cualquier amenaza. Los personajes son conducidos por una guardia de honor hacia las salas de palacio, que sin ser tan majestuosas como en Heian-Kyo, manifiestan un candor, elegancia y presencia superior a las de Yashima. El emperador Antoku y Dama Nii reciben con alegría a los banken Taira, así como los otros miembros de la corte, Tadanori, Koremori y todos aquellos con los que mantienen fuertes relaciones. Los personajes disfrutan de un descanso merecido, rezos en las capillas locales, paseos por los jardines o la ciudad o cualquier idea de ocio ocurrente.

La ciudad mantiene la tranquilidad pero la presencia de soldados no presagia nada bueno. Se anima al director a crear encuentros propios en la ciudad o emplearlo de excusa para desarrollar trasfondos e historiales de los personajes.

Reunión.

En el palacio de Fukuhara, con el olor del arroz recién hervido y adornada la cámara con pinturas de tortugas y cigüeñas, debaten sobre los urgentes asuntos del clan. Los dos gatos onmyoji acompañan a Munemori (los dos felinos tienen la cara tapada por un papel bajo su kanmuri), que se sienta cercano a Shigehira y Tadanori, más alejado Koremori y por último, los personajes jugadores. Todos muestran su preocupación de que Yoshihisa, señor de Shikoku, cambie su voluntad hacia los Genji y se planean alternativas. Shigehira propone atacarlos mientras que Tadanori desea emplear medios más diplomáticos, pero al discusión se pondrá tensa y el señor de los Heike pospone el veredicto para otra ocasión (que no llega, ya que se entretiene en rezar el los templos y disfrutar de sus jardines).

Los niños de Fukuhara.

En cualquier momento que los jugadores deambulen por las calles, un grupo de osos niños se acercarán portando armas de madera y cestas de mimbre como si fueran armaduras. Todos se arrodillan ante los banken y exultantes querrán escuchar todas las historias de batallas y duelos, ya sean imaginarias o reales. Los rapaces preguntarán qué se siente al matar, si los Minamoto son tan horribles como cuentan muchos Taira y demás cuestiones que sirven para medir la moralidad de los jugadores.

Esta pequeña escena esconde un truco para conocer los principios de los personajes a través de las preguntas de los niños. Indaga profundamente pero con inocencia, si lo consigues, hasta los jugadores descubrirán sentimientos ocultos en sus personajes.

Versos Heike: Las batallas de Shikoku.

Febrero de 1184.

Los jugadores llevan varias semanas conociendo los alrededores de la ciudad, su puerto, su gente y su tranquilidad. Es un secreto a voces que el señor de Shikoku, Yoshihisa, cambie los blasones de sus castillo y cuando las naves de velas blancas, unas diez aproximadamente aparecen en el horizonte, nadie se sorprende pero provoca mucho pánico. No importa donde se encuentren los jugadores, Noritsune los encontrará y comentará “malditos seas estos traidores. Ayer limpiaban la hierba a nuestros caballos y ahora vienen a atacarnos. Esos desgraciados se van a enterar”. En poco tiempo la flota de navíos Heike parte del puerto para encontrarse con los saburais de Yoshihisa, que disparan flechas contra los barcos más avanzados, como el de Noritsune. Los jugadores deberán realizar tres tiradas de **velocidad a dificultad 3**, por cada fallo, una flecha alcanzará al personaje para producirle **2d20 de daño**. Los jugadores pueden devolver el ataque con sus propios proyectiles y la avalancha de flechas se repite, pero los Heike hacen silbar bastantes más, con tal intensidad que en poco tiempo los barcos de velas blancas se retiran pero todos los navíos Heike los persiguen. Los guerreros ya tienen preparadas las armas y las

flechas, dispuestos a capturar a los traidores antes de que lleguen al puerto de Fukura, donde un destacamento de los Minamoto descansa allí. Las mejores embarcaciones Taira recorren los mares a gran velocidad y al llegar a Fukura, el destacamento se une a los navíos de Yoshihisa, comenzando la batalla naval. Los jugadores deberán realizar **una tirada de velocidad a dificultad d6** para representar el oleaje, a riesgo de caer a la cubierta. Comenzará a llover lo suficiente como para no poder prender las flechas y, Noritsune ordenará un avance frontal contra la nave enemiga, lo que ocasionará una nueva **tirada de velocidad a dificultad d6**, a riesgo de sufrir lo anterior si se falla. La maniobra pondrá sobre aviso a los Genji que forman para el combate. El barco de Noritsune se incrusta en el de un enemigo produciendo **una tirada de cuerpo a dificultad d8**, en caso de fallo, el jugador caerá por la borda y serán necesarias tiradas de natación a una dificultad perversa que el director decida. Ningún **dado podrá superar en la tirada de ataque o defensa la puntuación de velocidad** por culpa de los movimientos del agua, además, cada tres turnos se deberá tirar **velocidad a dificultad d6** para, en caso de fallo, caer en la cubierta. Los personajes se enfrentarán a dos combates individuales consecutivos, al término de los mismos, los Taira ya cantan la victoria, pero muchos de los Minamoto han huido hacia la capital. Noritsune, encolerizado, arrastra a los soldados a continuar por tierra la persecución y los saburais acceden sin oposición. Los jugadores deberán realizar una tirada de **cuerpo+marcha a dificultad 5** para seguir el endiablado ritmo que somete al ejército. Pronto la noticia de la "invasión" Taira en Shikoku atrae a muchos partidarios de los Genji para combatir a los Taira desde Imagi, donde se celebrará la batalla y Noritsune envía a un mensajero para traer refuerzos. Bajo una llovizna molesta después de días y días de marcha, los jugadores observan un paisaje de colinas boscosas e irregulares, con tropas de banderas blancas ondeando en el campo de batalla. Noritsune parece ansioso por entrar en el conflicto y explica que si vencen aquí, Shikoku no molestará más a Fukuhara y tras pronunciar tres veces el nombre del emperador Antoku, se lanza en carga contra sus enemigos. Todos los Taira luchan con ferocidad y aunque reciben una primera descarga de flechas, los jugadores deberán realizar dos tiradas de **velocidad a dificultad 4,** por cada fallo, una flecha alcanzará al personaje para producirle **2d20 de daño**. Pronto el combate cuerpo a cuerpo decide el conflicto, el sudor, el choque de las armas y los gritos de los muertos riegan de sangre la que fue verde hierba, los personajes debe realizar una tirada de mente+estrategia y compararlo con la siguiente tabla.

Como esta escena se prolonga en el tiempo, incluye escenas adicionales para que los jugadores puedan conversar con los personajes no jugadores de tu creación.

Resultado	**Acción**
1-2	El personaje recibe un gran golpe de un lugar no esperado.3d20 de daño.
3	En un acto de temeridad, se lanza contra una unidad enemiga, combatiendo contra 3 saburais a la vez.
4-5	Un fuerte choque de unidades le brinda la oportunidad de combatir uno a uno contra los guerreros de Yoshihisa.
6-7	*Duelo*. Un enemigo de gran valía señala con su arma al personaje retándolo a muerte. • **Tadakage**: Un mono flaco y de orejas redondas con una excelente habilidad para el arco. Antes de combatir, disparará con él. • **Michinobu**: Jinete rinoceronte con más cuernos en su morro de lo normasl y con una destreza en el empleo del yari para empalar a los enemigos intimidatoria. • **Tadayasu**: Zorro de baja estatura pero con una velocidad asombrosa, mucha pericia en el manejo del tachi y tiene un ojo de color blanco.
8+	*Gran hazaña*. La unidad del personaje ataca con una sanguinaria embestida y muchos de los saburais comienzan a huir presa del pánico, el banken realiza una arenga y se destroza a d6 enemigos simultáneamente durante tres asaltos, los soldados lo vitorean.

Duelo con Yoshihisa.

La batalla se torna del color de los Taira y los jugadores arrinconan al general enemigo y se enfrentan a él. Yoshihisa no resulta tan temible como otros sabuaris pero no se le debe subestimar, ya que su manejo con el tachi sigue siendo mortal. Si se ve acorralado se suicidará clavándose la punta en el abdomen pero los jugadores pueden decapitarlo. Tras la batalla, que ha durado un día completo, los Heike celebran la gran victoria y las palabras de Noritsune llenan de tranquilidad a los simpatizantes de su clan "volvamos a Fukuhara, ya no existen enemigos a los que derrotar". Después de un largo descanso, las tropas regresan cansadas pero satisfechas por su labor y reconociendo a Noritsune como un grandísimo

general. Agradecerá la intervención a los personajes jugadores y confiesa que siente un orgullo inmenso cuando sus tachis, arcos y caballos siguen la misma dirección.

Versos Heike: Yoshitsune avanza.

Marzo de 1184.

La noticia de la muerte de Yoshinaka ha llegado a Fukuhara y todos los grandes mandatarios del clan se han reunido para debatir esta importante noticia. Tomomori comienza hablando que seguramente el lobo blanco asaltará Ichi no Tani, debido a su importancia estratégica y descarta Fukuhara, porque aunque sin contar con todos los efectivos siguen siendo peligrosos. Munemori escucha con paciencia a su hermano y tras debatir en susurro con los dos gatos, declara que partan hacia allá los banken, Taira no Tadanori, Taira no Shigehira y Taira no Atsumori. Tomomori protesta pero en señor de los Taira le indica otro destino, él no participará en la futura batalla de la fortaleza.

Desenlace Heike.

Los jugadores han observado ese halo de esperanza de poder ganar la contienda, ya que tienen numerosos aliados con gran coraje. Es evidente que la lucha con sus conocidos de los Minamoto se presentará de inmediato y seguramente en Ichi no Tani crucen acero con Benkei, Shizuka o el propio Yoshitsune. Esos sentimientos encontrados pueden que oscurezcan la cosecha de esperanza, pero tanto si su causa es o no es justa, ellos deben defender a su clan.

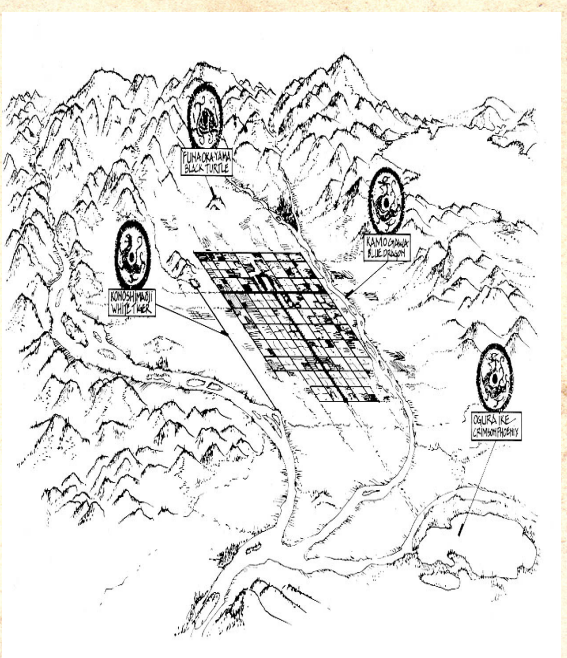
Experiencia: 4, 3, 2 y 1.
Meyo: Dos puntos. Un punto adicional por *hazaña* y otro por derrotar a Yoshihisa.

Aldeas, ciudades y paisajes.

Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Heian-Kyo.

La hermosa capital de Japón, ciudad de la paz y la tranquilidad. Con numerosos templos y un precioso palacio que acoge a la familia imperial, desde la metrópoli se coordinan todos los esfuerzos administrativos y burocráticos de control. Antaño dominada por la familia Fujiwara, en los tiempos actuales la poderosa facción Taira ejerce una total hegemonía sobre la corte. De gran carácter espiritual, y orientada según las tradiciones místicas de China.



Fukuhara.

Presenta un aspecto común de las ciudades portuarias y aunque la actividad fluía con mayor opulencia en el pasado, ahora tampoco se pueden quejar. El puerto despide aromas salados y goza de un hermoso palacio, con bonitos jardines. Las calles permanecen limpias y goza de un paisaje tentador, suave para pasear y con buenos caminos para los carruajes.

Shikoku.

Región que rodea a Fukuhara salpicada de elevaciones verdosas y grandes pastos para los rebaños. Muchas de sus ciudades disfrutan de puertos y navíos, lo que la convierte en próspera gracias al afluente comercio que comienza a despertar. Los señores de estas tierras siempre han apoyado al clan Taira, especialmente desde que Kiyomori ostentó el título de Gran Ministro, pero debido a los abusos y a la presión de los Genji del oeste, muchos daimyo desean variar sus lealtades y aplastar al clan Heike.

Awazu.

Ciudad fortificada donde se accede por un único puente. Rodeada por una llanura y montañas lejanas, en sus cercanías existe un bosque frondoso con numerosas leyendas y cuentos donde se narran las aventuras de las deidades locales.

Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este séptimo poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Noriyori.

Amable y gentil, especialmente con los personajes. Tendrá ciertas reservas hacia las facciones de Kiso, pero se mostrará elocuente y muy diplomático, pero eso no signifique que confie en Yoshinaka. Ayudará a Yoshitsune en sus decisiones.

Minamoto Kiso no Yoshinaka.

Sus ojos cerrados y su sonrisa perenne le confieren ese típico aspecto infantil y torpe. Parece comportarse de forma "tonta", disculpándose por todo lo que hace y acariciándose con la palma de la mano la parte trasera de su cabeza, actitud que cambia cuando abre uno de sus ojos, una mirada y un rictus que provoca terror.

Gozen Tomoe.

Esta hermosa coneja que lleva una cinta blanca en su frente se hará muy amiga de los jugadores. No soporta a Dama Masako y menos a Yoritomo, pero tampoco es que desee emprender la guerra contra ellos, excepto si lo desea su amor Yoshinaka.

Yada no Yoshinasu.

El oso de fuertes brazos y piernas largas luchará de manera honorable con el resto de jugadores. Es evidente que siente una gran lealtad hacia su señor Yoshinaka y siempre se comporta de manera valiente, seria y con poco sentido del humor, de manera brusca, como si estuviera enfadado.

Imai no Kanehira.

Desde que era un niño su tiempo lo ha pasado con Yoshinaka y siempre se han considerado hermanos de leche, incluso juraron morir juntos en batalla. Este zorro pardo siempre lleva un ojo cerrado

y una sonrisa en sus labios, de comportamiento tranquilo excepto en batalla, donde su furia y coraje, sumado a una indómita voluntad lo convierten en un guerrero extraordinario.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Juiciosa y discreta, no le agradará el hecho de marcharse de Sendai, pero seguirá a su amor hasta el final. Hablará con honestidad con los personajes.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Pese a su juventud, en sus ojos se muestra muchísima sabiduría y conocimiento, porque actúa con grandeza en su moral y honor. Sus ojos lloran porque sabe que su arte irá a la guerra. Recuerda que Yoshitsune nunca desenvaina su tachi y que jamás mata.

Taira no Noritsune.

Si existe alguien furioso en este poeme, ese es Noritsune. Considera una humillación el abandono de la capital sin presentar batalla y desde luego que hará pagar a los traidores y desertores por el mal que obsequian a su clan. Su fama se extenderá por todo Japón.

Yoshihisa.

Señor conejo de gran pelaje de color marrón de Shikoku. Desea demostrar a los Minamoto que ya no sirve a los Taira y decide atacar con flechas Fukuhara, pero lo que comenzó siendo una escaramuza, al final se convirtió en una guerra abierta.

Go-Shirakawa.

Su aspecto de oso cansado y viejo lo desmienten los ojos. En estos últimos tiempos donde su poder había sido excluido reaparece de la mano de los Minamoto. En el fondo de su corazón existe un gran resentimiento por la facción Taira y desea que Yoshitsune aniquile hasta al último de ellos.

Apéndice: Los tres tesoros sagrados.

Según la mitología japonesa, estos tres objetos divinos fueron dados a los emperadores para gobernar con juicio y sabiduría. Una espada, una joya y un espejo representaban estos tres tesoros mágicos y de procedencia sobrenatural. Los dioses Izanagi e Izanami estaban en el puente del cielo y removieron las aguas de la Tierra con una lanza. Las gotas de agua que cayeron de la punta de la lanza se unieron hasta convertirse en las islas de Japón. Entonces la pareja bajó y clavó la lanza como el mástil central de su casa. Se había creado Japón. Izanagi e Izanami tuvieron hijos. La primera fue Amateratsu, la Diosa del Sol, pero como en las mejores familias surgieron problemas. Izanagi dio muerte a su segundo hijo, el Dios del Fuego, que causó a su madre, Izanami, un gran dolor al nacer. Izanami huyó para refugiarse en el Infierno, por la profunda pena que sentía por el asesinato. Susano-o, su otro hijo, era propenso a los ataques de furia. Su violento comportamiento le llevaba a lanzar rayos al cielo y hasta le tiró una caballo muerto a Amaretsu, obligándola a esconderse en una cueva. Con la Diosa del Sol oculta, el mundo se sumió en las tinieblas. Amateratsu salió de su refugio engañada por la visión de su hermoso reflejo en un espejo y de un collar de joyas preciosas. Al final Susano-o intentó corregir sus malas maneras matando una gran serpiente de ocho cabezas y colas. A la serpiente le gustaba devorar doncellas además de ser aficionado al sake. Susano-o aprovechó sus debilidades para hacer que la serpiente cayera

en una trampa, y ¡le dio muerte cuando estaba bebida! Al hacerla trizas, encontró una espada incrustada en la cola, que le regaló a Amateratsu. Por ser la primogénita, Amateratsu heredó la tierra y con el tiempo envió a su nieto, Ninigi, para que gobernase Japón. Le concedió tres regalos: el espejo, las joyas del collar y la espada para facilitarle la labor. Estos regalos divinos se convirtieron en las Joyas de la Corona Japonesa. Ninigi abandonó el cielo y gobernó Japón. Le sucedió en el trono su nieto Jimmu, que fue el primer Emperador terrenal de Japón

Ichi no Tani

Poema once: Ichi no Tani.

"Una reputación de mil años quizás dependa de la conducta de una hora".

Introducción.

Es inevitable el choque entre los dos grandes ejércitos. Las victorias de Minamoto no Yoshitsune junto a su hermano Minamoto no Noriyori, y los logros de Taira no Tomomori junto a Taira no Noritsune, elevan la moral e ilusión de ambos bandos que observan la conquista y el final con el símbolo de sus respectivos clanes. Las batallas se han marchado de la capital imperial y en Fukuhara el señor Munemori alza el pendón rojo como imagen de la resurrección de los Heike. Ambos bandos tienen emperadores, tierras y fuerzas para decidir el futuro de Japón, las luchas finales comienzan ahora.

La batalla de Ichi no Tani está registrada como una de las más importantes batallas de la guerra Genpei. Numerosas personalidades perecieron en la confrontación dando paso a la lucha final de Dan no Ura.

La aventura.

El auge de poder en ambas facciones los incita al avance. La fortaleza de Ichi no Tani supone uno de los bastiones más seguros de los Heike y desde ese punto, numerosas tropas y efectivos mantienen el control y la seguridad ante las patrullas Genji. Minamoto no Yoshitsune, bajo las órdenes del ex emperador Go-Shirakawa, se dispone a conseguir los Tres Tesoros Sagrados para continuar con el linaje imperial de uno de los nietos del emperador monje, Gotoba. Tanto los jugadores Heike como Minamoto serán convocados para esta batalla cuyo objetivo se presenta en la defensa o la destrucción de la fortaleza. Taira no Tadanori, Taira no Atsumori, Taira no Koremori, Taira no Shigehira, Kumagai no Naozane, Minamoto no Yoshitsune, Minamoto no Noriyori, Kajiwara no Kagetoki, Benkei, Shizuka junto a los banken, tienen una cita mortal en Ichi-no-Tani.

Considera esta aventura como un preludio para el final, en Dan-no-Ura. Muchos de los personajes Taira morirán o serán capturados por los Minamoto y eso supone un punto de inflexión importante. Trata este poema con mucho respeto y prepara la sala del fin.

Versos Genji: Camino al monte Mikusa.

Marzo de 1184.

Alrededor de cincuenta mil jinetes armadas con arcos, tachis y flechas se dirigen hacia la fortaleza de Ichi no Tani, un centro estratégico del clan Taira que Yoshitsune aconsejó destruir y así obligar a los enemigos del emperador a retirarse a la Yashima. La moral de los solados es muy alta, entonando poemas y cantos, danzas y hasta bromas, pero la actitud seria de Yoshitsune arroja sombras profundas en su rostro, algo que preocupa a Benkei y Shizuka. Noriyori y Kagetoki disfrutan del ambiente elevado y prometen cortar muchas cabezas de los Heike tras la batalla, comentario que tiene por respuesta una completa ovación.

Benkei y Shizuka.

El terreno montañoso salpicado de bosques solitarios, rocas peladas y pastos verdes bañados por la diosa sol, Amateratsu, hace que la seriedad de Yoshitsune se acrecente. Benkei y Shizuka se acercarán a los banken para comentarles su preocupación por el lobo blanco, desde hace días que no come demasiado, apenas habla y siempre que uno se le acerca, contesta sonriente "no pasa nada, estoy bien". Si los jugadores hablan con Yoshitsune y realizan una tirada exitosa de **mente+persuasión a dificultad 7**, el joven general admitirá que la muerte de Yoshinaka le ha afectado mucho, además de repudiar la guerra, teme causar la muerte del emperador Antoku y los amigos que se encontraron en el templo de Ryujin. La

Homenaje a Yoshinaka y Tomoe

Pese a que la muerte ocurrió el mes pasado en el anterior poema, esboza escenas "flashback" para rememorar las situaciones que a los jugadores más les agradaron del zorro blanco y la coneja. Remóntate a los primeros poemas si es necesario para rescatar dichas escenas, como si las interpretaran otra vez.

conversación derivará (aunque no pasen la tirada), hacia el recuerdo de Gozen Tomoe y Yoshinaka, sobre los días de invierno en las tierras de los Fujiwara y los excelentes diálogos de los fallecidos.

Noriyori y Sasaki no Moritsuna.

Cuando los jugadores descansen en un gran bosque en las montañas, produciendo las ramas un colchón ante el calor, Noriyori se acercará a ellos acompañado de un conejo pequeño de largos incisivos que le provocan un acento ceceísta (todas las eses cambiarlas por zetas, "zoy Moritzuna"), llamado Sasaki no Moritsuna y que demostró mucho valor en la batalla contra Yoshinaka. Comentarán la buena disposición del ejército y las ganas de venganza de muchos Minamoto, lo que hace que los saburais saquen toda la fuerza para matar. Una tirada exitosa de **mente+atención a dificultad 4**, revelará que una sed de sangre se ha apoderado del hermano de Yoshitsune y está embriagado de poder, aunque no ha perdido el honor y el respeto, las sucesivas victorias lo alejan de la humildad y los continuados elogios de Moritsuna, hacen que su ego suba en cada afirmación.

Las paces de Kagetoki.

La cabra tendrá un hueco para conversar con los banken en las cercanías del monte Mikado. Una ligera llovizna empapa la senda y la marcha se hace más lenta, pero el ritmo es bueno y la cabalgada del corcel de Kagetoki pone su presencia al paso de los jugadores. Para sorpresa de todos Kagetoki quiere entablar buenas relaciones y pide perdón por las ofensas y malentendidos del pasado, por su parte está dispuesto a olvidar todas y cada una de las rencillas. Una tirada exitosa de **mente+fullerías a dificultad 2d8**, revelará que la cabra tiene (en un principio) buenas intenciones, pero que las cambiaría si la situación le permitiese obtener ventaja sobre Yoshitsune, por el que siente un hondo rencor.

Versos Genji: Sangre en Mikusa.

Los jugadores llegan a la población de Onabara, una ciudad pequeña y pobre, con bosques rodeándolos en medio de las montañas. Los exploradores informan que los Taira, comandados por un jabalí llamado Sukemori, se encuentran en las cercanías del monte Mikusa, a unos diez kilómetros de distancia (sobre tres ri). La tarde trae luces apagadas y una oscuridad anticipada cuando Yoshitsune, Noriyori y los banken se reúnen para planificar la estrategia de ataque. Noriyori propone dejar la contienda para mañana, para que las tropas se presenten en el campo de batalla descansadas, pero Yoshitsune se opone cortésmente alegando que en la mañana, los Heike tendrán más refuerzos y seguro que no esperan un ataque nocturno. Un problema importante resulta en la falta de luz, puesto que se presenta noche cerrada y el lobo blanco argumentará que se realice una gran hoguera, seguidas de fuegos menores. Noriyori aplaude la iniciativa de Yoshitsune pero éste devuelve el gesto con una sonrisa vacía. Las saburais preparan las teas y las armas.

El asalto nocturno.

Cuando el sol haya dejado el firmamento poblado de oscuridad, ni las estrellas se asoman para contemplar la matanza. Los banken se aproximan al campamento enemigo al amparo del sigilo, con las

teas casi prestas para encender la hoguera, por lo que los jugadores han de pasar una tirada de **velocidad+sigilo a dificultad 4**, para no llamar la atención de los guardias. Si lo consiguen, observarán como los Minamoto encienden los fuegos sin problemas y se lanzan al ataque contra los Taira dormidos y sorprendidos. Si fallan, tendrán un combate individual contra saburais Taita pero no alterará el transcurso de la contienda.

Duelo contra Sukemori.

Entre las llamas y los gritos de agonía de los heridos, el jabalí Sukemori ordena retirada y maldice a Yoshitsune por la estratagema. Los banken pueden conseguir su cabeza si lo persiguen, aunque primero han de superar una tirada de **velocidad a dificultad d6**, combatir individualmente contra la guardia del general enemigo (d8+d6 en tachi, son competentes) y por último, el mismo Sukemori (2d8 de habilidad marcial y dones generosos).

Versos Genji: Las sendas de Ichi no Tani.

Las noticias de la derrota de Sukemori en el monte Mikusa han corrido como las liebres en los campos y muchos campesinos se esconden del paso del poderoso ejército de los Minamoto. Mientras cabalgan entre los terrenos montañosos, la maleza cubre buena parte de la pierna de un saburai y los verdes pastos se llenan de rocío en las frescas mañanas.

Naozane.

Mientras el camino se hace largo y la sed de sangre aumenta entre los solados Genji, el veterano Naozane tiene tiempo para solicitar audiencia con los banken. Hablará sobre sus impresiones de la guerra y del estado de Yoshitsune, pero realmente conversará de su hijo, un muchacho ardiente de no más de catorce años al que estima con locura. Denegó su ingreso en el ejército porque piensa que los niños no deberían conocer la sangre tan pronto y cuestiona a los jugadores sobre el tema. Al terminar el diálogo, el saburai siente que algo malo ocurrirá en la siguiente batalla.

Planes de conquista.

La fortaleza de Ichi no Tani se encuentra frente al mar y un puerto, protegida por escarpadas montañas a su derecha y un terreno molesto para las cargas de los caballos, aunque sus bosques cercanos pueden ocultar a numerosos solados.

El aroma del mar flota por encima de las montañas y los bosques frondosos que bordean la costa y las proximidades de la fortaleza Taira. Durante la noche Yoshitsune convoca a Noriyori, Kagetoki, Naozane y los banken para debatir la estrategia a seguir, ya que la fortaleza está bien defendida y como general tiene a Taira no Shigehira, el despiadado saburai que incendió Nara. Noriyori y Kagetoki proponen un ataque frontal aprovechando la superioridad numérica mientras Naozane argumenta que sería mejor provocarlos para que salieran a combatir fuera, los banken podrán argumentar sus propias estrategias, pero Yoshitsune propondrá que el ejército se divida en tres, una pequeña tropa guiada por Naozane que los incitará al combate, otro ejército visible y numeroso comandado por Noriyori y un último batallón, que bajará por las montañas de la derecha y cogerá los Taira desprevenidos, ya que tiene bosque para ocultar a los saburais jinetes. La idea es acogida con espanto, ya que esas montañas tienen descensos empinados y precipitarían a la muerte a muchos buenos guerreros, dicen Naozane y Noriyori, pero Yoshitsune replicará que observará el camino por donde bajan los ciervos y si éstos lo hacen, los caballos también podrán. Todos aceptan el plan pero con suspicacia.

Yoshitsune.

Las tropas se disponen hacia la batalla y los Genji muestran un fervor poco conocido hasta ahora, como si los dioses acompañaran a los Minamoto hacia la victoria. Los banken podrán hablar con él un momento antes de acompañarlo a caballo por aquellas sendas traicioneras, comentado el lobo blanco del norte que la sangre vertida en la fortaleza decidirá el destino de Japón. Si ganan, mandarán a los Taira a Yashima y quedarán acorralados, entonces lucharán con ferocidad y el mar se llenará de sangre, ofreciendo al dios-dragón Ryujin la carne y la vida de valientes espadachines y arqueros. Puede que hasta

los poderosos banken no sobrevivan y recuerda los favores pedidos en el templo años atrás para conseguir el bienestar de Japón, favores que compartió con el emperador Antoku y Dama Nii. ¿Qué ha hecho mal? ¿El destino le reservaba esta guerra? En realidad no espera respuestas, sólo su mirada perdida predice que algo horrible se cierne sobre el benévolo del Minamoto.

Versos Genji: La fortaleza de Ichi no Tani.

Si algún jugador fracasa alguna tirada, caerá, recibiendo 3d20 puntos de daño. Si se falla una segunda, el personaje muere al partirse el cuello. Si un personaje comete un desliz en el descenso, perderá **4 puntos de meyo**.

Cuando Yoshitsune y sus más de dos mil jinetes se internan en los bosques, los gritos de provocación de Naozane ya han comenzado. Poco a poco los sonidos de la batalla quedan amortiguados por el rumor del viento entre los árboles y el piafar de los caballos, aunque todos los saburais permanecen en tenso silencio. Tras un tiempo prolongado de cabalgata, los jugadores llegan hacia los primeros descensos y desde la vista, las tropas de Noriyori han entrado en combate e intentan acceder por el portón principal, atrayendo a la mayoría de los defensores y la atención, por lo que Yoshitsune podrá atacar, si consiguen descender, con el factor sorpresa. El mar refleja los dorados rayos de sol y el paisaje hermoso aleja por un momento los episodios de sangre, hasta que observan a los ciervos bajar ladera abajo, por sendas irregulares. Todos los personajes han de realizar una tirada de **velocidad+equitación a dificultad 4**, y otra de **cuerpo+equitación a dificultad 3**, cuando las rocas obstaculizan el camino y deben soportar el peso de sus armaduras en el descenso. Con soberbia disciplina, todos los soldados llegan si problemas, emitiendo gritos de euforia cuando cabalgan hacia la fortaleza, sorprendiendo a los defensores.

El asalto a la muralla exterior.

La cabalgada enardece los ánimos y el ansia de los Minamoto, que observan las débiles murallas desprotegidas de la fortaleza y un camino sencillo para atravesarlas. Yoshitsune se sitúa en la cabeza de la incursión y una ligera llovizna de flechas cae sobre ellos, los jugadores deberán lanzar **d10** y sólo con un **resultado de 1**, recibirán un impacto de proyectil de **2d20 daño**. El ejército llega ante las puertas de la derecha y los saburais las derriban con los arietes, recibiendo poco daño, mientras que los personajes pueden disparar con el arco a los centinelas de las torres.

La lucha en el patio.

La rotura de los portones permite que el caudal de soldados se desborde en los patios interiores, donde los defensores Heike intentan repeler a los jinetes. Los jugadores deberán enfrentarse en un combate individual contra dos adversarios (2d6 de habilidad en armas) antes de realizar una tirada de **cuerpo+estrategia a dificultad 4**, para no recibir **2d20 daño** a causa del tumulto. Los portones principales ceden y los saburais de Noriyori, junto al formidable Naozane y un envalentonado Kagetoki masacran las defensas internas que poco pueden hacer ante el ataque combinado de numerosos frentes. Los banken podrán atacar a los huidos, y el resultado de la tirada de **cuerpo+estrategia** revelará el número de víctimas causadas por el personaje. Yoshitsune grita que quiere a Taira no Shigehira con vida y ordena a los jugadores que lo traigan, así que deberán internarse en la fortaleza. El resto de fuerzas persigue a los Heike por las cercanías de la playa, donde se libra otro intenso combate y que pone de manifiesto la casi victoria de los Genji.

El valor de Taira no Tadanori.

Pese a las impresiones de victoria los Heike no han dicho la última palabra, cuando un enorme destacamento de guerreros furiosos y con el coraje del honor, se lanzan contra los Minamoto desde el interior de la fortaleza. Las muertes que ocasionan son tremendas y hace falta el aplomo de Noriyori para evitar que los saburais se retiren, los jugadores deben superar una tirada de **voluntad+presencia a dificultad d8** para no correr y perder **6 puntos de meyo.** Observarán cómo muchos solados Minamoto mueren a causa del repentino ataque y los personajes comprobarán que toda la furia viene de un guerrero de roja armadura, muy elegante y que tiene un pincel sujeto en el cinturón. El formidable saburai es Taira no Tadanori y los jugadores deben enfrentarse a él y sus fieles guerreros, todos con buenas habilidades marciales (d10+d8 y dones especiales). Antes del duelo el viejo toro se presentará como es debido y

mientras lucha entona unos cánticos y es cuando sabe que morirá: "*La luz de Amida ilumina los confines del mundo. Al que pide su ayuda, lo guía la paraíso; al que su nombra invoca, lo salva y jamás lo abandona*". Aunque el valor de Tadanori ha causado numerosas bajas, sus allegados comienzan a notar el peso de la superioridad de los Genji y poco a poco comienzan a morir, hasta que sólo Tadanori queda en pie. Pide benevolencia a los jugadores y morir con honor, suicidándose y escribiendo un poema que tenía en mente: "*El día acabado/de posada yo tomo/tronco de un árbol/y del cerezo la única/flor yo seré huésped*", entonces se clavará su espada y uno de los jugadores o un soldado perro llamado Tadazumi (ojos saltones y una oreja pequeña cercenada), deberá cortar su cabeza.

La muerte de Tadanori

Tiene que suponer algo triste, incluso para los Genji. El poeta dirá que no era su enemigo y que le hubiera gustado pasear en la tranquilidad de la vejez, emplea música tranquila y triste y que recite el poema con voz sentimental. Haz que el suicidio sea memorable.

Versos Genji: La captura de Shigehira.

Los banken podrán penetrar en el interior de la fortaleza ahora que la oposición de Tadanori no existe, aunque en el interior se encontrarán demasiada oposición. La fortaleza se compone de pisos de una sola pieza separadas las estancias con papel fusuma y unas escaleras sin barandilla ocupadas por los últimos defensores. Los jugadores realizarán tres combates mientras ascienden por las escaleras pero con la salvedad que debido a la posición superior de los defensores, obtendrán +d12 en su primera tirada de cada duelo. Al llegar a las salas superiores Taira no Shigehira les espera solo, sin guardias o soldados, armado con su temible tachi, una armadura demoníaca y su sonrisa cruel y burlona. No intercambiará palabras con ellos, sino que sus pupilas se estrecharán y luchará como una bestia enloquecida, tanta es su habilidad que los banken deben salir heridos profundamente del envite. Si la situación se complica, aparecerá Benkei y un grupo de monjes guerreros para incapacitar al poderoso señor de la guerra, al que se le atará y ante los vítores de los Minamoto, será conducido ante la presencia de Noriyori, que lo mandará a Kamakura para que sea Yoritomo quien lo juzgue. Shizuka correrá hacia los jugadores diciendo que ha visto a Yoshitsune, Naozane y varios soldados dirigirse a la playa, por donde los Heike huyen en los barcos. Se comenta que los banken Taira y Koremori, nieto de Kiyomori, se hallan en las cercanías.

Taira no Shigehira debe aparentar ser un demonio mismo, con esa armadura y su antinatural resistencia debe poner en aprietos a los jugadores. Que se contemple su sadismo, su fuerza y su maldad.

Versos Heike: El mar de Ichi no Tani.

Marzo de 1184.

Desde los altos balcones de la fortaleza los jugadores contemplan el hermoso paisaje bañado en la luz de la primavera, aderezado con el aroma salino del mar y la música del viento que agita el pelaje y los ropajes. Podrán aprovechar la escena para comentar los últimos acontecimientos acaecidos, las batallas ganadas de Noritsune, los planes de Munemori o la esperanza de volver a la capital, aunque lo aconsejable sería que indagasen en sus historiales o trasfondos, para darle mayor dramatismo a la escena. Cuando la acción recaiga las puertas de papel se abrirán y Taira no Tadanori aparecerá junto a un joven ataviado con una armadura verde y con la imagen de una grulla, además de un yelmo con cuernos que impide ver su rostro. El muchacho no es otro que Atsumori, bastante crecido y que saludará con efusividad a los personajes. Los criados traen comida y sake para compartir esta tarde tan agradable y comentarán los futuros planes de boda del joven perro, aunque éste se sonroja cuando Tadanori lo comenta. La flauta del joven Taira traerá nuevas melodías y los jugadores sentirán una paz interior que calma sus espíritus, y sus pensamientos son trasportados a tiempos mejores de viajes y aventuras, en aquellos años de paz cuando la hegemonía del clan sembraba de banderas rojas todos los rincones del imperio. Habrá tiempo para dialogar sobre Yoshitsune y la preocupación de Tomomori por él, aunque en palabras del propio Atsumori no le extraña ya que era un formidable guerrero, un líder nato y además parecía congeniar con el emperador Antoku y Dama Nii. Taira no Tadanori se mesa sus largos bigotes y piensa si el joven general Minamoto que ha derrotado al soberbio estratega Yoshinaka podría hablar con el ex emperador Go-Shirakawa y que anulase el decreto imperial que consideraba al clan Taira, traidor a Japón. Para

Los jugadores tienen la oportunidad de desarrollar sus historiales en estas escenas más tranquilas. Conversaciones con romances, amistades o la confesión de sentimientos ocultos dentro de cada ser.

cuando llegue la noche y los sirvientes anuncien formalmente la cena, alguien llega a caballo por las puertas principales, empapado en sudor y por su paso no es complicado pensar que porta malas nuevas. El jinete no es otro que Taira no Koremori y pide ver con horrible urgencia a Taira no Shigehira, señor de la fortaleza de Ichi no Tani. Los banken no podrán hablar con él y tras varios minutos de conversación privada, los sirvientes invitan a Tadanori y los banken a unirse a la improvisada reunión.

Versos Heike: Ya vienen.

Taira no Shigehira debe aparecer como un demonio viviente, con ganas de sangre. Piensa que a él no le importan las vidas que se pierdan en la defensa, muestra un valor demencial. No le teme a la muerte, de hecho, disfruta con ella. Recuerda el juego de luces de las velas para resaltar el rostro ominoso del señor de Ichi no Tani.

La sombría habitación de Shigehira apenas permanece iluminada por unas velas ya moribundas y el paisaje se torna ominoso al desaparecer la luz del sol tras el mar. Koremori suda copiosamente y el tenso silencio agarrota los músculos de los personajes, hasta que el propio Shigehira lo rompe para decir que el lobo blanco se haya en el monte Mikusa y ha derrotado con una astuta estrategia a Sukemori, muchos de los supervivientes han escapado hacia Yashima y es evidente que las tropas Genji quieren destruir la fortaleza, algo que no deben permitir. Tadanori recoge de un arcón el plano de la fortaleza y los alrededores para preparar la defensa, una tirada exitosa de **mente+estrategia a dificultad 5** revelará que Ichi no Tani tiene muros más blandos en su zona oeste, a la derecha pero que afortunadamente una pendiente montañosa impide a los saburais acercarse por ese método, aunque los banken pueden recordar perfectamente la masacre de Kurikara y de cómo Yoshinaka les engañó. Koremori pide reforzar todos los frentes pero Shigehira, con el juego de sombras que producen las luces de las velas, observa macabramente a los tertulianos y asegura que deben proteger la entrada principal. Tadanori manifiesta que las dudas de los banken (si lo comentan) son acertadas y no hay que subestimar a Minamoto no Yoshitsune, ni a su hermano Noriyori. La discusión sobre la estrategia dura hasta el amanecer y el cansancio puede más, así que los jugadores se retiran a dormir.

Versos Heike: El sueño de la perdición.

Los sueños proféticos están presentes en el Heike Monogatari como un aviso de los dioses pero aquí se entiende que funciona como una visión inmodificable del destino y sobre todo, una excusa para conocer el interior de los personajes Taira.

Aunque puede resultar extraño dormir durante el día, las conversaciones sobre la defensa de la fortaleza los han dejado extenuados. Cuando cierren los ojos notarán un ligero sabor salado, junto a fuego y herrumbre. Ligeros cabeceos marearán su memoria y la percepción viajará en tonalidades circulares de colores brillantes, rojos, naranjas y blancos para pasar al negro, azul oscuro y otra vez el blanco. Todos los banken se encuentran ante un mar encrespado con numerosos navíos de guerra en llamas, cadáveres flotando sobre las espumosas olas y estandartes rojos sobre el agua, que se hunden sin misericordia en las profundidades de un océano desconocido. Una voz sobresalta sus pensamientos y la imagen de Kiyomori, enorme, corpulenta y grandiosa avanzará hacia ellos, diciendo "*los dioses castigan mi linaje por mis acciones, todo gira, todo muere, hasta que el camino de la espada desaparezca*". Antes de realizarle ninguna pregunta una enorme ola los arrastra hacia el fondo marino, deja que se ahoguen y que realicen tiradas de **cuerpo+nadar a dificultad d10**, notarán sus pulmones hinchados y al morir y flotar en el agua, se hallarán en la cubierta de un enorme navío de guerra de su clan, pero las maderas arden, los palos y le velamen cae, la sangre mancha la cubierta y el cielo negro arrastra una furiosa tormenta. El emperador Antoku, serio, gris, lejano, realiza una serie de preguntas cuyo objetivo no es una respuesta correcta, sino que los jugadores se comprendan a sí mismos, "*¿quién eres?*", "*¿por qué me defiendes?*", "*¿quién soy?*", "*si todo está perdido, ¿por qué continuar?*", "*¿qué deseas de este mundo?*", "*¿quién soy?*", "*¿qué es la paz?*", "*¿temes a la muerte?*", "*¿quién soy?*". Todo el tiempo se detiene, el movimiento de las olas, el viento, las ondulaciones del fuego, las nubes, los rayos del cielo, todo excepto ellos. El emperador Antoku ha desaparecido y los Taira escuchan un poderoso aullido que proviene del norte, aterrador y a la vez, cargado de tristeza. Podrán observar en la cubierta a un gigantesco lobo blanco de ojos amarillos brillantes, su gruñido es atroz, sus garras poderosas y exhala un aliento sangriento, pero por una extraña razón los personajes no le temen, sino todo lo contrario, sienten lástima por él. En un parpadeo aparecerán cerca del lobo, teniendo la necesidad de ponerse tras él, o marcharse, que cada jugador decida (aunque esta elección no tendrá consecuencias en el futuro) y de pronto, Tomomori se alza frente al lobo feroz, con sus armas desenvainadas y con la determinación de acabar con sus pesadillas, su tormento y la guerra. Ambas figuras se acercan pero los personajes no

contemplan la lucha, todo se ha oscurecido y los colores brillantes y el sabor de la herrumbre reaparecen en sus paladares. Es casi el anochecer y la fortaleza hierve en actividad, saburais corriendo y asegurando los portones y montando las torres para depositar a los arqueros. Otro grupo revisa las embarcaciones y se toman rutas para huir hacia la playa, es evidente que los Minamoto se hallan cerca y Shigehira ha ordenado la defensa del lugar, incluso en las horas de luna. Los jugadores no podrán levantarse ya que tiene el cuerpo magullado, con fiebre y dolores en cada rincón de su cuerpo, sin embargo, esa noche duermen placenteramente.

Versos Heike: Las palabras de la guerra.

Los jugadores podrán comentar la pesadilla y la extrañeza sobre compartir un sueño común. El día amanece claro y limpio, sólo que la quietud pone nerviosos a las incontables filas de saburais perros, osos, felinos y jabalíes que pueblan el patio y los jardines. Yoshitsune viene, la batalla se aproxima.

El temor de Tadanori.

La certeza del ataque es inminente y los banken se hallan dispuestos para el combate. Deben reunirse con Shigehira para que éste determine el papel que han de representar en la batalla, sin embargo, reciben la visita de Tadanori que muestra un semblante preocupado. Ha tenido un sueño extraño donde las llamas lo devoraban todo y teme que se trate de un mal presagio, por lo que les pide un gran favor, que cuiden de Koremori y que en caso de derrota, lo saquen inmediatamente de la fortaleza. Pueden comentarle lo de sus pesadillas y entonces Tadanori comprende que el destino ha sido escrito con sangre Taira, pero que él no conoce la rendición ni la cobardía, pese a que no le guarda rencor a los Minamoto, pedirá que maten a tantos como puedan para salvar a Koremori, si es necesario, el gran Taira no Tadanori lo pedirá de rodillas, humillándose.

El fervor de Atsumori.

Pese al clima de preocupación que reina en la fortaleza, el joven Atsumori demuestra sus ganas de combatir, alentado por la nueva armadura que le ha regalado Noritsune. En los pasillos el perro les saludará con entusiasmo y pregunta sobre si su nuevo equipo le hace aparentar más gallardía, pues se dispone a batallar como un auténtico guerrero. Lamenta que su amigo oso no haya llegado a tiempo para la confrontación, pero sabe que el señor Munemori le ha enviado una misiva ordenándole que proteja Ichi-no-Tani. Atsumori anima a los jugadores a derrotar a los enemigos y apuesta con ellos quién recibirá una mayor reputación en la batalla. Sonriente, el saburai coloca su yelmo y corre feliz a incorporarse al ejército.

Órdenes de Shigehira.

En la misma sala sombría, los banken se reúnen con Shigehira, Tadanori y Koremori. Según los exploradores Yoshitsune no se ha presentado a la batalla y el ejército lo comanda su hermano Noriyori, una fortuna para los defensores. Los banken protegerán el patio con la mayor parte del ejército, junto a Tadanori y Atsumori, Koremori permanecerá dentro de la fortaleza interior junto a Shigehira, con una reserva importante de soldados. El ala oeste, la más próxima a las montañas escarpadas y el bosque, tendrá una guarnición ligera ya que no deben malgastar guerreros en otras zonas donde apenas existen

probabilidades de ataque. Otro contingente se mantendrá en la playa al custodio de los barcos por si hay que salir huyendo, pero el rostro ansioso de Shigehira presagia que éste no ordenará una retirada, de hecho, sus ojos mantienen esa expresión demente de pupilas dilatadas que le confiere un aspecto demoníaco. No tolerará replicas, críticas o debates, y les ordena que cumplan sus mandatos inmediatamente. Antes de despedirse, Tadanori les recuerda el favor que les pidió.

Versos Heike: La fortaleza de Ichi no Tani.

Las tropas Heike observan atónitos como un grupo minoritario de soldados avanza hacia las murallas. Un rinoceronte cabalga hasta quedar próximo al alcance de las flechas y enarbolando el estandarte de los Genji, comienza a reírse de los Taira, de su cobardía y de cuántas cabezas cosechará en esta batalla. En un primer momento los Heike lo ignoran y algunos hasta lanzan flechas que caen en los pastos, pero el guerrero no cesa en sus acusaciones hasta que la paciencia de algunos saburais se colma y piden salir fuera a castigar al saburai. El rinoceronte dice "*soy Kumagai no Naozane, ¿no hay nadie entre los Taira que ose hacerme frente?*" y la imagen de Shigehira emergerá desde las murallas observando con profundo odio a Naozane. El señor de la fortaleza, al borde de la histeria por las continuas provocaciones, ordena abrir las puertas para capturar vivo a ese arrogante guerrero y cien jinetes armados con arcos y flechas intentan capturarlo. En ese momento las fuerzas de Noriyori brotan de los bosques y masacran a los perseguidores, Tadanori solicita cerrar las puertas.

El asalto a la muralla exterior.

El ejército Minamoto contiene más efectivos de los esperados y sus rápidos corceles se personan ante los mismos portones. Las flechas silban de un bando a otro y Tadanori intenta cerrar el acceso, Atsumori también empuja y si los banken quieren ayudar, deberán acumular **10 éxitos en seis tiradas a una dificultad 2d8**, para representar el empuje de las tropas invasoras. Tras ese tiempo, los sonidos de alarma provienen de la zona oeste de la fortaleza, la más próxima a las montañas escarpadas. Los centinelas gritan "¡*Yoshitsune! ¡Yoshitsune!*" y los débiles portones ceden ante el envite del lobo blanco del norte.

La lucha en el patio.

La rotura de los portones permite que el caudal de soldados se desborde en los patios interiores, donde se intentará repeler a los jinetes Genji. Los jugadores deberán enfrentarse en un combate individual contra dos adversarios (2d6 de habilidad en armas) antes de realizar una tirada de **cuerpo+estrategia a dificultad 4**, para no recibir **2d20 daño** a causa del tumulto. El ataque sorpresa de Yoshitsune hará que los portones principales ceden y los saburais de Noriyori, junto al formidable Naozane y un envalentonado Kagetoki masacran las defensas internas que poco pueden hacer ante el ataque combinado

de numerosos frentes. Los banken observarán como sus soldados huyen, y aunque Atsumori y Tadanori luchan con valor, es imposible aguantar la marea blanca. Shigehira ordena una retirada a la fortaleza interior y los jugadores deberán pasar una tirada **cuerpo+estrategia** a **dificultad 6** o recibirán **2d20 daño**. Yoshitsune grita que quiere a Taira no Shigehira con vida y los jugadores entran en el refugio protegido por las unidades de reserva. El resto de fuerzas persigue a los Heike por las cercanías de la playa, donde se libra otro intenso combate y que pone de manifiesto la casi victoria de los Genji.

El valor de Taira no Tadanori.

La muerte de Tadanori
Tiene que suponer algo triste, doloroso y los jugadores pueden recordar algunos momentos amables que pasaron junto al guerrero poeta. Música melancólica, y aunque los personajes huyan hacia la playa, describe la muerte igualmente.

Desde el interior se escuchan los gritos de la batalla y el sonido de la espada cortando la carne, la situación se vuelve más drástica y Tadanori pide a los jugadores que se lleven a Koremori, ordenando a Atsumori que se retire. Pese a las protestas, el poeta afirma que no hay tiempo y que si se demoran más todo estará perdido. Deben dirigirse hacia Yashima y hablar con Tomomori sobre la derrota, con lágrimas en los ojos Atsumori y Koremori se despiden de Tadanori. Shigehira se reirá histérico, loco, demente y andando subirá las escaleras para esperar su muerte. Los banken corren en dirección a la playa y deberán enfrentarse a dos Genji cada uno, para representar el ataque de la playa. Observarán cómo muchos solados Minamoto mueren a causa del repentino ataque de Tadanori y contemplan orgullosos la furia del guerrero de roja armadura, elegante y del pincel sujeto al cinturón. Mientras lucha entona unos cánticos: "*La luz de Amida ilumina los confines del mundo. Al que pide su ayuda, lo guía la paraíso; al que su nombra invoca, lo salva y jamás lo abandona*". Aunque el valor de Tadanori ha causado numerosas bajas, los banken Genji lo derrotan y Tadanori solicita su benevolencia para morir con honor, suicidándose y escribiendo un poema: "*El día acabado/de posada yo tomo/tronco de un árbol/y del cerezo la única/flor yo seré huésped*", entonces se clavará su espada y su cabeza es cortada.

El duelo.

Atsumori se comportará como un guerrero hasta el final. Con cada golpe los jugadores verán su rostro sonriente y escenas del pasado junto al muchacho. Cómo ha crecido, cómo lucha y cómo muere, haz otra muerte memorable.

El barco los espera u un grueso poderoso de Heike protegen a los refugiados de los Minamoto, pero es cuestión de tiempo que la fortaleza caiga en manos enemigas. Koremori corre con rapidez matando a los enemigos de una forma efectiva y las flechas vuelan hacia ellos, mientras los navíos zarpan huyendo de la derrota. Un yari se clava en el puente que daba paso a la embarcación y los jugadores contemplan como el rinoceronte llamado Naozane cabalga con rapidez, seguido de Yoshitsune y un centenar de jinetes. Atsumori corre hacia el guerrero rinoceronte señalando con su espada desafiándolo y Naozane acepta gustoso bajando del caballo. La voz del joven perro queda amortiguada por el yelmo y solicita al general lobo que mientras dure el duelo, no se les ataque a sus compañeros, petición que es aceptada. La lucha es magnífica de contemplar, con cruces de espada, movimientos acrobáticos, golpes bloqueados y esquivados en el último momento, pero la juventud de Atsumori juega en su contra ante la resistencia de Naozane, que con un poderoso golpe le arranca el caso y se sorprende al ver que su rival era un niño. Atsumori sangra por la cabeza aunque permanece con vida, pero tumbado en el suelo y con arma alejada unos metros, mirando desafiante a Naozane. Le increpa al rinoceronte su falta de respeto ya que sabe que el ganador debe decapitar al vencedor y detiene su mano porque es un niño, aunque el rinoceronte llora porque Atsumori le recuerda a su hijo y no puede hacerlo. El joven perro llora de amargura alegando que él siempre ha sido un digno guerrero y merece morir como tal, se levanta y contempla sonriente a los banken Taira, "*ha sido un placer conoceros*", entonces se clava su clava un cuchillo en el vientre y llorando, amargado, dolido y apenado, Naozane le corta la cabeza.

Versos Genpei: Hacia el fin.

Los banken se encuentran rodeados y en ese momento llegan los banken Minamoto. Observarán a Naozane llorando sobre el cuerpo de Atsumori y a Yoshitsune avanzando hasta el barco de los Taira, Kagetoki también llegará con buena parte del ejército. El lobo blanco permite a los perdedores marcharse para que dejen un mensaje a Munemori, que devuelva los Tres Tesoros Sagrados y que se suicide para

acabar con esta matanza. Aunque ambos bandos pueden cruzar comentarios, la escena termina con su barco marchándose de la costa donde las llamas devoran el último bastión de los Heike, Ichi no Tani.

Desenlace Genpei.

Es evidente que la guerra llega a su fin y que importantes personalidades encuentran la muerte a manos de sus enemigos. Los jugadores han aprendido lo que supone la pérdida de amigos en guerra, especialmente cuando en los duelos existe el respeto por la buena lucha y el decoro.

Experiencia: 5, 4, 3 y 2.

Meyo: Cuatros puntos, para el bando Minamoto y tres puntos para la sección Taira.

Aldeas, ciudades y paisajes.

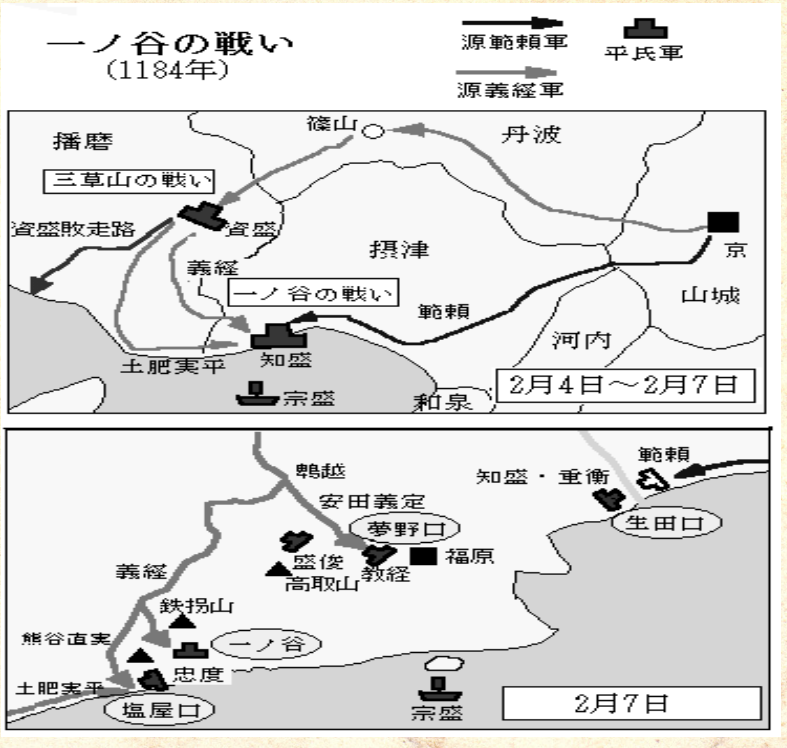
Descripción de las localizaciones principales que aparecen en este primer poema.

Onabara.

Situada en las cercanías del monte Mikusa y con un río de mediano caudal, con bosques bordeando su contorno y de población escasa. Las casas están compuestas de madera con caminos polvorientos y buenos pastos de cultivo.

Ichi-no-Tani.

Situada en la provincia de Setsu y besada por el mar, el paisaje repleto de montañas y bosques verdes lo convierten en un lugar especial. La fortaleza posee una muralla fina de madera que concede el paso a un patio separado en rectángulos abiertos, ya que la fortificación esboza trazos rectos. En el interior del patio se encuentran los almacenes, edificios y palacios para la subsistencia de la misma, con un puerto militar que enlaza Yashima y otras zonas de dominio Heike, lo que la convierte en un punto estratégico importante.



Personajes.

Listado de personajes importantes que aparecen en este onceavo poema. Recuerda que no se ofrece un listado de dones y puntuaciones, es decir, que las hojas de personajes deberá realizarlas el director de juego.

Minamoto no Noriyori.

Amable y gentil, especialmente con los personajes. Debido a las victorias su carácter se ha vuelto más osado y arrogante, pero sin perder la simpatía o la lealtad hacia su hermano Yoshitsune, a quien cada día valora más.

Shizuka.

La zorra más bella de todo Japón. Silenciosa, diestra y muy leal a Yoshitsune ya que está enamorada de él desde la primera vez que lo vio. Se mostrará preocupada por el estado de ánimo del lobo blanco y bailará para él, por si se anima.

Benkei.

Inseparable de Yoshitsune, el oso gigantesco ofrecerá su sana amistad a los personajes si tratan correctamente a su señor. De risa estridente y voz poderosa, lanzará muchas chanzas a Kagetoki y compartirá las bromas con los jugadores, además de su carácter bonachón. Últimamente se muestra más apagado por el estado de ánimo de Yoshitsune, incluso las bromas hacia Kagetoki han remitido considerablemente.

Minamoto no Yoshitsune.

Amable, gentil y carismático. Pese a su juventud, en sus ojos se muestra muchísima sabiduría y conocimiento, porque actúa con grandeza en su moral y honor. Sus ojos lloran porque sabe que su arte irá a la guerra. Recuerda que Yoshitsune nunca desenvaina su tachi y que jamás mata. Cada vez se encuentra más ausente, más lejano, como si tuviera un problema que nadie pudiera solventar.

Taira no Atsumori.

Entusiasta gracias a su inocente juventud se mostrará muy ilusionado con los jugadores, sonriendo si acceden a practicar esgrima con él y sobretodo, si lo tratan como un guerrero Taira, algo que Atsumori trata siempre de cumplir. Gracias a la batalla se muestra feliz y dichoso, con la armadura verde del emblema de la grulla y el yelmo carnudo que oculta sus infantiles facciones, piensa que es invencible.

Taira no Koremori.

La vida de Koremori parece conducirle al fracaso. Su inutilidad en la batalla le hará tomar la decisión definitiva de ingresar en un monasterio, pero antes de marcharse su espada acabará con la vida de numerosos Genji.

Taira no Shigehira.

Su carácter belicoso resurge como aquella vez en Nara, menospreciando a los Minamoto y creando tensión en las reuniones, donde la batalla y la sangre es lo único que

importa. Su postura guerrera no le hará desear la paz u otras ideas que no sea la guerra abierta y desde luego, el poco respeto hacia la vida pone de manifiesto su carácter endemoniado, aumentado con la derrota, la locura de su ansia asesina cobrará vida y explotará de una forma inhumana. Ataviado con una armadura y un menpo (yelmo con cubrecaras) con la apariencia de un oni (demonio) de grandes colmillos.

Sasaki no Moritsuna.

Conejo pequeño de largos incisivos que le provocan un acento ceceísta (todas las eses cambiarlas por zetas, "zoy Moritzuna") y que demostró mucho valor en la batalla contra Yoshinaka. Se ha convertido en uno de los pilares de confianza de Noriyori y consulta con él muchos asuntos militares, pero este conejo no respeta la vida de los campesinos, a los que considera indignos de confianza.

Kajiwara no Kagetoki.

Esta cabra de largo mechón, aparenta ser lo que no es. La mayoría lo contempla como un gran líder y hábil guerrero, pero en realidad lo finge. Aprovecha sus posiciones para no perder influencia y jamás se pone en contra de aquellos que puedan dañarle, teniendo las orejas largas para los rumores. Intenta hacer las paces con los banken pero sólo porque le conviene y ha desarrollado un profundo odio hacia Yoshitsune, porque lo envidia.

Taira no Tadanori.

El hermano de Kiyomori compondrá unos versos hermosos y un ataque apasionado que le llevará a la muerte. Sus sabios consejos ayudarán a los personajes en sus dudas pero sobre todo desea proteger la vida de Taira no Koremori. Se mostrará mucho más activo recordando al guerrero que lleva dentro.

Kumagai no Naozane.

Poderoso rinoceronte que está ansioso por derrotar a los Taira en la batalla. Su carácter altivo y valiente le granjea muchas simpatías, porque su bondad y piedad son igual de grandes, aunque en las horas de sangre piensa mucho en su hijo adolescente, ya que piensa que las guerras no pueden presenciarlas los niños, de ahí el drama al enfrentarse contra Atsumori.

Sukimori.

General Taira jabalí de ornamentada armadura con la imagen de crisantemos y garzas, con un kanmuri exageradamente alto y que completa el atuendo con un precioso abanico con las imágenes de una montaña con franjas rojas, color de los Heike. Su voz grave produce que sus discursos causen un efecto moralizante.

Adiós, señor lobo del norte

Poema doce: Adiós, señor lobo del norte.

"No hay fin, sólo existe el camino".

Introducción.

Llegó el final. Tras casi cinco años de conflictos, el momento decisivo para la supremacía de uno de los dos clanes se encuentra próximo. Muchas son las penurias que los banken han padecido, derrotas, viajes, peligros así como buenos momentos, victorias, amigos y honor. En este punto es bueno mirar la senda recorrida para atesorar todas las escenas que han significado algo para los jugadores, ya que después de la partida, la guerra Genpei se marcha. No hacia una capitulación eterna donde un muro impida esbozar un guiño al pasado, el camino sigue, pero lo cierto es que no hay marcha atrás.

Palabras de despedida.

Como autor de esta campaña he sentido la necesidad de escribir unos párrafos como si mi voz interior también quisiera decir adiós. Mi afición por la cultura samurai nació con La Leyenda de los 5 Anillos (juego de rol publicado por Distrimagen en España) y de esa floreciente pasión me llevó a conocer la maravillosa historia del Heike Monogatari (las guerras Genpei), donde personajes como Yoshitsune, Noritsune, Tadanori, Yoritomo o Koremori se convirtieron en una parte de mi y ardía en deseos de realizar una campaña relatando dicho poema. Con el fantástico Usagi Yojimbo JdR, se me presentó la oportunidad y ya ha pasado un año desde su nacimiento, pero ahora toca dejar de escribir y contemplar la labor realizada, con la tristeza que ese me supone. Gracias a NSR por darme la oportunidad de dar cobertura a mi trabajo y gracias especialmente a todos vosotros jugadores, que habéis hecho de esta campaña una historia de todos. Hasta siempre.

Carlos Lozano, julio del 2008.

La aventura.

En este poema se jugará la famosa batalla de Dan no Ura que supuso el fin de los Taira y la victoria decisiva de los Minamoto, gobernados por Yoritomo. Una gran tristeza espera a los jugadores Heike al final del poema, aunque los aliados de Yoshitsune tampoco disfrutarán de la contienda.

Tras la caída de Ichi no Tani, el poder de los Taira se ha visto vapuleado y los Genji, ahora comandados por el joven general Yoshitsune saborean las mieles del triunfo. Pero en Yashima los Heike mantienen un gran poder y héroes como Noritsune o Tomomori siguen vivos para enfrentarse a los Minamoto ya que cuentan con los Tres Tesoros Sagrados, por lo que la amenaza del estandarte rojo extiende su sombra sobre la capital. Por este motivo, el color blanco desea imponerse lo antes posible y aniquilar a sus enemigos de una vez por todas y vengar al antiguo señor del clan, Minamoto no Yoshitomo. Esta vez la batalla final se presenta como la madre del clan que gobernará Japón y que introducirá la figura del shogun como el verdadero señor de las islas.

Versos Genji: La procesión de cabezas.

Junio de 1184.

Mientras los jugadores avanzan descubrirán entre las gentes que se agolpan en las calles, haciendo el pasillo, muchos rostros llorosos, de niños y mujeres al ver las cabezas desfilar por los carros. Muestra una visión cruel para que los personajes no se sientan orgullosos.

Los Minamoto han recolectado numerosas cabezas Heike que ahora desfilan por la ciudad de Heian-Kyo, al igual que el encadenado Taira no Shigehira. Minamoto no Noriyori encabeza la marcha acompañado de los cánticos alegres del ejército victorioso mientras que los jugadores contemplan a un Yoshitsune serio, de ojos distantes y fríos. Los pasos de la comitiva los conducen al Palacio Interior donde les espera el emperador monje Go-Shirakawa, con una sonrisa de satisfacción y preguntando por los Tres Tesoros Sagrados. Tomarán un buen almuerzo y serán agasajados con las danzas de Shizuka, mientras que la comida será disfrutada por los banken, Noriyori,

Moritsuna, Yoshitsune y Kagetoki, el mismo emperador monje y los banken. El hermano del joven general, exultante, hablará sobre la gran victoria sobre los Heike, así como la gran matanza de los enemigos que han caído, como el hermano de Kiyomori, Taira no Tadanori y la captura de Shigehira. Kagetoki informa que debe llevar al prisionero a Kamakura donde seguramente se entregará a la justicia de los bonzos para que lo castiguen convenientemente. Por el contrario, Noriyori argumentará que el partirá con prontitud a Kojima, donde atacará a la flota Taira que escapó de Ichi no Tani, aunque sólo se llevará a Sasaki no Moritsuna y pedirá a Yoshitsune que se relaje antes de asestar el golpe de gracia al clan rival.

Versos Genji: Meses que vuelan en el cielo.

El año pasará rápido antes de que los jugadores se aventuren en las batallas finales, por lo que los meses que disfrutarán antes de 1185, supondrán los últimos estamentos de paz. Los banken comprobarán las maravillas de Heian-Kyo, su tranquilidad, sus gentes, los hermosos jardines del palacio, la limpia ciudad, las enormes bibliotecas y los actores ambulantes, ya que en la primavera de 1185, la tormenta de la guerra inundará otra vez a Japón.

Los jugadores pueden aprovechar el año para culminar sus historiales y trasfondos. Casarse o vivir escenas personales resulta recomendable por la larga inactividad qie vivirán los Minamoto hasta 1185.

Triunfo en Kojima.

Agosto de 1184.

La noticia de la victoria llega antes que el ejército de Noriyori. Ante un triunfal recibimiento en la capital, el emperador monje ordena preparar un gran banquete donde se presentarán los más altos cortesanos y nobles de la capital. El lobo felicitará a Moritsuna por la victoria y los aristócratas pedirán conocer los detalles de la victoria, así que el conejo comenzará diciendo que los Heike estaban protegidos por un largo brazo del mar, que impedía el avance (los Genji no tenían botes con los que cruzar) y él, inteligentemente preguntó a un campesino de los alrededores cómo sortearlo, confesándole éste que una parte contenía aguas bajas y que un caballo podría cruzarlas sin problemas, y le indicó la zona. Moritsuna pensó que las clases bajas no eran de fiar y lo mató antes de que también lo contara a los Heike (momento que los comensales aplaudirán su astucia). Atravesaron el brazo y los caballos parecían que cabalgaban sobre el mar, derrotando a los Heike en la isla y haciendo que éstos huyeran hasta Yashima.

El gran Noriyori.

Septiembre de 1184.

Una noche los banken serán invitados por Noriyori a una celebración nocturna. Cuando los personajes se presenten, Moritsuna y él presentarán un notorio estado de embriaguez, con numerosas mujeres eróticamente (de diferentes razas) vestidas y que ofrecen sus servicios al señor Minamoto. El aliento pestilente y los movimientos tambaleantes de Noriyori provocan las carcajadas de las doncellas y cogiendo a los jugadores, emprenderá un recital de todas las acciones importantes y heroicas que han llevado a cabo por el bien del clan Genji, hasta que entre risas y carcajadas, se les ofrecen varias de estas señoras (en realidad son prostitutas) para consumar el acto sexual, pero Noriyori se encuentra tan borracho, que es derrotado por el sueño.

Evidentemente la escena está pensada para contemplar el cambio que Noriyori ha dado desde que los Minamoto ganan la guerra. En realidad, los banken han de pensar en lo bajo que ha caído, este ya no es el gran Noriyori.

A la caza del Taira.

Noviembre de 1184.

Un real decreto del emperador monje Go-Shirakawa, influenciado por Yoritomo, ordena ejecutar a todos los señores Taira. En Heian-Kyo se vive una caza de Tairas y muchos ciudadanos se acusan por motivos ruines y egoístas. Mientras los jugadores son acompañados por Benkei para visitar

uno de los templos locales, varios saburais del estandarte blanco sacan a empujones a un joven conejo de edad no superior a los quince años y a su madre, de ropas algo lujosas. La vecina, una mujer perro alega el muchacho es el hijo de un señor Taira y los guardias los ejecutan cortándoles sus cabezas (primero al joven, para desesperación de la madre), premiando con el vestido lujoso a la mujer perro. Si los jugadores intentan detener a los soldados, Benkei se los impedirá argumentando que se trata de un edicto imperial y que nada puede hacerse, marchándose enfurecido al templo.

La tristeza.

Enero de 1185.

Después de muchos meses disfrutando de la estancia en la ciudad, un atardecer frío y oscuro, con nubes amenazantes y viento gélido, se encontrarán con Yoshitsune y jamás lo habían contemplado con un aspecto tan sombrío, triste y abatido. Esbozará una triste sonrisa para decirles que agradece su compañía y comentará un sueño que ha tenido, donde se enfrentaba a Taira no Tomomori en un mar de sangre, bajo una tormenta y con un desenlace que no quiere contar. Preguntará por los asuntos personales de los jugadores y ofrecerá su consejo para quien lo necesite, demostrando que sigue siendo un buen amigo.

Versos Genji: Yashima.

Febrero de 1185.

La llegada de Kagetoki desde Kamakura con nuevas órdenes hace presagiar que la paz que los jugadores han disfrutado se ha terminado. Ante la presencia de Go-Shirakawa y el resto de ministros y cargos políticos, las órdenes de Yoritomo son tajantes (Benkei diría "*órdenes de Masako*"), destruir al clan Taira y el emperador monje concede los edictos imperiales necesarios para que Yoshitsune se ponga en marcha. Todos los jugadores se encuentran presentes en la reunión y observarán como Kagetoki ha sido elevado a gran señor del este, en una posición menor que Noriyori y Yoshitsune pero mayor que los personajes.

Planes de batalla.

En la reunión se encuentra Yoshitsune, Benkei, el resacoso de Noriyori, Moritsuna (silencioso), Kagetoki (más directo y autoritario) y los banken.

En una sala especial, se discute el método de acción. Según las noticias de Kagetoki, se ha edificado una fortaleza donde habita Antoku y Munemori, pero se sabe que Tomomori no se halla en dichas dependencias. Kagetoki propone una elaborada estrategia naval, ya que Yashima se localiza en la isla de Shikoku, con más de ciento cuarenta navíos y con remos dispuestos para emprender maniobras, pero Yoshitsune le contradice que sólo necesita cinco barcos y cien hombres. Todos exclaman con gran estupor y el lobo blanco pide confianza, pero Kagetoki le espeta la locura del plan hasta que Benkei sentencia tajante que el señor Minamoto ha hablado.

En las costas.

Marzo de 1185.

Los jugadores parten con un gran ejército hacia el mar y los personajes podrán aprovechar el tiempo para dialogar entre ellos o con los personajes que consideren oportuno. Al llegar a su destino, la playa presenta un aspecto malicioso, torcido y con grandes vientos aullantes que encrespan las olas y producen un efecto aterrador sobre los marinos. Noriyori aconseja a Yoshitsune que no se embarque con esas condiciones, pero el lobo blanco así lo determina, aunque los tripulantes dicen que el viento quebrará los mástiles de los navíos. Benkei coge su naginata y golpeando la arena con fuerza argumentará que o se muere ahogado o se muere por su arma, haciendo que todos entren precipitadamente en la cubierta. Fujin (dios de los vientos) sopla con tanta fuerza que los cinco barcos que Yoshitsune comanda crujen con furia, pero el lobo blanco permanece impasible en la proa sin inmutarte. De hecho, con una tirada exitosa de **mente+saber (religión) a dificultad 4**, revelará que Yoshitsune cuenta con la bendición de los dioses y le navío surca los mares tres veces más rápido, llegando a Yashima en un único día.

El trayecto desde la capital no es excesivamente pesado y largo. Como director deberías introducir alguna escena de un descanso en alguna aldea o conversaciones que indaguen en sus trasfondos.

La treta.

Con tan sólo unos cien soldados las tropas de Yoshitsune acampan en la playa, nerviosos por su escaso número. El lobo blanco los tranquilizará y dedicará unos minutos para clarificar su posición, alegando que Munemori no es un señor conocido por su valor y que asustándolo ordenará la huída sin presentar batalla, por eso, al anochecer, se acercarán a los alrededores de la fortaleza, pide confianza y sus solados se la otorgarán. Las estrellas sembrarán de brillos lejanos el oscuro cielo y los Minamoto apenas verán a su alrededor, excepto los fuegos de las almenaras del palacio de Yashima. El joven general ordena encender unas mil hogueras y colocar mantas y piedras en los alrededores, lo suficientemente lejos unas de otras para que el brillo se difuso pero extenso, que se derrame sobre el contorno de los señuelos. Tardan un tiempo considerable en realizar la petición del señor Minamoto, pero tiene sus frutos. Las campanas suenan, los gritos emergen de la fortaleza y cerca del amanecer, los navíos Taira parten hacia el estrecho de Shimonoseki, el último reducto Heike. Con el abandono del castillo, las tropas Genji lo incendian y con los caballos se dirigen a la costa, por donde los Heike huyen.

Por muy extraño que parezca, la conquista de la fortaleza tuvo lugar de esta manera. El fuego hizo creer a los Heike que los Minamoto eran una extraordinaria fuerza de combate y Munemori huyó rápidamente intentando poner a salvo a Antoku y los Tres Tesoros Sagrados.

La batalla.

Algunos navíos más rezagados lanzan flechas contra los Minamoto. Si los jugadores obtienen un **1** n una tirada de **d10**, un proyectil les habrá alcanzado causando **2d20 de daño** (tres tiradas), aunque ellos podrán disparar contra su arco contra una **dificultad de 6** debido a la lejanía (tres tiradas). En medio de los disparos una joven coneja Taira conduce una barca que tiene colgado un abanico rojo y un sol dorado, alentando a los tiradores a derribar ese abanico. Un joven oso llamado Nasu no Yoichi Munetaka se presenta voluntario y con gran tensión, su flecha atraviesa el abanico, para regocijo de los Minamoto. Entonces, cuando esa señal parece desmoralizar a los Heike, desde un gran navío y al grito de *¡Yoshitsune!* Noritsune tensa la cuerda con fuerza y lanza un potentísimo flechazo ante el joven general. Cualquier jugador puede interponerse en la trayectoria pero recibirá **4d20 de daño**, aunque se le permite pararlo con su arma, si consigue efectuar una tirada exitosa de **velocidad+habilidad (arma) a dificultad 4d10**, aunque de todas formas, Yoshitsune esquivará con acierto el ataque. Los barcos restantes abandonan la batalla para dirigirse al estrecho de Shimonoseki y preparar la última defensa.

Tres días.

Los navíos de Noriyori y Kagetoki tardan unos tres días en tomar la costa y limpiar de amenazas la isla. El blanco domina la región y los campamentos Genji anuncian la siguiente ofensiva, pero el joven general otorga un respiro a las tropas y aprovecha para reunirse con su hermano, los banken y Kagetoki

(bastante malhumorado al no participar en la conquista de Yashima). Yoshitsune advierte que los Taira son excelentes marineros y las unidades no han de confiarse, pero que para acabar la guerra cuanto antes se necesita de los Tres Tesoros Sagrados, por lo que hay que encontrar el barco del emperador Antoku. Con la vista en el mar, el conflicto final se decidirá en Dan no Ura.

Versos Heike: La playa que llora.

Mayo de 1184.

La escena representa una nueva ocasión para que los jugadores dialoguen e interpreten los últimos acontecimientos. Aprovecha para introducir elementos personales de sus historiales y sus trasfondos.

La derrota de Ichi no Tani ha movilizado a los Taira restantes al estrecho de Shimonoseki y a Yashima, donde la apatía ha anclado sus garras en los corazones de sus residentes. Los banken, testigos de la superioridad Genji, se encuentran en las cercanías de una playa donde Munemori ha edificado un suntuoso palacio vigilado por mil saburais, y entre ellos, se encuentra Noritsune. Las olas bailan con lentitud ante le viento de la primavera, donde el mar apenas refleja el brillo de Amateratsu y los comentarios de los personajes han de derivar hacia el futuro del clan. La sensación de apatía provoca que el tiempo transcurra lento y los recuerdos de los caídos se personen vivamente, la tristeza se adueña de la playa y los banken se marchan con las lágrimas de la playa.

Versos Heike: El té de Dama Nii.

Junio de 1184.

Tanto Dama Nii y el emperador Antoku deben atraer las simpatías y el cariño de los jugadores (también la de los personajes, claro). A estas alturas de la campaña, Dama Nii se debe considerar la abuela de todos ellos y Antoku el hermano menor.

El calor golpea con optimismo y los ánimos se bañan en la esperanza en el palacio de Yashima. El verano trae nuevos tiempos aunque la sombra de los Genji amenaza con oscurecer la alegría, pero de momento la tranquilidad impera en los alrededores. A media mañana, un sirviente perro informa a los jugadores que Dama Nii y el mismísimo emperador Antoku desean tomar té y disfrutar de su compañía en los jardines de crisantemos. Tanto la adorable abuela como el tierno nieto ya tienen todo dispuesto para los banken se personen y los dulces de arroz desprenden un aroma apetitoso que trasporta el paladar a mundos superiores. Además de agradecerles su disposición, tanto el emperador y Dama Nii apenas pronuncian palabra sino que se limitan a sonreír con afabilidad y a respirar el aire puro que trae la paz, el silencio y los personajes sienten que ese estado se apodera de ellos, invitándoles al sueño. La esposa de Kiyomori preguntará a los personajes sobre sus vidas personales, sus miedos, impresiones y la imagen de este hogar, cercano al mar, si extrañan la capital y los dramas de la guerra, ahora que todos han abandonado al clan. Pero ella encuentra palabras de ánimo para todos, elevándoles el espíritu si ha decaído o con sus gestos, ayudar al corazón a sanar las heridas de la pérdida de muchos amigos y aliados. El niño ternera jugará a las adivinanzas o al go (juego de tablero japonés) y hará partícipes de los mismos a los banken, transcurriendo la tarde de una manera agradable, entre los susurros del viento y el amor de Dama Nii y el emperador Antoku.

Versos Heike: El mensajero de Kojima.

Septiembre de 1184.

Se han tenido noticias de la entrada de un guerrero jabalí Heike y que ha solicitado audiencia con el mismísimo Munemori. Casi al atardecer, los jugadores son convocados a una reunión en las habitaciones de las audiencias, en el pabellón norte del palacio, junto a Koremori y Noritsune que antes de entrar, mantiene un rostro bastante serio. Cuando las puertas de papel se abren, la estancia revela a un gordo Munemori (y sus dos gatos onmyoji con la cara tapada por un papel, bajo su kanmuri) y un cerdo Shigeyoshi muy nerviosos, sentados cerca del jabalí mensajero, que (si está vivo) no es otro que Kagekiyo (poema 6). El jabalí hablará que Noriyori y su sirviente Moritsuna atravesaron el mar, cabalgando sobre él y llegaron a la isla, donde las fuerzas Taia fueron derrotadas. El ministro Munemori argumentará alocado que los Genji invocaron un hechizo para poder realizar tal labor, pero una tirada

exitosa de **mente+saber (navegación) a dificultad 4**, revelará que sólo se trataba de que la marea bajó en ese punto de avance. Noritsune hablará preocupado por el incesante avance de los Minamoto y pide al gran señor del clan que se mande un mensaje al señor Tomomori (estrecho de Shimonoseki) para proteger el palacio donde vive el emperador, pero recibe como respuesta una negativa, ya que el estrecho también es importante. La reunión termina y Kagekiyo (u otro jabalí) se acerca a los personajes para pedirles que le honren con su compañía en otro momento más propicio. Koremori se marcha silencioso, sin preguntar.

Versos Heike: La práctica de arco.

Noviembre de 1184.

Esta escena sea, tal vez, donde conocerán a un Noritsune más humano, con sentimientos e inquietudes ajenos al conflicto. Pese a su gran habilidad con las artes de la guerra, resulta positivo mostrar que el oso llora, sangra y desea como todos los demás. Cuando se hable de Atsumori, recuerda los poemas donde apareció e introduce algunos *flashback*.

Pese al frío y la humedad, en uno de los paseos de los jugadores por los alrededores observarán a Noritsune practicando con el arco. Comprobarán la enorme potencia de sus impactos y aunque sus movimientos enérgicos le confieren un aspecto irascible, una tirada exitosa de **mente+presencia a dificultad 5**, revelará que sus ojos muestran tristeza. Les invitará a practicar con el arco (para impactar en la diana de paja, dificultad 5) y mientras hablará sobre los Minamoto, el avance inexorable de Yoshitsune, las batallas perdidas (especialmente el paso de Kurikara contra Yoshinaka, el comienzo del declive) y por último, de los amigos muertos. Atsumori tendrá una mención especial pero el oso lo recordará con orgullo, más que con tristeza porque combatió con valor y se le respetó como a un guerrero, su deseo, pero se preguntará si él (Noritsune) hubiera llegado a Ichi no Tani, si todo hubiera sido diferente, si la fortaleza no hubiera caído, si Tadanori seguiría con sus poemas o si Shigehira, estaría observando con su mueca de crueldad el avance de los soldados a la batalla. Pese a sus comentarios pesimistas, Taira no Noritsune nunca sentirá en su corazón la derrota o el miedo, pero la conversación con los banken le ayuda a exteriorizar el dolor que lleva dentro.

Versos Heike: La marcha de Koremori.

En un atardecer lluvioso donde las gotas de la lluvia golpean los exteriores de la habitación de Koremori, los jugadores lo contemplan como imagen de la lástima y su aura emana tristeza. Mantiene sus piernas colgando sin tocar la hierba mojada desde la entrada, apoyado sobre un pilar de madera y cabeza ladeada, con la mirada perdida y un cuenco de arroz frío a su lado. Se percatará de los personajes y les pedirá que se acerquen, ya que desea comentarles un asunto de mucha importancia para él. Se disculpará por no ofrecerles algo para tomar, ya que ni él mismo tiene apetito. Desde hace tiempo se cuestiona su futuro y les lanza una serie de preguntas, sobre lo que piensan de él, si no tiene carácter de guerrero, si es demasiado débil, una vergüenza y si es digno de llamarse Taira. Hasta el momento ha fracasado en todos los intentos de conseguir la gloria para su clan y nunca ha podido igualar a su padre, el gran Taira no Shigemori, muerto por una enfermedad. Confesará que tiene un joven niño de nombre Rokidai, y afirma ser la viva imagen de su abuelo Kiyomori, grande, fuerte y con espíritu indómito. Extraña mucho su compañía y lo mantiene escondido con unos sacerdotes para evitar que los Minamoto lo capturen y lo asesinen. Entre sus conflictos personales, su nula capacidad para la guerra y las miradas de reproche que padece de sus familiares (excepto de Tomomori), ha decidido ingresar en un monasterio para hacerse monje, se tonsurará y buscará el perdón y la salvación a través de los sutras y de Amida. Puede que se inicie un debate sobre la decisión de abandonar Yashima en un momento tan delicado, pero Koremori no

pretende que se comprenda pero es algo que siente que debe hacer, ya que su esperanza se ha roto y su corazón tiene heridas profundas que no han cicatrizado. Hablará de los banken, de sus hazañas, del respeto que han conseguido a través de sus méritos, de su buena reputación y de la maestría de su habilidad para el combate, virtudes que él no posee y que el ingreso en el templo resulta lo único, lo único que puede traerle paz. Al cabo de dos días, un pequeño barco zarpa con Koremori al amanecer, con el sol luchando contra las nubes y la débil lluvia, ante la presencia de Noritsune y los banken. El oso lo abraza y le desea suerte en su nueva vida de meditación, aunque él preferiría que se quedase, palabras que son correspondidas por las lágrimas del Taira hasta que se coloca frente a los personajes, diciéndoles que en los momentos que necesitaba amigos, ellos siempre acudían y les guarda un lugar especial en su alma, en sus oraciones y en su amistad. Les agradecerá todos los sabios consejos que le han dado y el navío desaparecerá en el horizonte ante las aguas mansas, llora el cielo en la isla de Yashima.

Los jugadores no volverán a ver a Koremori tras esta escena. Es una despedida, utiliza música suave, una narración emotiva y palabras sensibles para representar el adiós.

Versos Heike: El sospechoso Shigeyoshi.

Enero de 1185.

El tiempo transcurre veloz y los Minamoto parecen haber detenido el avance desde la caída de Ichi no Tani y la isla de Kojima. La sensación de capitulación ha remitido pero subyace en muchos de los nobles y guerreros que acompañan a Munemori en su corte, pero nadie lo personifica mejor que Shigeyoshi. En frío anochecer, cuando la tranquilidad ha dormido a los inquilinos del palacio, un sirviente llama a los banken en nombre de un poderoso señor del castillo que desea hablarles, aunque no revelará su nombre. Si alguno de los jugadores de muestra reticente, el sirviente dirá que el destino del clan dependerá de su conversación con el señor, aunque si no desean acudir, no pasará nada. En una oscura habitación alumbrada por una vela solitaria, Shigeyoshi dedica a los banken su mejor sonrisa, suplicándoles que se queden para que escuchen sus impresiones. Comenzará argumentando que el señor Munemori confía demasiado en los dictados de los gatos onmyoji y que el juicio se le nubla sin la magia se esgrime en las conversaciones. Yoshitsune ha ganado todas las batallas y el emperador monje Go-Shirakawa ha emitido un decreto que acusa a los Taira de traición. El clan ha quedado debilitado y mantiene un gobierno débil en Yashima y en el estrecho de Shimonoseki, abandonado por antiguos clanes aliados, la supervivencia se presenta una meta imposible de conseguir, la oferta del lobo blanco (que Munemori se suicide y que entregue los Tres Tesoros Sagrados, del poema 11) podría salvar a muchos inocentes, pero, ¿qué precio pagarían los banken por dicho objetivo? Si los jugadores planean cualquier tipo de traición, Shigeyoshi se mostrará complacido pero si la rechazan, el cerdo sudará copiosamente hasta que tras un silencio les felicitará por su lealtad, ya que ha mantenido esta conversación para ver sus reacciones, una traición, y les hubiera ejecutado, pero una tirada exitosa de **mente+atención a dificultad 4**, revelará que el cerdo no es del todo sincero. Se despedirá de ellos con un fingido entusiasmo.

Shigeyoshi se muestra nervioso, paranoico y sobre todo, con miedo. Sus palabras no superan en intensidad al susurro y quiere tantear la lealtad de los banken para ver si con un soborno, éstos lo pudieran proteger y huir a lugares más apacibles, pero claro, eso los jugadores deben sospecharlo, pero con la suficiente incertidumbre como para que la duda les impida actuar.

Versos Heike: La batalla de Yashima.

Marzo de 1185.

Los exploradores han avisado que una gran fuerza Minamoto comandada por Yoshitsune y acompañada por Noriyori y Kagetoki, se encuentran en las costas de Watanabe, en Setsu, con una poderosa flota para atacar Yashima y en tres días los ejércitos del blanco estandarte atacarán. Todos los banken, Munemori (con los dos gatos onmyoji), Shigeyoshi y Noritsune se hallan en las habitaciones privadas del señor escuchando dichas noticias y, excepto Noritsune, tanto el gran señor como su subordinado tiemblan ante el informe. El oso reirá y manifestará su deseo de cobrar venganza de la muerte de Atsumori y Tadanori, de la caída y en tres días de tiempo, pueden convocar a todas las fuerzas Heike de Yashima y

La alarmante noticia incomodará sobre todo a Shigeyoshi, más que a Munemori. Los jugadores pueden evocar la conversación que mantuvieron con él meses atrás y que puede provocar suspicacias.

derrotar al joven general, algo que Munemori ordena de buena gana y los emisarios cabalgan con rapidez para presentarse en el palacio. Durante el resto del día, se discute sobre la estrategia a seguir sobre un plano de la isla, con el número de fuerzas aproximadas y poniendo bajo custodio los barcos Heike, especialmente el navío que deberá llevar fuera de peligro a Dama Nii y el emperador Antoku.

La compasión de Dama Nii.

La noticia del inminente ataque de los Minamoto ha llegado a oídos de Dama Nii y del emperador Antoku, pero se muestran con afable tranquilidad. Conversará con los jugadores para saber cómo se encuentra su ánimo y les pedirá que cuiden de su gente, a la anciana vaca no le importa morir si sabe que el emperador sigue con vida, o que sus pobres aldeanos, campesinos y artesanos dejan de padecer las penurias de las ambiciones de los señores poderosos. Tendrá unas palabras de recuerdo para Yoshitsune, cuando compartieron el camino hasta el templo de Ryujin y cerrando los ojos, cree que el sueño de la paz y la concordia puede reinar en Japón. Por eso les pide a los personajes que luchen por conseguir esa paz, porque todos somos víctimas de la guerra.

El emperador Antoku hablará con su vocecilla infantil que debería causar un sentimiento de aproximación y cariño. En este punto, el niño tiene una alta estima a los banken e incluso les comentará lo que ha hecho durante el día o protestará cundo habla de una sirvienta que le hace daño al peinarle.

La huída de Yashima.

Al caer la noche, toda la fortaleza descansa con la incomodidad de la proximidad de las fuerzas Genji, pero los banken serán despertados por varios soldados que hablan atropelladamente de un ataque del general Yoshitsune. Todo el palacio es un hervidero de saburais, gritos, sirvientes, miedos y el pánico inunda los pasillos. Cuando los personajes se presentan en el patio, Noritsune los conduce a las murallas para que en a una gran distancia el cielo rojo y el fuego de miles y miles de hogueras descansen en las praderas cercanas. Munemori y Shigeyoshi gritan y se mueven nerviosos, alegando que los Minamoto son millares de enemigos y que la magia los ha traído tan pronto a Yashima, así que ordena la evacuación del lugar y que los banken protejan al emperador y Dama Nii, cubriendo la retaguardia Noritsune y el jabalí Kagekiyo. Durante la oscuridad, el puerto comienza a vaciarse y Noritsune les promete que los Minamoto no tocarán sus barcos, intercambiando ánimos para que tanto la abuela como el niño lleguen sanos al estrecho de Shimonoseki.

Versos Heike: El barco de la esperanza.

Antes del amanecer los barcos han zarpado protegidos por Noritsune y al llevar una distancia, una intensa humareda revelará que los Minamoto han incendiado el palacio. El emperador Antoku preguntará por los continuos movimientos a los jugadores aunque sin inocente comportamiento hará olvidar a los tripulantes el motivo de la huída. Munemori y Shigeyoshi se encuentran en otro barco más lujoso y los personajes podrán aprovechar la ocasión para hablar entre ellos ya que a los Taira sólo les queda el estrecho como refugio y puede que piensen que el fin ha llegado a la facción, pero Dama Nii y el emperador niño alejarán esos sombríos pensamientos si los comentan. En un momento del viaje, el navío de Munemori navega bastante cerca del suyo, o por lo menos tan cerca como para que los personajes contemplen a Shigeyoshi con una mirada aterrada, con una tirada exitosa de **mente+atención a dificultad 7**, los jugadores tendrán una nueva certeza de que el cerdo

La tranquila travesía sirve para que los jugadores debatan sobre la situación actual, ahora que Yoshitsune parece el claro vencedor de la contienda. Haz la pregunta siguiente, *¿tan malo sería cambiar de bando para servir al lobo blanco?*

aprovechará cualquier oportunidad para salvar su vida, incluso la traición, algo que debería saber el propio Tomomori cuando lleguen a su destino. El viaje no tendrá más contratiempos y la mar se mantendrá en calma mientras los banken disfrutan de las hermosas vistas, las gaviotas rodeando los mástiles e incluso los delfines que hacen las delicias del emperador Antoku, que ríe dulcemente ajeno a todos los problemas del clan. Dama Nii será vista en su compañía por la cubierta animando el espíritu de los soldados y éste aumenta, cuando la tierra de Tomomori es vista.

Versos Heike: El gran Tomomori.

El barco llega sin problemas al puerto de la ciudad gobernada por Tomomori, que manda un escolta para su hermano, el emperador y Dama Nii. A los banken los reclama y en los jardines, mientras da de comer a las carpas del estanque les pide que le informe de las novedades y de las rumores que circulan entre los suyos, ya que no se fía de Shigeyoshi. El gran héroe se encuentra preocupado por el bienestar de los suyos y mandará mensajeros para que acudan rápidamente al estrecho y presentar batalla contra Yoshitsune, la última de todas ellas y que decidirá el futuro de Japón. Al terminar el día Noritsune llega derrotado al puerto, con bastantes barcos de combate.

Versos Genpei: Dan no Ura.

Abril de 1185.

La batalla final. La secuencia de acción no tomará los modelos anteriores, sino que se innova para intentar causar la emoción dramática de la capitulación de los poemas. En primer lugar se jugará la escena final, retrocediendo para mostrar otros hilos narrativos importantes que guardan relación con los personajes, para saltar en el tiempo y mostrar facetas de la batalla y antes de ésta. La batalla naval de Dan no Ura se compuso de quinientos barcos Heike y unos ochocientos navíos Genji, que se acercaban para el abordaje y seguir un combate cuerpo a cuerpo en la cubierta enemiga o los arqueros incendiaban las velas o el cuerpo de los barcos. Los Heike demostraron una mayor táctica, pese a al número inferior pero una traición de Shigeyoshi indicó donde se encontraba el barco imperial y la guerra terminó favoreciendo al bando Minamoto.

Frente a frente.

Tanto los jugadores Minamoto como los Taira se hallan en el barco imperial. El navío, presa de las llamas y zarandeado por las gigantescas olas y el viento, presenta el escenario para la lucha final entre Yoshitsune y Tomomori. Los Taira protegen a Dama Nii y el emperador Antoku y los banken deberán enfrentarse entre ellos. Antoku lleva encima los

> Los personajes banken se enfrentarán entre ellos mientas Yoshitsune y Tomomori representarán el duelo final. Es algo que se debería dejar claro antes de proseguir. Auque no aparezcan activamente, Benkei y Noriyori serán testigos de la escena, con Shigeyoshi a su lado.

Tres Tesoros Sagrados, pero las palabras que salen entre las facciones es de respeto y concordia y tanto Yoshitsune como Tomomori lamentan el enfrentamiento, pero la lucha vendrá después.

Preparativos.

Las aguas mansas abren sus brazos en Dan no Ura para albergar a los dos poderosos ejércitos. En un extremo el color blanco domina mientras que en el otro, el rojo se fortalece. Lejanamente aparecen las nubes de tormenta y el viento comienza a soplar con fuerza, lo que presagia una batalla encarnizada. No hay palabras que emitan arenga, sino el silencioso cabecear de los navíos en los mares con dos premisas, la blanca, encontrar al emperador niño y la roja, destruir a sus enemigos. Los gritos de los comandantes espolean los navíos, flechas y fuego al combate. La masacre ha comenzado.

Puedes permitir un breve intercambio de frases entre ellos o con los personajes que estimen convenientes, especialmente en los Taira, que no sobrevivirán.

Palabras rojas de aliento.

Antes de zarpar, los Taira se hallan reunidos con Munemori (junto a sus gatos onmyoji), Dama Nii, Noritsune, el emperador Antoku, Shigeyoshi y Tomomori. Han recibido la noticia de la ejecución de Shigehira y del suicidio de Koremori, que se ha arrojado al mar, pero ahora deben pelear por lo suyo y proteger su honor. Munemori, desquiciado alega que el mismísimo Antoku debe acudir con los Tres Tesoros Sagrados para que sirvan de talismán a los dioses, algo que encuentra oposición en Tomomori y Dama Nii, pero la locura de Munemori no permite discusión, él es el señor. La estrategia correrá a cargo de Tomomori, quien dividirá la flota en tres batallones, mostrando la superioridad táctica en el mar, algo que Yoshitsune desconoce. El barco del emperador se mantendrá oculto y siempre rondarán los banken cerca de él por si hay peligro. Tomomori tiene unas palabras hacia Shigeyoshi sobre la traición y pide a Munemori ejecutarlo allí mismo, pero el señor no lo consiente, debido a la lealtad que el cerdo siempre ha proyectado. El emperador piensa que saldrán a pasear en los navíos y Dama Nii implora que nadie revele la verdad al ternero.

Palabras blancas de aliento.

Antes de dejar los puertos de Yashima, Yoshitsune ha conseguido atraer a los soldados Taira de la isla, unos tres mil saburais. Reunidos Kagetoki (muy enfadado desde su exclusión en la conquista, poema 11), Noriyori, Benkei, Moritsuna, Shizuka, Yoshitsune y los banken, debatirán el mejor plan de acción, conseguir cuanto antes los Tres Tesoros Sagrados y ejecutar a Munemori. Los barcos atacarán en masa ya que los Minamoto poseen un mayor número de tropas y los jugadores podrán aprovechar para dialogar entre ellos ya que la posibilidad de no volver es amplia. Kagetoki se marcha enojado rápidamente y el resto se funde en un abrazo amistoso para desearse la mejor de las suertes. Shizuka confesará su amor por el lobo blanco y éste, anonado, recibe un empujón

Remarca sobre todo la enorme diferencia entre Kagetoki y el resto, con su mirada llena de odio hacia Yoshitsune, incluso para empañar la escena alegre del matrimonio.

del sohei que brama una estridente sonrisa que provoca un beso espontáneo entre la zorro y el lobo blanco, que sonrojará a ambos. La risa se extenderá hacia Noriyori y Moritsuna, contagiando al resto de los banken y allí mismo, Yoshitsune y Shizuka se casan, lo que es considerado por todos como un buen augurio, un excelente presagio de la victoria Minamoto.

La batalla.

Desde hace unas horas el viento huracanado, el fuego y los cadáveres sobre el mar presentan el escenario aterrador. La cacofonía de lamentos, gritos, carne cortada, el crepitar de la madera y la caída al agua, junto con el cruce de aceros, el tensar de las cuerdas de los arcos, las flechas silbando y las arengas, componen un panorama desolador. Los jugadores se enfrentarán a dos enemigos simultáneos y después a otro individual, pero con cada golpe, que realicen una tirada de **velocidad a dificultad 4**, para en caso de fracaso, se precipitarán al suelo o al agua (muerte por ahogamiento). Es evidente que la formación de los Taira da su fruto y los tres batallones empiezan a ganar la batalla, situación que anima a los Heike. Para los Minamoto un duelo contra Kagekiyo representaría en final de la escena.

¡Guerra!

Si quieres añadir color a la batalla, te propongo los siguientes acontecimientos:

- Una colisión barcos contra el navío de los personajes.
- Una lluvia de flechas incendiarias.
- Un personaje tiene un blanco directo (arco) contra un capitán enemigo.
- Abordaje de un navío enorme.
- Oleaje furioso y vientos hirientes que amenazan con derribarlos.

La muerte de Noritsune.

Todos los banken (ambas facciones) serán testigos de la escena, pero una escena en la que no podrán actuar, ya que Taira no Noritsune se halla en otro barco diferente. El oso se halla rodeado de enemigos, defendiéndose con la energía que lo caracteriza hasta que por el mismo peso y número de los enemigos, es atravesado por tres yaris en el abdomen. En la cubierta habrá unos diez Minamoto muertos bajo el filo del Taira y las risas de los supervivientes abrirá la puerta de la burla, pero Noritsune no podrá responder ya que los Genji mantienen su presa fuerte, hasta que uno de los tres dice "*muere ya, estás derrotado, como tu clan de cobardes. Ve al infierno con ellos*", entonces, Noritsune avanzará empalándose él mismo, atravesando ya no sólo el filo sino la madera de las armas de asta y, con un grito poderoso que supera al mismo viento dice "*¡Os llevaré conmigo como trofeo!*". Los cogerá y se lanzará por la borda junto a los tres enemigos, desapareciendo bajo las aguas mientras el grito de "*¡Taira!*" sigue resonando en su garganta.

Al igual que todas las muertes de personajes ilustres, intenta que la de Noritsune sea memorable y heroica, demostrando su fuerza y el coraje de un valiosísimo guerrero.

La traición.

Los jugadores banken (y varias unidades de soldados) de la facción Minamoto y Yoshitsune invaden un barco compuesto de saburais cerdos, a los que derrotan con facilidad (si quieres representar el conflicto, que los jugadores desarrollen un combate individual. En el navío algunos subordinados Genji traen preso a un cerdo vestido lujosamente, pide clemencia a cambio de informar donde se encuentra el navío del emperador niño. Yoshitsune observa como la batalla se inclina a favor de los Heike gracias a su conocimiento en las tácticas navales chinas y el lobo blanco acepta, pero lo llevará preso. El cerdo se lanzará a los pies del joven general para besarlos y dar las gracias, mientras que si dedo acusador atraviesa las llamas de los incendios, el oleaje y el hundimiento para indicar el navío prometido.

Banken contra banken.

Todo vuelve al comienzo, frente a frente los personajes más característicos de las dos facciones. Yoshitsune, Noriyori y Benkei, contra Tomomori, Dama Nii y el emperador. Banken contra banken, rojo contra blanco, la derrota contra la victoria. El héroe Taira desafía en duelo a Yoshitsune, que por primera vez en todo el poema, desenvaina su hoja de plata y, pese al respeto, ambos se lanzan es una secuencia de

Antes de que los banken se enzarcen, prepara un par de escenas que en los anteriores poemas haya sido de importancia para los banken. Como si el viejo dicho de que se ve la pasar antes de morir, tómate tu tiempo, que saboreen los últimos instantes.

estocadas, cortes y movimientos imposibles que sólo dos grandes maestros con la esgrima podrían ejecutar. Los banken harán lo propio y se enfrentarán a sus homónimos aunque esta vez a muerte, sin posibilidad de rendición, aunque nada impide que hablen previo a la lucha. Como era de esperar, el lobo blanco hiere de gravedad pero no mortalmente a Tomomori, aunque éste reconoce su derrota. No importa en desenlace de los banken, pero han de salir victoriosos los Minamoto, por si fuera necesario, utiliza a Benkei y Noriyori para dejar las bases de color blanco sentadas en la batalla. Poco a poco la tormenta comienza a palidecer y los rayos del sol traspasan las negras nubes que se alejan de la sangre y el fuego, al tiempo que numerosos delfines pasan por debajo de los barcos Heike mientras los Minamoto enarbolan el blanco estandarte y los emblemas de la casa imperial y el señor Yoritomo. Los Taira han sido derrotados.

Versos Genpei: Sayonara.

Si algún banken queda con vida, Yoshitsune les permite escapar, cometer suicidio o acompañar a Tomomori, Antoku y Dama Nii al mar.

Shigeyoshi se esconderá tras unos barriles para no tener que enfrentarse a la ira de los Taira, pero Tomomori ni tiene palabras para él, ya que le pide a Yoshitsune una muerte honorable cometiendo suicidio. Dama Nii pide lo propio pero Benkei argumentará que Yoritomo no perdonará ningún Taira, ni siquiera al emperador Antoku, y lo triste es que todo lo que dicen es verdad. Al lobo blanco las lágrimas manchan su cara y pide perdón por todo la masacre, obteniendo la compasión de sus enemigos, pero el emperador niño, ajeno, preguntará que está pasando y su abuela lo abraza entre sollozos, hablando tras un triste llanto que visitarán a su abuelo Ryujin, en las profundidades del mar y los acogerá con cariño. Antoku cree las palabras de su abuela y se acerca corriendo a los Minamoto exultante de alegría "*¡voy a visitar a Ryujin!*", saludando a Yoshitsune y después acercándose a su tío Tomomori y Dama Nii. El barco se hunde, con el fuego y el agua como compañeros de juegos. Los sonidos de la batalla mueren junto al viento que apenas sostiene las banderolas de color bermejo. El blanco domina el mar y la tierra, pese a los reclamos hacia los dioses, en la distancia pronto sus aliados acudirían a buscarlo. Tras la niebla y marea, la figura de un solitario lobo llora de tristeza. "*No tienes la culpa, nadie la tiene. Hubo un sueño que pudo ser cumplido, pero a veces, por mucho que lo deseemos, las aspiraciones de paz se quedan en el corazón*", dice Dama Nii. Un abrazo que reconforta a los jugadores y a Yoshitsune, alguien que sonríe inocente mientras que con su mano cálida atiende al lobo blanco, feliz, contento y alegre. "*Adiós señor lobo del norte, vamos a ver a mi abuelo Ryujin, señor de los océanos*". "*Adiós pequeño*", aúlla el lobo. Entonces los Taira se arrojan al mar con los Tres Tesoros Sagrados, desapareciendo en un mar de sangre. Kagetoki observa la escena desde la distancia, con una sonrisa en sus crueles labios y con su tachi manchado de sangre.

Epílogo

Epílogo.

"Si quieres conocer el pasado mira el presente que es su resultado. Si quieres conocer el futuro, mira el presente que es su causa".

Este escrito muestra lo acontecido tras la batalla de Dan no Ura, el director de juego es libre de o bien contar lo sucedido o interpretar las escenas, aunque realmente no se trata de una aventura sino del desenlace hasta el fin de la vida de todos los personajes. Todo ocurre entre 1185 (recién nacido el periodo de Kamakura) hasta 1191, con la ejecución de Rokudai, el hijo de Koremori.

1185.

El camino de la victoria (Genji).

Los personajes banken, al abandonar el barco de Antoku, rescatan a Munemori que intentaba huir a nado y varios soldados cogen el espejo y la joya de los Tres Tesoros, la espada, se ha perdido. Entran triunfantes en la capital y por orden de Yoritomo a Yoshitsune se le impide encabezar la marcha, lo que genera numerosas protestas entre los soldados Genji. Munemori es llevado preso para ser ejecutado y los Heike son expuestos como trofeo cargados de cadenas por las calles de Heian-Kyo. Yoshitsune se queda gobernado la ciudad momentáneamente y su carisma, su afabilidad y su capacidad de gestión, hace que el pueblo diga abiertamente que ojalá fuera él el señor de todos los Genji (Kagetoki se encargará de mancillar el honor de Yoshitsune en Kamakura, confabulado con Dama Masako para que el señor de los Genji considere al lobo blanco una amenaza). En este año muere Fujiwara no Hidehira.

El intento de asesinato (Genji).

El señor Yoritomo ha enviado un monje oso para servir a Yoshitsune llamado Shinzaburo, pero Shizuka descubre que la verdadera intención del bonzo es asesinarlo. Hablará con los banken y Benkei para detenerlo y a la llegada del monje, hospedado en una casa cercana al palacio de Heian-Kyo, lo atacan y rescatan una prueba irrefutable, una carta de Yoritomo ordenando la muerte de Yoshitsune.

1186.

Rokudai (Heike).

Para aquellos Heike que decidieron huir, lejos de la capital y malviviendo se encuentran con una mujer de exquisitos modales habitando con doncellas en una caballa, en las montañas. El joven que portea agua mantiene un enorme parecido con Kiyomori en su juvetud y si preguntan por su nombre, las mujeres vaca dirán que es Rokudai. Si los personajes se identifican como Taira, ellas se llevarán una gran alegría pero se mantienen alerta, ya que Hojo no Tokimasa tiene orden de capturar a los hijos de los nobles y éste, desciende de Taira no Koremori, ahora, el señor de los personajes. La familia subsiste gracias a un agradable monje que les trae alimentos.

Mongaku (Heike).

Hojo no Tokimasa se presentará para llevarse al niño acompañado por unos treinta saburai de su clan, por orden de Minamoto no

Yoritomo. Antes de que se inicie cualquier conflicto, el bonzo cabra Mongaku aparecerá hablando con Tokimasa y convenciéndole de que libere al muchacho, como es respetado por el mismo señor Genji, deja al niño tranquilo y en el futuro Mongaku traerá una orden otorgando clemencia a Rokudai. El sacerdote explicará que fue él quien convenció a Yoritomo para que se alzase en guerra debido a los pecados de Kiyomori, llevando la carabela del propio Yoshitomo, padre de Yoritomo para que recibiera una digna sepultura. Pero ahora Yoritomo se ha convertido en el gran gobernador de Japón y su bakufu ha quitado la autoridad imperial, incluso, despreciando al saburai que le ofreció el título, Yoshitsune.

El destierro de Yoshitsune (Genji).

Yoshitune, Benkei, Shizuka y los banken que quieran ir, se presentarán en Kamakura para exigir explicaciones a Yoritomo sobre su actitud. Al llegar a los lindes de la ciudad portuaria, la guardia no permite entrar al lobo blanco y Noriyori pide una audiencia acompañado por los banken. En la reunión se presenta Dama Masako, Yoritomo y Kagetoki, pero pese a las excelentes palabras de Noriyori a favor de Yoshitsune, Kagetoki habla sobre la traición que cometió en el barco permitiendo que los Tres Tesoros Sagrados se hundieran, además de las ideas estrafalarias y su comportamiento traidor. Noriyori estallará de rabia y acusará a Kagetoki de mentir, pero Yoritomo, por voz de Masako, sentenciará a Yoshitsune al destierro. Noriyori se quedará en Kamakura para convencer a su hermano de lo contrario, y los banken tomarán el destino que quieran.

1187.

Rensei (Genji/Heike).

Durante los viajes que el grupo mantenga, en alguna ocasión descansarán en un monasterio de la orden Jodo Shu. Uno de los bonzos los recibirá de nombre Rensei, pero se trata del saburai Kumagai no Naozane, el asesino de Atsumori. Hablarán del pasado y desde luego de su arrepentimiento por la muerte del joven Taira, entregando al bando Heike la flauta como penitencia o conversando alegremente con el bando Minamoto.

1188.

La persecución (Genji).

Varios soldados y mercenarios de los Minamoto buscan a Yoshitsune, ya que Yoritomo presiente que el lobo blanco comandará un ejército para buscar venganza. Los jugadores pueden vivir alguna persecución al salir de una ciudad o los comentarios de un grupo de guerreros hablando del tema en una posada. Yoshitsune toma la decisión de viajar a la región de Mutsu y ocultarse en los feudos de su aliado Fujiwara no Yasuhira. Además, Shizuka está embarazada y como el peligro es para el lobo blanco,

manda a uno de los banken para proteger a su amada, lejos de él hasta que todo se calme. Conocerán por este grupo que el emperador monje Go-Shirakawa ha dictado una orden contra Yoshitsune acusándolo de traidor al imperio.

1189.

La captura de Shizuka.

En estado avanzado de gestación, Shizuka viaja protegida hacia un monasterio cercano al sagrado Monte Fuji, pero serán sorprendidos por un grupo de asesinos (los mismos que en 1188 en aquella posada) y conducirán a la mujer y al banken a Kamamura. Allí los recibirá Yoritomo que preguntará por las intenciones de Yoshitsune, pero al no recibir respuesta de la mujer, Dama Masako sugiere torturar al banken, que al final, será ejecutado (junto a la bailarina). Shizuka dará a luz a un varón, pero Yoritomo ordenará su eliminación y Dama Masako, asombrada por la crueldad de su marido, pide clemencia para Shizuka pero ya Yoritomo no oye y Shizuka, tras un baile en honor al lobo blanco, es asesinada en Kamakura.

La muerte de Rokudai (Heike).

La paranoia de Yoritomo revoca la orden de protección hacia Rokidai y siendo éste un adolescente, Hojo no Tokimasa vuelve a personarse con unos cuarenta saburais con la intención de ejecutar al descendiente directo de los Taira. Los banken que quieran pueden morir defendiéndolo, aunque nada impedirá el fatal desenlace, todos morirán o serán ejecutados, el último en morir corresponderá a Rokidai, el último de los Heike.

1190.

La muerte de Yoshitsune (Genji).

La noticia de la muerte de Shizuka ha llegado a Mutsu y ha abatido a Benkei y Yoshitsune. Los banken que permanezcan con él podrán consolarlo pero la pérdida es demasiado cruel, el único que no muestra dichos sentimientos es Yasuhira, que teme que Yoritomo castigue al clan Fujiwara por ocultar a un fugitivo. En secreto, el hijo de Hidehira envía una misiva al señor de Kamakura informando de la presencia de Yoshitsune. Al cabo de un mes un poderoso ejército Minamoto encabezado por Yoritomo exige la entrega del lobo blanco, pero éste ya ha partido hacia un templo cercano para no incriminar al clan Fujiwara, pero Yoritomo enfadado, arrasa al clan y a Mutsu, ni siquiera Yasuhira se salva de la muerte. Sus tropas los persiguen hasta el templo que contiene un puente y Benkei se queda para proteger a su señor, al igual que los banken, pero por muy heroica defensa, morirán y Yoritomo se presentará en el templo donde Yoshitsune desenvainará por segunda vez su arma… Para suicidarse, entonces el señor de los Genji comprende su error.

El resto de personajes.

A partir de entonces ya no es necesario jugar las escenas y se procederá a revelar el destino del resto de personajes.

Noriyori seguirá al servicio de Yoritomo, pero jamás le perdonará por la muerte de Yoshitsune. En 1192, tras una cacería, Dama Masako envía a unos asesinos para que acaben con la vida del guerrero.

Go-Shirakawa disfrutará de su tiempo para contemplar como el poder imperial desaparece a favor de shogunato que él mismo nombra en 1192, antes de su muerte. A partir de entonces, Japón vivirá una dictadura militar que durará hasta el siglo XIX.

Dama Masako tendrá numerosos hijos con Yoritomo y será ella la verdadera artífice del gobierno, pero la muerte de Yoshitsune cambiará su personalidad hasta que se perdone a sí misma por sus artimañas. Morirá anciana en 1225.

Hojo no Tokimasa será el verdadero ganador del conflicto entre Genji y Taira, ya que a la muerte de Yoritomo será su clan quien gobierne y ostente el shogunato hasta el siglo XIV, muriendo en 1215 con un gran poder.

Minamoto no Yukiie caerá en vergüenza y morirá solo, sin que apenas nadie le recuerde. Algunos hombres de Yoritomo lo capturaron en 1186 y murió ejecutado por alta traición.

Minamoto no Yoritomo apenas sin luchar, tendrá el contro de Japón gracias a su hermano Yoshitsune. A partir de 1192 obligará al emperador monje a redactar un edicto para nombrarlo shogun, el primero del país y disfrutará de su poder hasta 1199, cuando una extraña enfermedad lo mate.

Kajiwara no Kagetoki tendrá los favores de Yoritomo y obtendrá numerosas tierras para convertirse en un poderoso señor del este. Seguirá causando tensiones en la corte y en 1200 acusará a Yuki Tomomitsu de traición, pero morirá asesinado en ese mismo año.

Taguchi no Shigeyoshi fue recompensado por su cambio de actitud durante Dan no Ura y se le concedieron títulos y tierras. Vivió en paz hasta su muerte.

Fin

Genpei representa la guerra que enfrentó a los clanes Minamoto y Taira, en la que participan Héroes propios de la mitología nipona.

La aventura ha sido diseñada para vivir ambas facciones en la contienda militar, teniendo a tu disposición una guía completa del trasfondo de la época.