

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN



Arur: La leyenda de las gemas de Akuma

Autor: Antonio Crespo Borrego

Tutora: Irene Raya Bravo

Trabajo Fin de Máster

Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual

Curso 2019-2020

Sevilla, diciembre de 2020

Quiero dar las gracias a Irene, por aceptar mi idea, y ayudarme en todo momento.

A Eve, mi pareja, por aguantar mis lecturas de guion, y animarme cuando estaba más desmotivado.

A mi amiga Elena, por ayudarme con la maquetación.

Y por último, pero no por ello menos importante, a mis padres, por siempre creer en mí.

Índice.

Memoria:

1. Punto de partida de la creación.	1
2. Dificultades y soluciones.	1
3. Resultados y conclusiones.	3

Biblia:

1. Presentación.	6
2. Ficha técnica.	6
3. Logline.	6
4. Storyline.	6
5. Banco de tramas.	7
6. Tema, tono y género.	8
7. Referentes e influencias.	8
8. Tipo de público.	10
9. Factor diferencial.	11
10. Estructura.	12
11. Personajes.	13
11.1. Rui.	13
11.2. Ookami.	14
11.3. Nai.	16
11.4. Shiina.	18
11.5. Sanji.	19

12. Mapa de relaciones.	21
13. Lugares de la película.	22
13.1. Hagu.	22
13.2. Remi.	23
13.3. El bosque de las bestias.	24
13.4. Hikai capital.	25
13.5. Pantanos de Akuma.	26
14. Mapa de tramas.	28
15. Tratamiento.	29
16. Escaleta.	36
17. Bibliografía.	48
18. Anexo.	
19. Guion.	

1. Punto de partida de la creación.

Desde niño, mis padres me sentaban con ellos en el sofá para ver cine. Pasábamos las tardes viendo sagas de aventuras como: El Señor de los Anillos, Star Wars, Indiana Jones, La Momia, etc. Era una afición que a día de hoy seguimos manteniendo y que sin ella probablemente no estaría aquí escribiendo esto. Por cumpleaños y reyes, me regalaban todo tipo de muñecos de acción, además de armas de juguete. No puedo enumerar la cantidad de historias que llegué a imaginar con todo ese arsenal de personajes y atrezzo.

Años después, descubrí el mundo de la animación japonesa, concretamente los conocidos como Shōnen, que no son más que un género de manga y anime sobre aventuras, poderes y lucha. Fue un tipo de contenido audiovisual, que me atrajo tanto, que a día de hoy sigo enganchado, y del que me he inspirado a la hora de llevar a cabo este TFM.

Por supuesto también mencionar a videojuegos como *The Last of Us*, de Neil Druckmann, del que me he nutrido y que creo que están muy presente en todo el guion.

Una vez completadas todas las asignaturas del Máster de Guion, vi la oportunidad de hacer lo que siempre soñé, y que por unas cosas u otras, nunca llevé a cabo, que es escribir una película de aventuras de animación. Ha supuesto todo un desafío, ya que escribir un largometraje, al menos bajo mi experiencia, es totalmente diferente a escribir cortos, que es a lo que estoy acostumbrado. Han sido meses duros, de muchas páginas en blanco, cosas que no me convencían, etc. Pero finalmente *Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma* es una realidad.

Con esta película he intentado plasmar todo lo que me gusta, y todo lo que soy. Un filme de aventuras, acción, pero también con drama, violencia y un toque de comedia. Y a pesar de ser bastante larga, es una película entretenida, dinámica y con mucho ritmo.

2. Dificultades y soluciones:

Uno de los principales problemas a la hora de abordar este TFM era el folio en blanco. Tenía muchas ideas, pero me faltaba unir las para que tuvieran algún sentido. Para conseguirlo, y una vez decidido que quería escribir un largometraje de aventuras fantástica, cogí una hoja y dibujé un mapa geográfico de cómo quería que fuera el universo. A partir de ahí, fue mucho más fácil imaginar tramas y posibles conflictos.

Hayao Miyazaki, autor de grandes obras de renombre, dijo una vez algo que tuvo gran impacto en mi visión sobre cómo crear personajes: “*Los personajes nacen de la repetición, de pensar continuamente en ellos. Tengo su desarrollo en la cabeza. Me convierto yo mismo en el personaje y, como el personaje, visito cada localización de la historia muchas veces*”. *The anime art of Hayao Miyazaki* (Cavallaro, 2006).

Uno de los aspectos que considero más importantes, y difíciles a su vez, a la hora de escribir cualquier historia es tener buenos personajes. Para ello me nutrí de varios libros: *El personaje en el cine. Del papel a la pantalla* (Sangro Colón y Floriano, 2007) en el que se habla de la relación entre el autor con la obra. *Biblioteca Studio Ghibli: El Viaje de Chihiro* (García Villar, 2017) donde se explica minuciosamente el desarrollo de cada personaje, incluyendo el proceso creativo. *Escribir guiones, desarrollo de personajes* (Davis, 2004). O *El héroe de las mil caras. psicoanálisis del mito* (Campbell, 1959).

Fueron de gran importancia para esta fase de mi trabajo tesis como *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*, Gil Ruiz (2014), que me ayudó a crear mejores antagonistas y a saber añadir matices a todos los personajes, dotándolos de luces y sombras. Me nutrí también de artículos “Teoría del personaje narrativo (Aplicación a *El amor en los tiempos de cólera*)” (Alonso, 1998) en el que hablando a su vez sobre la obra de García Márquez, explica como construir personajes y qué tipos hay. O “Buenos y malos personajes: Una diferencia poética antes que ética” (Brenes, 2012). Además de ver numerosas series y películas, de las que hablaré en otro apartado.

Todo esto me ayudó a redactar unas biografías previas de los personajes principales que harían que fuera más sencillo trabajar a posteriori. Aunque hubo algunos problemas de evolución de personajes dentro del guion, mi tutora supo identificarlos rápidamente y pude solventarlos.

A partir de aquí, pasé semanas para cerrar las tramas principales de mis personajes, usando para ello una escaleta y un mapa de tramas, las cuales elaboré acuerdo con las instrucciones del libro *Estrategias de guión cinematográfico* (Sánchez-Escalonilla, 2001). Fue un proceso laborioso, pero que me permitió llevar de forma más ordenada todas las ideas que tenía. Viendo así, de donde venían, y hacia donde iban mis protagonistas.

Para abordar la estructura del guion seguí el paradigma de Syd Field, incluido en su libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Field,1979). Quedo una película dividida en tres actos con un epílogo final. Esta obra me hizo gestionar los detonantes y puntos de giro de forma mucho más sencilla.

Un problema es conseguir que tanto los diálogos, como las escenas, queden de forma fluida y con ritmo. Para ello leí en numerosas ocasiones el guion en voz alta. Eso me hizo tener una idea más clara de cómo quería que fuera la película. Algunos parlamentos quedaban demasiado extensos, pero gracias a los consejos de mi tutora pude mejorarlos, convirtiendo así el guion en algo más dinámico.

Las descripciones supusieron un punto de reflexión ya que quedaban muy literarias. Tras muchas lecturas, pude cambiar y mejorarlas, haciéndolas mucho más acordes a lo que se exige en un guion cinematográfico.

Por último, otro problema que apareció, era encontrar el mensaje que quería transmitir con la película. Escribí el guion casi por puro instinto. Y fue a la enésima vez que lo leí, cuando entendí lo que es *Arur*. No es solo una película de aventuras, es una cinta en la que los personajes aprenden a aceptarse y a afrontar su pasado mirando al futuro.

3. Resultados y conclusiones.

Como resultado de todo mi esfuerzo, el de mi tutora, y de toda la gente que me ha estado apoyando estos meses, nace *Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma*. Una película de unas dos horas y media aproximadamente constituyen lo que es mi primer largometraje.

Es un guion en el que personajes como: Rui, Ookami, Nai o Sanji cobran vida. Unos de los puntos importantes del filme, es que logras empatizar con todos los personajes principales. Además, estos logran transportarnos con su presente y con su pasado a un mundo oscuro y hostil, en el que aún hay esperanza. El mundo en sí se siente muy vivo, contando con unas localizaciones variadas que hacen que la historia no se vea monótona. *Arur* dispone de numerosos personajes secundarios que se adaptan en cada momento a las circunstancias.

Tratando más el trabajo como un producto, *Arur* funciona. Es ágil, entretenida, fácil de leer y es fácilmente explotable. El banco de tramas aporta un gran abanico de posibles

ideas para expandir el universo de la película, dando la posibilidad de expandirse hacia otros formatos como: series, novelas e incluso videojuegos.

Todo el proyecto ha sido mucho más sencillo de llevar a cabo gracias al Máster de Guion de la Universidad de Sevilla, que durante todo este curso ha sabido transmitirnos una gran cantidad de conocimientos y técnicas sobre como elaborar un buen guion cinematográfico.

ARUR:

**La Leyenda de las
Gemas de Akuma**



1. Presentación.

Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma, es un largometraje de animación 2D en el que la acción y la aventura no tiene fin. La historia se desarrolla en un mundo ficticio, bañado por magias elementales, en el que después de que aniquilen a su pueblo y secuestren a su abuela, nuestra protagonista se verá envuelta en una sucesión de acciones que la llevarán a ella y al resto de personajes a superar la pérdida de seres queridos y empezar de nuevo.

2. Ficha técnica.

-Título: *Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma*.

-Formato: Largometraje de animación.

-Duración: Dos horas y media.

-Género: Acción y aventuras.

-Target: 16-25 Años.

-Sinopsis: Después de que un grupo de asaltantes aniquile a todo su pueblo y secuestre a su abuela, Rui, hará todo lo posible por rescatarla y averiguar por qué lo han hecho. Rui se verá envuelta en una aventura en la que conocerá a un misterioso Ookami, que le ayudará en su cometido.

3. Logline.

El único camino es seguir adelante.

4. Storyline.

Durante el festival de la cosecha en Hagu, un grupo de asaltantes liderado por un tal Sanji, aniquila a todo el pueblo y secuestra a la sacerdotisa. Rui, la nieta de la sacerdotisa, logra escapar, aunque muy malherida. Descubre que los asaltantes andan detrás de las gemas de Akuma, y que su última parada es Hikai. Rui llega a una peligrosa ciudad donde consigue curarse y allí conoce a Ookami, un misterioso hombre, que sin un motivo aparente se alía con ella para rescatar a su abuela. Durante el camino, conocen a Nai y

Rhast, un joven y un lobo que resultan ser grandes amigos. Una vez llegan a Hikai, descubren que la líder de ese reino es una amiga de la infancia de Ookami. Acuden a su palacio para advertirle de que los asaltantes están de camino. A pesar de las advertencias, son atacados vilmente. Durante la pelea, Rui descubre que Sanji, no es otro más que su padre. Rui será secuestrada por él, mientras Ookami queda convaleciente, al igual que la líder de Hikai. Una vez Sanji tiene todas las gemas, se dirige a Akuma, donde dicen que los demonios pueden conceder cualquier deseo. Tras un duro viaje, Rui va entendiendo los motivos de su padre: este quiere revivir a su esposa. Finalmente llegan al templo donde está el demonio, quien engaña al líder de los asaltantes. Se produce una pelea en la que el demonio, finalmente, vuelve a su lugar de origen. Sanji muere tras ser perdonado por Rui. Ookami y Rui logran escapar y ambos consiguen superar sus pasados y están listos para empezar una vida nueva.

5. Banco de tramas.

Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma es una película que se desarrolla en un mundo rico de historia y con una gran cantidad de posibilidades. Además, el final es abierto, por lo que se podrían hacer secuelas e incluso una serie. Algunas de las ideas que propongo son:

-Continuar la historia de Rui, en la que, tras toda la trama de esta primera entrega, intentará descubrir más sobre su peculiar poder, además de desarrollar su relación con Nai.

-Crear una historia completamente nueva a partir de todo el mundo creado. Hay dos reinos que simplemente han sido mencionados. Podrían aparecer problemas políticos entre reinos o que haya un conflicto bélico.

-Otra idea es indagar sobre el pasado de personajes tan interesantes como Sanji o Shiina, que te dejan en la película con ganas de saber más sobre ellos.

-Por último, otra idea es profundizar Ookami y ese misterioso tatuaje que tiene en la espalda y que le da el poder de un demonio.

6. Tema, tono y género.

Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma es una película de género de aventuras con muchos momentos cómicos, y otros realmente oscuros y violentos. Desde el principio del filme podemos ver un claro contraste entre escenas, pasando de un tono alegre e incluso rosa, a la más pura oscuridad. Si la relacionamos con la animación japonesa, podemos encajar la película dentro de una temática tipo Shōnen (dirigido principalmente a adolescentes de entre 12 y 18 años, estos son especialmente animes de peleas) pero con muchas más características de los Seinen (Una categoría de manga y anime, enfocada hacia el público adulto).

Es una película que tiene como tema principal las pérdidas. A lo largo de nuestra vida perdemos seres querido, parejas, o simplemente abandonamos sueños. Lo que intento transmitir en este filme es que el pasado debe quedarse atrás, y que es necesario seguir hacia adelante, cueste lo que cueste. Un ejemplo de obsesión con lo ya perdido es Sanji, el cual se niega a olvidar a su difunta esposa, y acaba muriendo por intentar recuperarla. Ookami, por su parte, al no poder perdonarse la muerte de su hermana, vive atormentado. A lo largo de la película consigue perdonarse y es capaz de volver a empezar una nueva vida.

Otro tema importante y relacionado con el anterior es romper con las tradiciones familiares. Rui era la heredera del templo de Hagu, su destino era quedarse en la aldea y seguir el legado de su familia. Pero desde un primer momento, vemos que esta idea a Rui no le atrae en absoluto. Durante toda la película, recuerda lo que Kai le dijo: “¿Es lo que realmente quieres?”. Finalmente, Rui, después de todo lo ocurrido, siente que debe hacer caso a su corazón y decide dejar de lado el templo, para explorar Arur y descubrir más sobre su magia y sobre sí misma.

7. Referentes e influencias.

Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma, tiene multitud de influencias en la trama, en personajes, incluso en estructura.

Algo que podemos reconocer fácilmente en el guion, es la influencia de la animación japonesa. Siendo una película con un humor y un desarrollo de las escenas de acción, propios del país nipón. Por supuesto, a la hora de crear el mundo y el sistema de poder,

tuve muy en cuenta a los ya mencionados Shōnen. Una de las series de animación que tomé de referencia fue *Black Clover*, de Yuki Tabata, donde el linaje determina tu grado de poder, dando esto a su vez un estatus social. La división de clases es algo que en *Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma* se ve tan solo en ciertos momentos puntuales, pero si se hicieran secuelas, sería uno de los temas principales.

Otra serie de animación que se ve muy presente en el guión, sobre todo a la hora de diseñar las escenas más crudas, fue *Mugen no Jūnin*, de Hiroaki Samura. Un mangaka que no tiene miedo de que sus páginas estén llenas de pérdida de miembros, vísceras y sangre. *Mugen no Jūnin* también cuenta con una joven protagonista que pierde a su familia y se ayuda de un hombre con un pasado oscuro para vengarse. Un envoltorio que puede sonar parecido si lo comparamos con *Arur*, pero que solo queda ahí.

Una influencia que fue determinante a la hora de diseñar las veinte primeras páginas fue *Goblin Slayer*, de Kagyū Kumo. Se trata de una historia que en sus primeros minutos nos presenta a un grupo de aventureros que se encaminan en una misión aparentemente sencilla. Es un inicio alegre y calmado, donde todo da a pensar que estos personajes tendrán relevancia en la trama y que será una serie con un tono relajado. A los diez minutos, el grupo de aventureros entra en una cueva donde pretenden acabar con una pequeña banda de duendes. Kagyū Kumo creador de la serie, decide acabar con la vida de todos los personajes, menos la protagonista, de forma muy violenta, rompiendo así por completo todo el ambiente y expectativas creadas. Con *Arur* quise plantear algo parecido, crear una atmósfera de tranquilidad y que hubiera un punto de giro drástico que descolocara al espectador por completo.

Hablando sobre personajes, Sanji, tiene influencias de distintas series. Bebe de Chrollo Lucifer, de la serie de animación *HunterxHunter* (Yoshihiro Togashi), de Kagehisa Anotsu, de la serie de animación *Mugen no Jūnin* (Hiroaki Samura), Light Yagami, de la serie de animación *Death Note* (Tsugumi Ōba) o de Ryuji Morisaki, de la película *Hoshi wo Ou Kodomo* (Makoto Shinkai). Siendo todos ellos antagonistas con un gran poder, introvertidos, elegantes y con una idea con la que se puede empatizar, aunque los métodos para llegar a ella no sean los más ortodoxos.

Ookami, por su parte, es el arquetipo de personaje con un fuerte poder, que por algún motivo es incapaz de usarlo al máximo, hasta que no llega el clímax de la historia. Encontramos influencias de Killua Zoldyck, de la serie de animación *HunterxHunter*

(Yoshihiro Togashi), de Naofumi Iwatani, de la serie de animación *Tate no Yuusha no Nariagari* (Aneko Yusagi), también de Shigeo Kageyama, de la serie de animación *Mob Psycho 100* (One) y de Akihito Kanbara, de la película *Kyōkai no Kanata* (Nagomu Torii).

Dejando de lado la animación japonesa, otras influencias importantes son películas de acción y aventuras clásicas. La aportación de Nai y Rhast es muy comparable a la de R2D2 y C3PO dentro de la saga de películas *Star Wars*. Dos personajes que hacen de alivio cómico después de las escenas más dramáticas y que intentan aportar su máxima ayuda a los protagonistas, dentro de sus propias limitaciones.

Otras películas, como la saga de películas de *Indiana Jones* o *La Momia*, se ven representadas en localizaciones como Remi y su mercado o Akuma y sus desafíos hasta llegar al templo.

Por último, a pesar de que no hay una banda sonora original creada, la idea es que si el proyecto se llevara a cabo tuviera una. Trabajos que tengo muy en mente son los de Howard Shore, en la trilogía *El Señor de los Anillos* o la obra de Yutaka Yamada, autor de la banda sonora de la franquicia *Tokyo Ghoul*, dotando a esta misma de un estilo minimalista, profundo y que casi actúa como un personaje más.

8. Tipo de público:

Arur: La Leyenda de las Gemas de Akuma es una película que, siguiendo el ejemplo de series de animación de la plataforma Netflix como *DevilMan Crybaby* (Masaaki Yuasa) debería ser destinada para jóvenes mayores de dieciséis años. Es un largometraje donde hay bastante humor y escenas tiernas, pero también cuenta con un alto contenido violento que hacen que no pueda verse como una cinta infantil ni mucho menos.

A pesar de ser un producto de corte anime, puede ser atractiva para un público no aficionado a este formato, ya que cuenta con muchos elementos reconocibles del cine de aventuras occidental, aun siendo una película con mucha influencia japonesa,

Un punto importante es la distribución y exhibición. En los últimos años se han creado proyectos similares. Plataformas como Netflix, Amazon Prime o Crunchyroll, han aumentado de forma drástica su catálogo de anime, llegando incluso a producir ellos mismos productos de este tipo. Podemos ver los casos internacionales de la película *Amor de Gata* (Junichi Sato y Tomotaka Shibayama) o la película *Flavors of Youth* (Haoling Li, Yoshitaka Takeuchi, Yi Xiaoxing) y algunos títulos nacionales como la serie de animación *Memorias de Idhún* (Maite Ruiz de Austri) y la serie de animación *Virtual Hero* (Alexis Barroso). Todos ellos son productos de animación que han sido directamente estrenados en plataformas en línea o servicio de video bajo demanda por streaming, las cuales permiten conectar de forma más directa con el público joven al que se pretende atraer.

9. Factor diferencial:

Arur sería de las primeras, si no la primera, película española de animación al estilo japonés. A diferencia de las series nacionales mencionadas, *Arur* sería mucho más adulta, tanto en animación, como en trama y personajes.

Un punto importante es que no sería tan solo una película. Hay tramas y profundidad suficiente como para crear una saga, o incluso una serie a partir de esta primera entrega, creando así una franquicia de animación española, que sería la primera de su tipo.

Al tratarse de una cinta de estilo japonés occidentalizada, podría ser exhibida cualquier país, ya que cualquier público internacional entre las edades ya mencionadas podría disfrutarla y sentirse identificado.

Un punto que destaca en *Arur* es la diversidad sexual. Podemos encontrar varios personajes homosexuales. Todo ello tratado de forma fluida y natural, dando así representación al colectivo LGTBI en la obra.

Arur no es solo una película de aventuras, es un viaje interior en el que los personajes deberán superar su pasado y mirar a un futuro, que a veces puede ser mejor, pero otras veces no.

10. Estructura:

El primer acto va desde el inicio hasta que Rui despierta en la consulta del Doctor de Remi. Durante este acto se presenta Rui, la protagonista de la película, dentro de su zona de confort. En este primer acto vemos ya las inseguridades en Rui, como su duda sobre qué hacer en el futuro. Es en esta parte de la película cuando desarrolla su relación con Kai. A las trece páginas, aparece el detonante, con la llegada de los asaltantes. Esto hace que la vida de Rui cambie por completo. Se queda sola, y cuando el personaje da todo por perdido, aparece el punto de giro que iniciará el segundo acto, Rui es llevada por Hagli con el Doctor.

Este segundo acto es el más largo, llegaría hasta que Sanji recoge todas las gemas y lleva a Rui a Akuma. A lo largo de este acto se presentan al resto de personajes principales. Aparece Ookami, del cual sabremos más sobre su pasado mediante sueños. Es un acto en el que también conocemos a Nai y Rhast, que aportan la parte cómica en contrapunto con la seriedad que Ookami da. Se desarrolla la amistad entre este grupo de cuatro personajes principales y vemos distintas caras de Sanji. Es un personaje enigmático, hay dudas sobre él: cuán poderoso es, cuál es su verdadero propósito, etc. Y mediante recuerdos vemos su lado más humano.

Una vez en Hikai, y tras conocer a Shiina, veríamos el final de este acto en el que todas las esperanzas de recuperar a la abuela y detener a Sanji desaparecen después de una violenta batalla en el palacio. Vemos el lado más oscuro de Sanji, quien hasta ahora no había mostrado más que pinceladas de su magia y que realmente está obcecado en revivir a su esposa. Por último, añadir que este acto cuenta con un momento que puede pasar desapercibido pero que es de gran importancia. Rui ve en el bosque a Nai en su forma original, y Nai consigue aceptarse a sí mismo, siendo así la primera vez en toda la película que un personaje supera sus miedos del pasado.

El tercer acto comienza cuando Ookami está soñando y aparece Saori. Es un punto importante porque Ookami descubre que él no tuvo la culpa de la muerte de su hermana. Es aquí cuando saca la fuerza para afrontar los problemas e ir a salvar a Rui. En esta parte de la cinta conocemos mucho más a fondo a Sanji, que muestra su lado más sensible y humano. También vemos el trasfondo de otros antagonistas como Kuroi u Omen, que a pesar de todos los crímenes cometidos tienen un motivo. El acto y la película en sí llegan al clímax cuando consiguen volver a sellar al demonio en el templo, dejando una escena

emotiva en la que veremos el fin del viaje de Sanji. El acto nos deja a un Ookami que ha superado sus miedos más profundos y que puede volver a su hogar con la conciencia tranquila.

Por último, añadido un epílogo en el que Rui, finalmente, decide despedirse de todo su pasado yendo a visitar la tumba de Kai y hace lo que siempre soñó, investigar más sobre su poder por Arur.

11. Personajes.

11.1 Rui.

Rui es una joven de 16 años, mide 1.63m y pesa 54 kg. Tiene el pelo castaño y liso, a la altura de los hombros y los ojos castaños. Rui nació y vive en Hagu, una pequeña aldea entre el reino de la tierra y el de fuego. Es una aldea cuyo sustento proviene principalmente de la agricultura y la ganadería. La mayoría tiene magia de tierra, la cual es ideal para el trabajo en el campo. Es una sociedad rural y muy creyente.

Desde muy pequeña, Rui, vive con su abuela, ya que su madre murió en el parto y su padre se marchó tras ello. Rui es una chica muy inteligente y hábil en los juegos, dejando siempre a sus compañeros de clase con los bolsillos vacíos. Es muy valiente y tierna a la vez. Acude todas las mañanas a la escuela, donde es muy social, aunque muchos jóvenes la rechazan por su magia. Rui también ayuda a su abuela en el templo, del cual su familia es heredera desde hace generaciones. Su abuela, además, es una de las profesoras de la escuela y siempre cuenta cuentos y leyendas sobre Arur, las cuales dejan boquiabiertos a todos.

Hasta que Rui no llegó a los 5 años nadie sabía de qué tipo era su poder, ya que ella tiene una muy especial, la antimagia, capaz de bloquear y cancelar todo tipo de hechizo. Lo descubrieron cuando uno de los aldeanos de Hagu lanzó un ataque sobre ella mientras se encontraba borracho. Es un poder que raramente se ha visto en Arur y del que se sabe poco. Algunos envidiosos la insultan y se meten con ella, pero Rui nunca se ha dejado intimidar y vive ajena a los rumores y críticas.

Rui está enamorada de Kai, un chico de su edad con el que pasa la mayor parte del tiempo. Suelen ir a cazar bestias al bosque y realmente hacen una linda pareja. Muchas tardes la madre de Kai la invita a comer estofado, y suele quedarse toda la tarde practicando con el arco o jugando a juegos de mesa con Kai.

Siempre ha sentido un profundo respeto por su madre y no entiende por qué su padre los abandonó, espera algún día encontrar la respuesta.

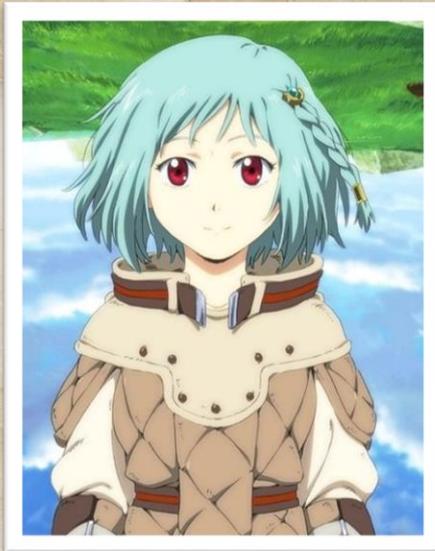


Imagen 1

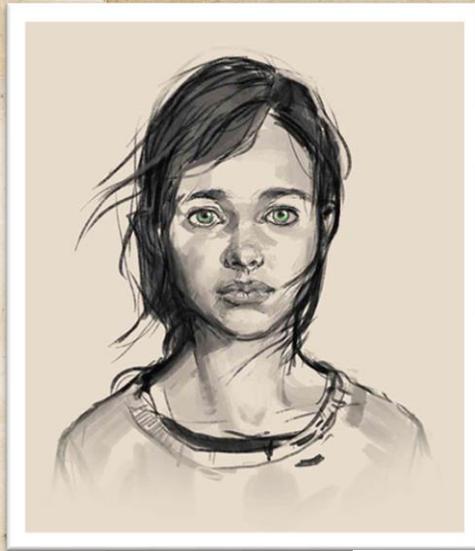


Imagen 2

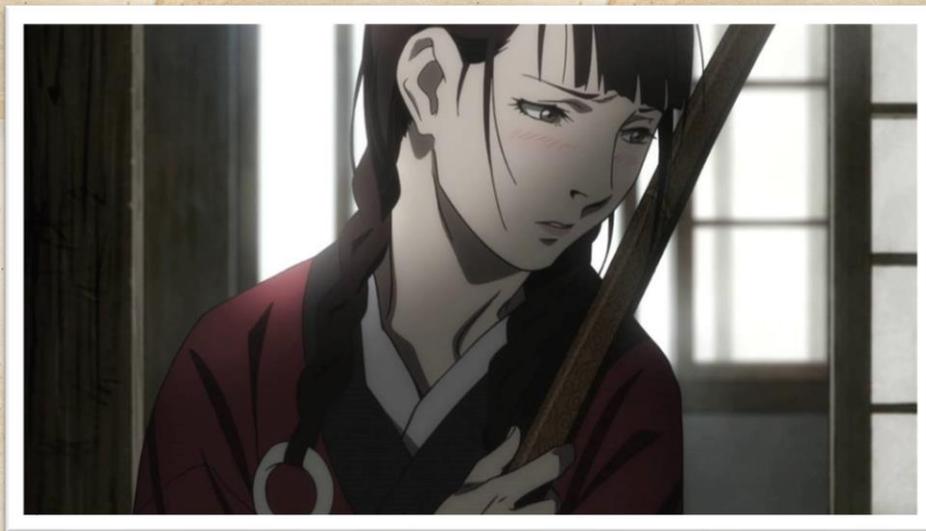


Imagen 3

11.2Ookami

Ookami es un hombre de 35 años, mide 1,86m y pesa 79kg. Tiene media melena morena recogida y los ojos oscuros. Actualmente vive en Remi, una ciudad en la que no hay ley.

Se sitúa entre el reino del fuego y la tierra. Aquí las mafias, el juego y la delincuencia son algo habitual.

Nació en Hikai, pero a la hora de desarrollar su poder se dieron cuenta de que era algo más que un increíble dominio del fuego. Tenía una magia ancestral que ni el mismo podía entender del todo. Durante un altercado en el que unos matones intentaron violar a su hermana se vio obligado a usar su poder, perdiendo así el control y aparentemente, haciendo que muriera su hermana pequeña. Tras esto, Ookami prometió no volver a usar la magia y abandonó su hogar.

Es una persona solitaria, autosuficiente y con cierto sentido del humor. A pesar de no usar magia tiene un gran dominio de las artes marciales, lo cual le ha permitido vivir en una ciudad tan peligrosa como es Remi. Además, es un gran jugador, tramposo como ninguno.

Con su gran habilidad para las cartas, gana infinidad de dinero en los bares de apuestas. Cuenta con el respeto de la gente, pues cuando se enfada desprende un aura de fuerza que hace temblar al más sereno.

Ookami sigue acordándose de su vida en Hikai y muchas veces la echa de menos. Nadie le obligó a marcharse, pero él siente que puede hacerles daño a sus seres queridos. Vive en un hostel y muchas noches contrata a prostitutas para satisfacerse. Se siente infeliz y anhela el día en el que pueda perdonarse a sí mismo.

Antes de marcharse era muy amigo de Shiina, la actual líder del reino de fuego. El origen del poder de Ookami es completamente desconocido. Sus padres son dos personas de Hikai completamente normales. Se cree que Ookami es de esos elegidos, bendecidos o malditos por el maná.



Imagen 4

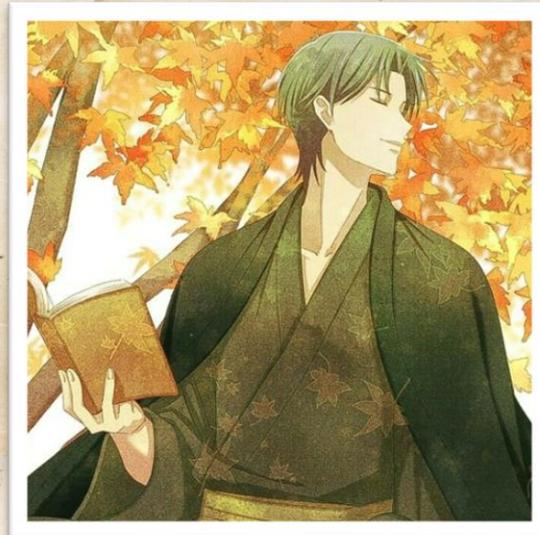


Imagen 5

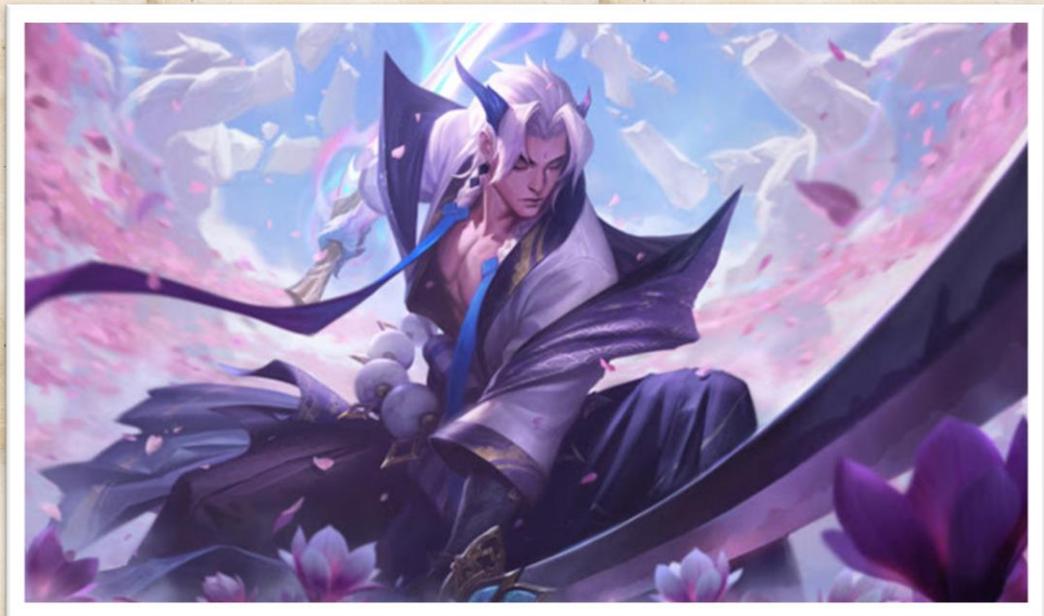


Imagen 6

11.3Nai.

Nai es un chico de 15 años, mide 1,66m y pesa 62kg. Tiene media melena rubia y los ojos claros. Nai actualmente vive en el bosque de las bestias, situado entre Chikai e Hikai. Un lugar en el que impera la ley de la naturaleza y solo los más fuertes o astutos prevalecen.

Nai nació en Kazekai, el reino del viento. Sus padres murieron debido a su pobreza, y tras pasar unos años en un orfanato fue adoptado por una familia adinerada. Esperaban que tuviera magia de viento, pero Nai desarrolló un poder muy peculiar, la transformación. Kai puede adoptar la forma de todo lo que haya visto, pudiendo copiar incluso su ropa.

Fue tratado como un bicho raro tanto por sus compañeros de clase, como por su propia familia. Su madre lo maltrataba a diario, hasta un día en el que le echó agua hirviendo en la cara, dejándole marcas de por vida. Tras esto, Nai decidió marcharse de casa. En su viaje sin un rumbo fijo, se topó con el bosque de las bestias, donde fue acogida como un monstruo más.

Nai es un chico ingenioso, divertido y de buen corazón. Recuerda perfectamente a quien le trató bien, y aún tiene esperanza en la humanidad. Tiene un gran respeto hacia las criaturas, y es por ello que rápidamente se hizo amigo de la mayoría de monstruos del bosque.

Su mejor amigo es Rasht, una especie de perro, que al igual que él, puede cambiar de forma, pareciendo algo indefenso, hasta convertirse en toda una bestia.

Nai pasa sus días asustando a la gente que entra en el bosque, aunque solo sea para gastarles una pequeña broma. Finalmente suele ayudarlos a salir y frena a sus amigos para que no devoren a nadie.



Imagen 7



Imagen 8

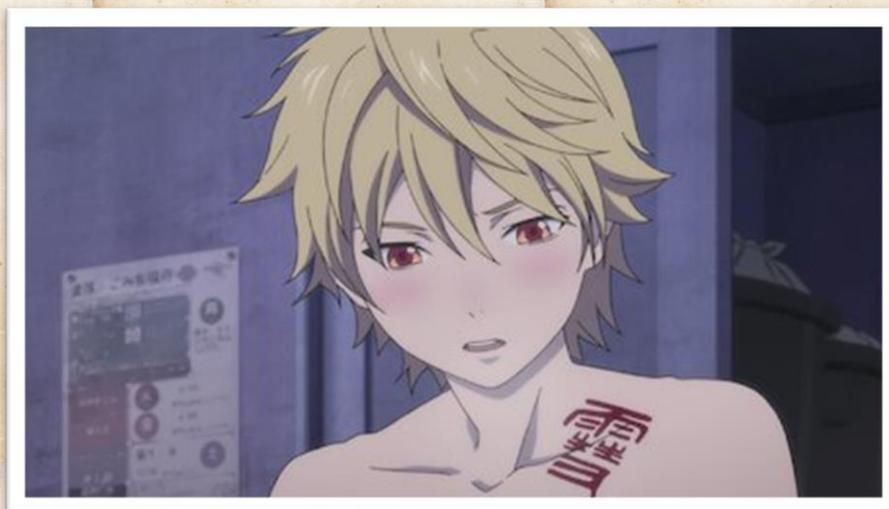


Imagen 9

11.4 Shiina.

Shiina es una mujer de 34 años, mide 1,62m y pesa 49kg. Tiene el pelo largo y moreno y los ojos verdes. Es la actual líder de Hikai, el reino del fuego por lo que vive en el palacio principal.

Shiina proviene de una familia de gran prestigio de Hikai. Desde pequeña tuvo gran afinidad con los toramis. Quizá por esto desarrolló una increíble magia de fuego que la llevaron a convertirse en la líder.

Mantuvo una relación de amistad con Ookami antes de que este se marchara. Aunque Ookami nunca se dio cuenta, Shiina estaba completamente enamorada de él. Aún lo recuerda y espera que esté bien, allá donde esté.

Es una chica bondadosa, a la cual le encanta jugar y pasarlo bien. Muchas veces se le puede ver rondando por los bares de Hikai, apostando alguna joya real y tomando jarras y jarras de cerveza.



Imagen 10



Imagen 11

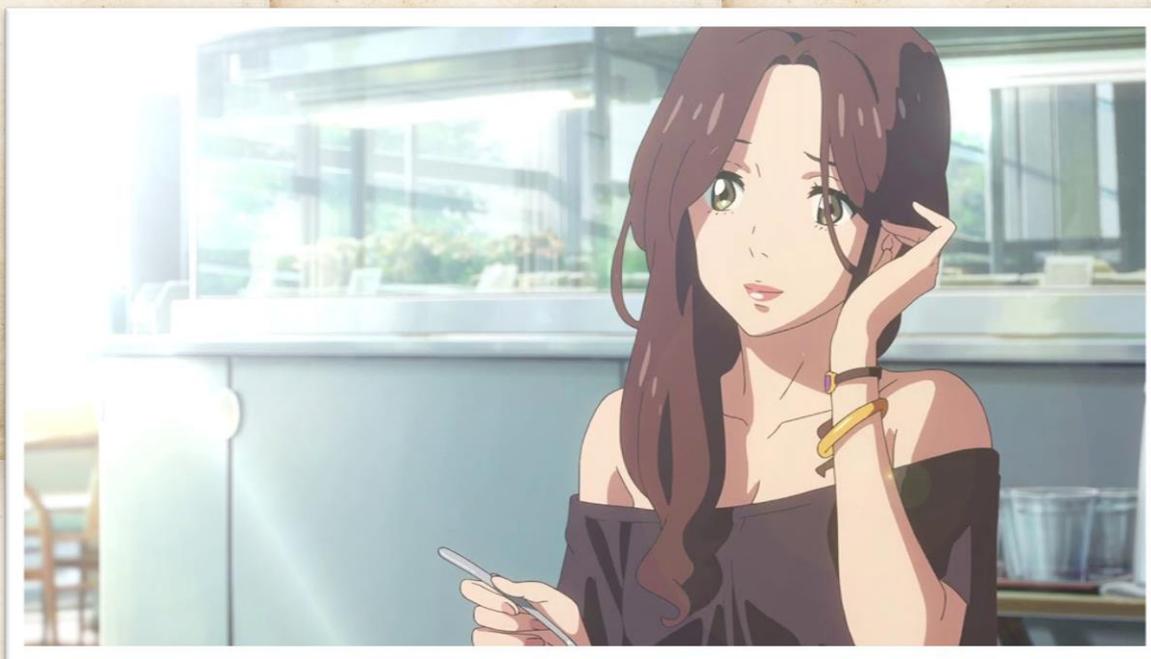


Imagen 12

11.5 Sanji.

Sanji es un hombre de 36 años, mide 1,82m y pesa 73kg. Tiene el pelo largo y oscuro y unos ojos negros. Su paradero es desconocido, ya que vive entre las sombras. Es el líder de un grupo de asaltantes, que ha surgido con el objetivo de reunir las gemas de Akuma y cumplir así los deseos de este grupo de personas que lo has perdido todo.

Proviene de una familia noble de Kazekai. Con un poder sobrehumano y un dominio absoluto del viento. En uno de sus entrenamientos por Arur, conoció a Kiara. Se enamoró, y lo dejó todo por ella.

Vivió durante unos años en Hagu, la aldea de Kiara. Allí dejó de lado todo su poder y se centró en vivir una vida tranquila y rural, alejada del clasismo y la demostración de fuerza de Kazekai. Kiara quedó embarazada y ambos esperaban con ganas el nacimiento del bebé.

Durante las últimas semanas del embarazo, Kiara enfermó y justo tras dar a luz a Rui, murió.

Sanji estaba tan destrozado, que abandonó a su hija, al pueblo y por un tiempo vagó sin rumbo. Un día escuchó acerca de las ruinas de Akuma, en las que cualquier deseo se puede volver realidad, y decidió ir.

Tras la muerte de Kiara, su carácter cambió. Se volvió un ser arrogante, violento y sin compasión. Reunió a gente de los bajos fondos, que al igual que él, habían sufrido y se dedicó a reunir las joyas para poder adentrarse en las ruinas.

Actualmente solo le faltan dos gemas. Una se encuentra en Hagu, y la otra en Hikai. Quién sabe lo que realmente hará en Akuma.



Imagen 13

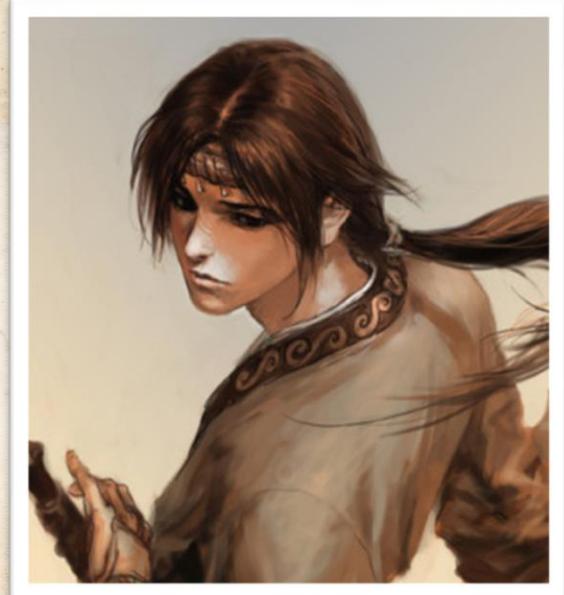
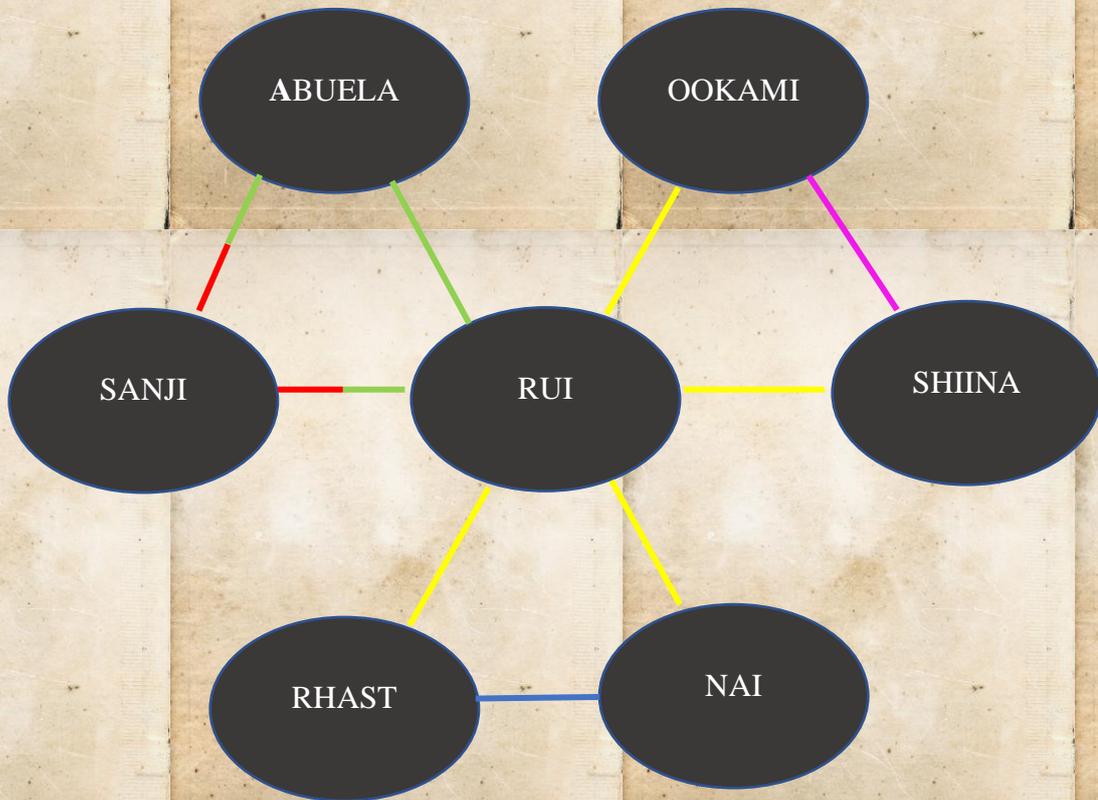


Imagen 14



Imagen 15

12 Mapa de relaciones.



- Familia
- Enemigo
- Amor
- Amistad
- Evento

Evento 1: Rhast conoce a Rui en el Bosque de las bestias y forjan una amistad.

Evento 2: Nai conoce a Rui en el bosque de las bestias y se enamora de ella.

Evento 3: Rui conoce a Shiina en su palacio y se alían para recuperar las gemas.

Evento 4: Ookami conoce a Rui en Remi, forjan una amistad y la ayuda a recuperar a su abuela.

13 Lugares de la película:

13.1 Hagu.

Hagu es una pequeña aldea dentro del reino de Chikai. Basa su economía en la agricultura, siendo un sitio referente a la hora de exportar patatas a todo el reino. Cuenta con un colegio y un templo milenario. Cada año se realiza el festival de la cosecha, en el que todo el pueblo colabora para que sea una fiesta muy especial. Es una zona bastante verde y de temperaturas medias, ya que se encuentra algo alejada de la zona rocosa y fría de Chikai.

El bosque de Hagu es muy rico en flora, y se completa con una fauna compuesta de pequeños mamíferos e insectos inofensivos. Por su parte, el templo es el edificio más grande de toda la aldea. A diferencia de las casas, las cuales están hechas de barro, el templo está hecho enteramente de madera y piedra. Cuenta con una gran decoración, con estatuas de dioses y seres mitológicos, además de velas y altares.



Imagen 16

13.2 Remi.

Remi es una de las ciudades periféricas de Chikai. Es una ciudad sucia, violenta y muy peligrosa. Su zona exterior está compuesta por chabolas y vertederos, donde los más desafortunados intentan vivir con los desperdicios de los demás. Destaca por ser de las zonas más cálidas de Chikai, y hay una gran cantidad de polvo y tierra.

El Doctor cuenta con un edificio escondido, en el que realiza sus operaciones y sus ensayos macabros. Es un lugar oscuro, sucio, y que cuenta con todo tipo de herramientas metálicas y oxidadas. Las camillas tienen correas de cuero muy desgastadas y los trabajadores son personas con malformaciones y con visibles problemas mentales o de salud.

Remi cuenta con un famoso mercado, una especie de zoco muy transitado, en el que se puede comprar y vender de todo. La justicia de Chikai ya hace tiempo que desistió en regularlo, es todo un mercado negro.

El Bar es uno de los sitios más importantes de Remi. Es una gran taberna en la que se reúnen todo tipo de maleantes. La comida es rica, la cerveza abundante y las apuestas y peleas son el pan de cada día. La clave para que no se vaya de las manos, es que el camarero y dueño, es una persona muy respetada y tiene una gran fuerza.

El Hostal en el que vive Ookami, es un edificio que cuenta con un gran número de habitaciones que se alquilan, ideales para personas que no son nacidas en Remi. Son habitaciones pequeñas, con un dormitorio, un baño, y un salón con un sofá. Cada mañana la esposa del recepcionista ofrece un servicio de habitaciones, pero la mayoría de los clientes la rechazan, ya que suelen tener muchas cosas que esconder. La política del sitio es mantener la intimidad de sus clientes hasta la muerte.

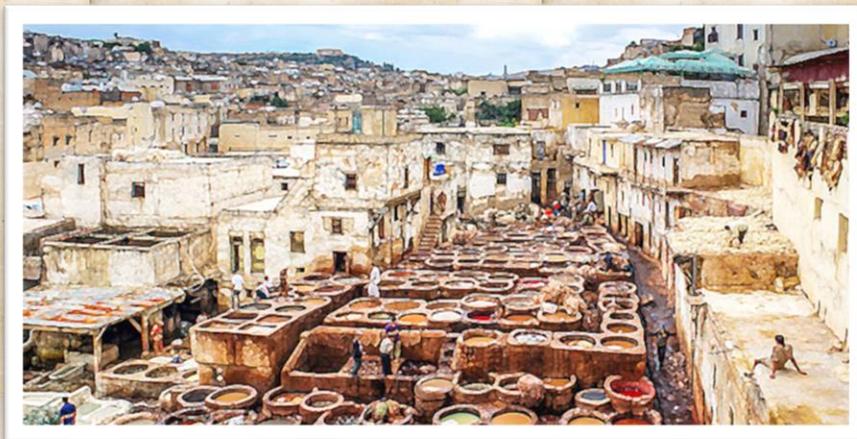


Imagen 17



Imagen 18



Imagen 19

13.3 El Bosque de las Bestias

El bosque de las bestias es un lugar realmente misterioso. Tiene una vegetación muy abundante y variada, más propia de una selva que de un bosque. Hay una gran cantidad de helechos, árboles y plantas muy vistosas a la par que peligrosas. La fauna es realmente temible, dando lugar a su nombre, llena de bestias. Hay de todo tipo, felinos asesinos, reptiles venenosos e insectos gigantes. Aunque la verdad es, que no suelen atacar a menos que se vean amenazados. El bosque de las bestias además cuenta con unos lagos que cuentan con el agua más pura de toda Arur. Conforme nos acercamos a Hikai, el paisaje se vuelve más tosco y desértico, con una fauna mucho más arisca, y con la que se debe tener especial cuidado.

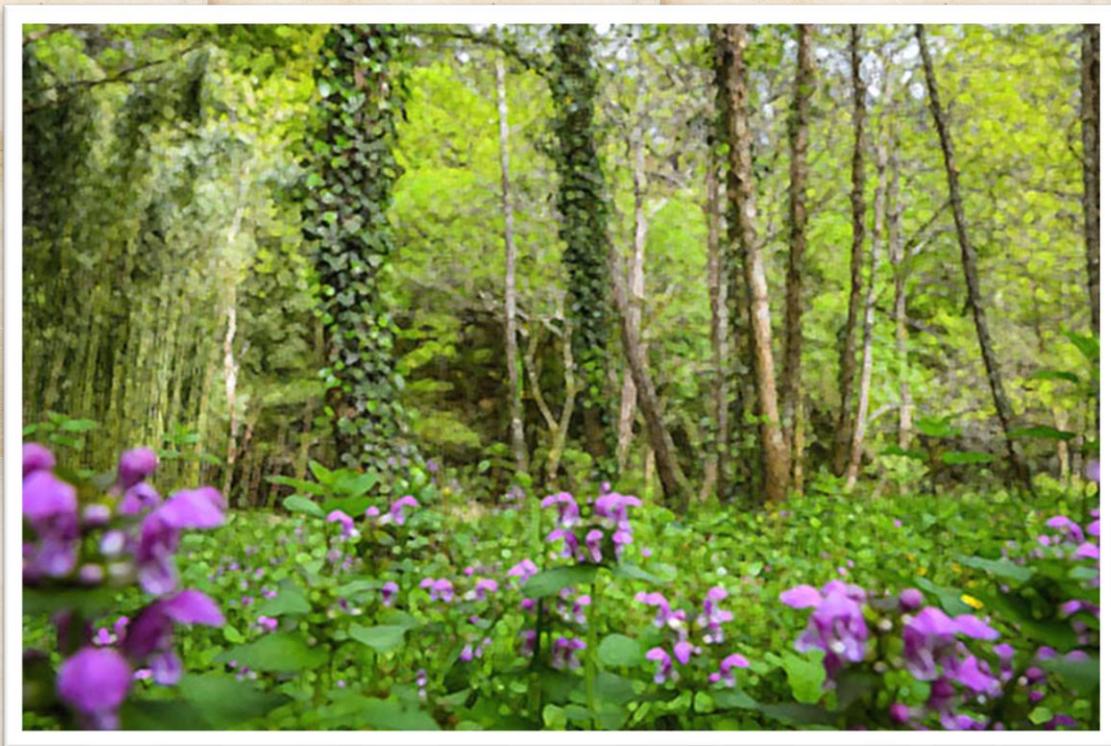


Imagen 20

13.4 Hikai capital.

Hikai, es la capital del reino con su mismo nombre. Es una ciudad llena de casas hechas de adobe de colores claros, y con tejas rojizas. Debido a la fiesta del dios del fuego, las calles están llenas de flores rojas. Es una ciudad muy cálida, por lo que la gente suele vestir con ropajes para resguardarse del calor. Hikai cuenta con una plaza enorme, donde se llevan a cabo la mayoría de eventos de la ciudad. El suelo está lleno de teselas que forman mosaicos que cuentan historias sobre Hikai. En el centro hay una gran fuente con una estatua del primer líder del reino.

El palacio de Shiina es un edificio enorme hecho de mármol blanco, que cuenta con unos amplios jardines alrededor. Por dentro cuenta con todo tipo de comodidades, además de muchas habitaciones. Tiene una de las bibliotecas más grandes de todo Arur, baños termales y un amplio salón donde se realizan grandes fiestas y ceremonias. La habitación de Shiina es la más lujosa de todo el palacio. Cuenta con una cama con sábanas de seda y muebles de las maderas más nobles. Tiene además un ala reservado a la comodidad de sus mascotas, los toramis.

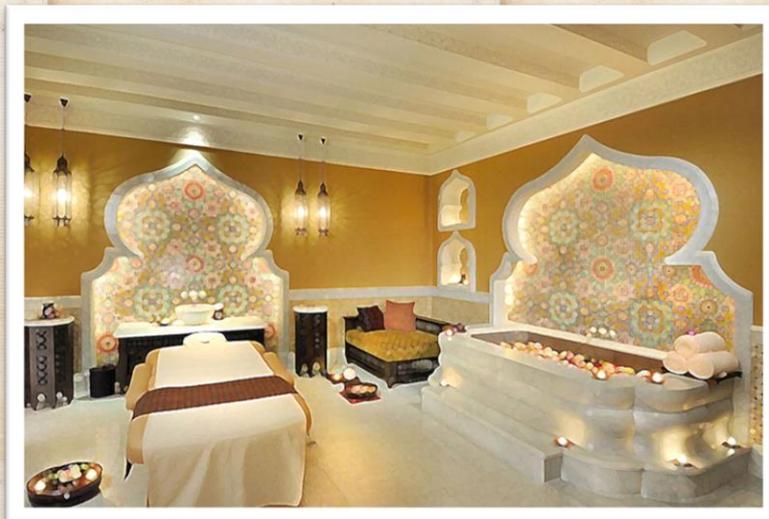


Imagen 21

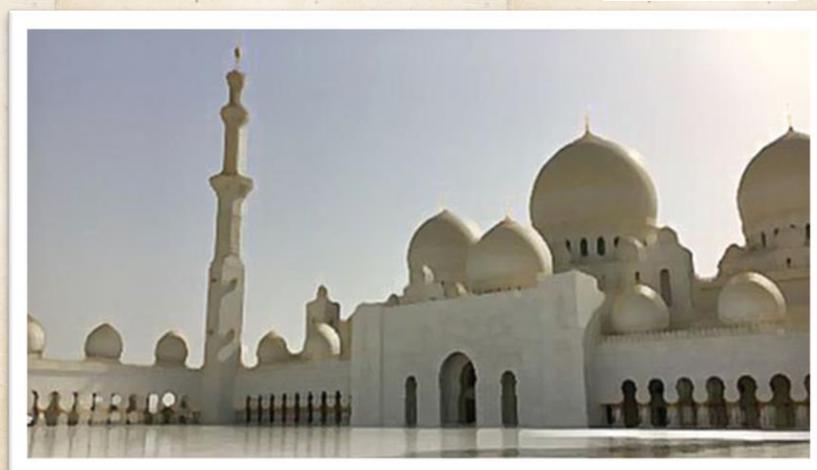


Imagen 22

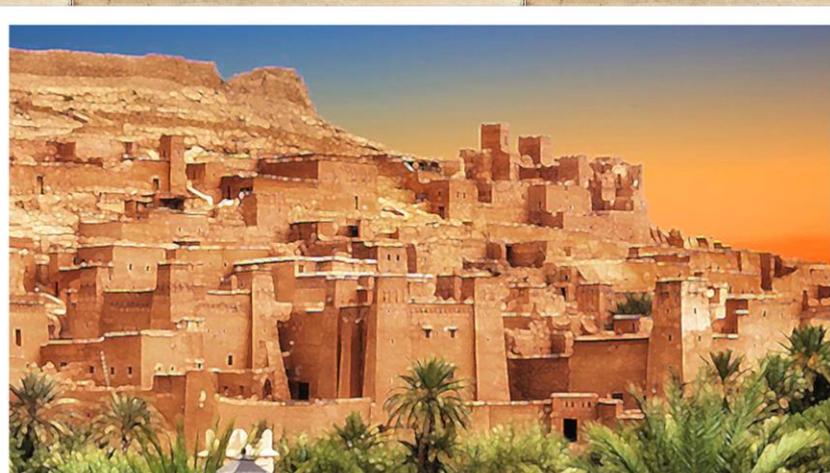


Imagen 23

13.5 Pantanos de Akuma.

Los pantanos de Akuma son lugares muy húmedos, llenas de niebla, criaturas anfibias y hongos de todo tipo. Muy poca gente habita en esta zona de Arur y los que lo hacen suelen ser pescadores que no le temen miedo ni a lo soledad ni a la muerte.



Imagen 24

13.6 Ruinas de Akuma.

Una vez pasas los pantanos, se encuentra la entrada a Akuma. Ya desde un primer momento, es un lugar especial, ya que el cielo acaba ahí, y el sol y la luna no rigen dentro. Es una zona con árboles caídos, con una gran cantidad de ruinas de templos y estatuas. La niebla se mantiene, y si consigues sobrevivir a todos sus peligros, podrás llegar a su patio principal, el cual está custodiado por un basilisco impuesto por los dioses. El patio no tiene nada de niebla y cuenta con numerosos templos, colocados de forma geométrica. Son templos de madera, cada uno cuenta con una estructura similar: un pasillo rodeado de estatuas de pequeños monstruos, un altar y una estatua fondo de un demonio diferente en cada uno.



Imagen 25



Imagen 26

14 Mapa de tramas.

Arur	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rui	Cumpleaños Rui	Encuentro con Kai	Va al bosque	Regresa a Hagu	Escapa por acantilado	Despierta con el Doctor	Busca dinero	Bar y juega a las cartas	Ookami la ayuda
Kai	Entrena su magia	Encuentro con Rui	Tranquiliza a Rui	Muere					
Abuela	Clase	Cumpleaños Rui	Es secuestrada	Es liberada	Entierran a los de Hagu	Se queda en Chikai			
Sanji	Arrasan Hagu	Secuestra a la Abuela	Pelea en campamento	Aguas termales	Arrasan Hikai	Recupera gema	Llegan Akuma	Explica el por qué	Ayuda a Rui
Ookami	Gana a las cartas	Ayuda a Rui	Es curado	Huyen de Remi	Llegan al bosque de las bestias	Encuentran a Nai y Rhast	Llegan a Hikai	Encuentran a Shiina	Alertan a Shiina
Asaltantes	Arrasan Hagu	Persiguen a Rui	Matan recepcionista	Persiguen a Rui	Arrasan Hikai	Luchan contra la guardia			
Shiina	Dios del fuego	Ve a Ookami	Protege la gema	Lucha y es herida	Se confiesa	Se queda con Ookami			

Shinimou	Despierta	Revive a Kiara	Intenta revivir hermanos	Pelea	Es sellado de nuevo				
Nai/Rhast	Persigue a Rui y Ookami	Se hace amigo de Rui	Llega a Hikai	Se hace amigo de Ookami	Despierta a Ookami	Va a rescatar a Rui	Llegan a Hikai	Se despide de Rhast	Se marcha con Rui
Flashbacks	Rui cuando era pequeña	Ookami primer sueño	Recuerdo de Sanji	Ookami segundo sueño	Recuerdo de Shiina	Ookami tercer sueño	Recuerdo Omen		

Arur	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Rui	Cura a Ookami	Huyen de Remi	Llegan al bosque de las bestias	Se baña	Encuentran a Nai y Rhast	Se hace amiga de Nai	Llegan a Hikai	Alerta Shiina	Habla con Shiina de Ookami
Sanji	Deja a Omen con el basilisco	Revive a Shinimou	Es engañado y pelea	Sellan a Shinimou	Muere junto a Kiara				
Ookami	Forja amistad con Nai	Protege a Shiina y se desmaya	Despierta y va a rescatar a Rui	Llega a Akuma	Se transforma y pelea contra Shinimou	Escapa de Akuma con Rui	Regresa a Hikai	Se despide de Rui	Se queda en Hikai

Arur	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Rui	Es secuestrada por Sanji	Llega Akuma	Es salvada por Sanji	Revive a Shinimou	Acompaña a su madre	Sellan a Shinimou	Se despide de sus padres	Escapa de Akuma con Ookami	Regresan a Hikai

Arur	28	29	30	31	32	33	34	35	36
Rui	Se despide de Ookami	Entierran a los de Hagu	Se despide de su abuela	Se marcha con Nai					

15 Tratamiento.

La Abuela, y a la vez profesora de la escuela, cuenta la historia del origen de Arur, incluyendo la parte oscura de las ruinas de Akuma. Es entonces cuando aparece Rui, su nieta, recriminándole que deje a los niños marchar, ya que es el festival de la cosecha. La Abuela concluye con la charla y les da permiso a los niños para salir, hace lo mismo con Rui, la cual intentaba ayudar a recoger.

La aldea se está preparando para el festival. Los más jóvenes mientras tanto practican sus magias, y otros como Rui, juegan a juegos de mesa. Rui mira de reojo a Kai, el chico que le gusta. Dos niños cuchichean sobre ella, diciendo que su madre murió por su culpa, y se mofan de que no tenga poderes de tierra. Aquí es cuando aparece la Abuela y les riñe. Acto seguido, la Abuela le dice a Rui que vaya a casa, que le han preparado una pequeña fiesta por su cumpleaños. Rui gana la partida y va a casa.

Llega a casa, hace una oración en un altar dedicado a su madre y se reúne con su abuela y sus dos tíos en el salón, donde hay una tarta en la mesa. Después de probar la tarta, la abuela le da un regalo a Rui, que resulta ser un amuleto. Después de agradecerle el detalle, Rui se despide porque ha quedado con Kai.

Una vez con Kai, este aún tiene restos de chocolate de la tarta, por lo que Kai se lo limpia. Kai le da un regalo a Rui, una horquilla hecha por él. Posteriormente, ambos hablan sobre su futuro. Kai dice que le gustaría ir a la capital de Chikai y convertirse en un guerrero. Por su parte, Rui no muy convencida, dice que se quedará en Hagu, ya que es la heredera del templo. Además, habla sobre su poder, la antimagia, y añade que no sabe mucho acerca de él. Kai insiste en si realmente quiere quedarse en Hagu, a lo que Rui no sabe qué contestar. Kai la invita al baile por el final del festival y Rui acepta. Finalmente, el joven le dice que tiene algo en la mejilla para hacerle creer a Rui que aún tiene chocolate, pero era una excusa de Kai para darle un beso. Ambos se sonrojan y deciden marcharse a casa.

Rui llega a casa y se encuentra a su abuela dormida en el sofá. La lleva a la cama, y después se va a su cuarto. Se pone a pensar en todo lo que Kai le ha dicho, y en el beso. Tras ruborizarse, decide dormirse.

Al día siguiente, Rui está en su cuarto indecisa porque no sabe que ponerse para el baile. La Abuela entra y le aconseja el blanco. Le dice a Rui que hay una flor en el bosque, que hace que cualquier hombre se enamore de quien la lleve. Rui se interesa mucho y decide ir tras ella. Antes de marcharse, le dice a su abuela que le guarde el amuleto que le regaló, ya que le da miedo perderlo en el bosque. La abuela acepta a regañadientes.

Vemos a un grupo de asaltantes en las proximidades de Hagu. Se paran, determinan que ese es el lugar de asalto y avanzan hacia él. Los asaltantes llegan a Hagu y empiezan a destruir todo a su paso. Sanji, el líder, y Kuroi, su mano derecha, encuentran el templo y van a él. Una vez en el templo se topan con la Abuela, la cual intenta defenderse. Kuroi la apresa. Sanji se quita la máscara y muestra su rostro. Le quitan el amuleto a la anciana y la secuestran.

Rui llega a Hagu y encuentra la aldea sumergida en llamas, caos y cadáveres. Justo antes de empezar a gritar es sorprendida por Kai, que sigue vivo. Este la tranquiliza y le explica lo ocurrido. Rui quiere buscar a su abuela, pero Kai intenta detenerla. La joven se envalentona y decide poner rumbo a Hikai por su cuenta. Kai le advierte de que los asaltantes parecen muy peligrosos y que necesitarán ayuda. Finalmente la convence para reunir refuerzos en Chikai.

Mientras buscan la manera de salir de Hagu se topan con un grupo de asaltantes que quedaba por allí. Intentan seguir sin hacer ruido para no ser detectados, pero los descubren. Se produce una persecución en la que Kai es terriblemente herido en la pierna

y decide sacrificarse. Es asesinado y Rui sigue huyendo. La persecución acaba con ella viéndose acorralada y saltando de un acantilado. Una vez el asaltante llega, también lo hace el resto. Sanji ordena asesinar al asaltante por su incompetencia, mientras Omen lanza uno de sus cuervos mágicos para seguir el rastro de la joven.

Rui tiene un flashback en el que siendo niña, llega a casa de su abuela llorando porque los niños se han reído de ella y la han acusado de ser la culpable de la muerte de su madre. Rui se despierta y ve que un ciervo le está lamiendo la cara. Está en la orilla de un lago y consigue salir muy malherida. Se monta en el ciervo y se deja llevar. Rui llega a la periferia de Remi y se acercan a ella dos individuos con malas pintas que ahuyentan al ciervo, dejando a Rui tirada en el suelo. Intentan robarle, pero no tiene nada de valor salvo la horquilla que Kai le regaló por su cumpleaños. Van a robársela, pero justo en ese momento un hombre, Hagli, en una carreta, les arranca la cabeza. Se baja de la carreta en la que lleva varios cuerpos heridos, monta a Rui y le pone la horquilla de nuevo en la cabeza.

Sanji entra en la tienda de campaña donde está Kuroi con la Abuela y ordena desatarla para charlar. La Abuela deduce que Sanji quiere ir a Akuma para revivir a su esposa, que a la vez es su hija. Necesitan a la Abuela para hacer el ritual, pero se niega. Rápidamente accede, ya que amenazan con atrapar a Rui. Sanji sale de la tienda de campaña, y tras dar un pequeño paseo por los alrededores escucha a unos asaltantes hablar mal de él, y le reta a un duelo, que acaba con el asaltante hecho pedazos. Todos salen de sus tiendas debido al ruido. Sanji aprovecha para preguntar si alguien más cuestiona su autoridad, pero nadie responde.

Rui despierta y ve que se encuentra atada en lo que parece una sala de operaciones en la que hay un doctor y sus asistentes. Se pregunta quiénes son, y dónde está. El doctor ha sido quien ha curado todas sus heridas. Rui se extraña de por qué lo ha hecho gratis, a lo que el doctor da paso a Hagli, el cual trabaja para él. Le explican en que consiste su trabajo: recoger gente malherida, llevarla ante el doctor y tras curarles, hacerles buscar el dinero en menos de veinticuatro horas. Si no lo consiguen, son torturados y usados como experimentos por el doctor. Rui se asusta mucho, pero acaba aceptando, ya que no tiene otra salida.

Rui sale a las calles de Remi e intenta desesperadamente buscar una manera de conseguir el dinero, pero le entra hambre. Ve un puesto donde puede vender cosas y vende sus zapatos. El vendedor le ofrece muy pocas monedas, pero debido a las ganas que tiene Rui de comer, acepta. Finalmente encuentra un bar y entra.

Una vez dentro, un camarero le llama la atención, mientras está absorta con el panorama. El camarero decide hacerle una rebaja en el menú especial. Una vez con la comida en la mesa, una camarera le invita a una cerveza. Rui come, se emborracha y ve que en una parte del bar están jugando al mismo juego de cartas al que ella solía jugar en Hagu. Se acerca a la mesa de jugadores y empieza a jugar. Gana fácilmente a todos sus contrincantes, pero aún necesita algo más. Un nuevo jugador, Ookami, se sienta. Juegan una partida muy compleja, que finalmente se acaba llevando Ookami porque hace trampas. Tras la victoria se marcha, y Rui se queda en el bar lamentándose hasta que decide marcharse también. No hay nadie en la calle, pero tiene que hacer algo, ya que se le echa el tiempo encima. Ve un cobertizo que parece abandonado y decide esconderse

allí. Cuando se dispone a entrar es golpeada por dos secuaces del doctor. Consiguen atarla, y justo cuando la cosa se va a poner peor aparece Ookami quien decide pagar él mismo la deuda de Rui. Los secuaces aceptan, pero se percatan de que tiene una bolsa llena de dinero. Una vez Ookami ayuda a Rui, los secuaces intentan atacarle por la espalda clavándole una daga envenenada, Ookami se revuelve y tras una pequeña lucha, con la ayuda de Rui y su antimagia, los asesina con su katana. Finalmente, le dice a Rui que le siga, y ésta, acepta. Vemos al cuervo que Omen envió picotear los cuerpos de los secuaces.

Ambos llegan al hostel donde vive Ookami. Pasan por la recepción y Rui siente miedo a que los descubran, pero Ookami le asegura que el dueño es de fiar. Empiezan a subir las escaleras para llegar al apartamento, pero Ookami se marea debido al veneno y acaba siendo medio cargado. Rui usa su antimagia para quitar todo el veneno mágico que tiene Ookami. Tras esto, le cose la herida. Cuando tiene que coserle la parte de la espalda, se percata de que tiene un extraño tatuaje de cicatrices, pero Ookami no quiere hablar de ello. Empiezan a charlar y Rui le cuenta de dónde viene y qué ha pasado y él se ofrece a enseñarle el camino más corto hasta Hikai y deciden que ella dormiría en la cama y Ookami en el sofá. Rui se ducha y se viste con ropa que le ha prestado Ookami.

Ookami está soñando que vuelve atrás veinte años y se encuentra en las calles de Hikai, con garras por manos y con fuego y gente gritando alrededor. Se gira y ve que hay tres cadáveres despedazados y quemados. Ve a su madre llorando con el cuerpo de su hermana y se acerca corriendo mientras su madre no para de llorar. Es entonces cuando el cuerpo de Saori, su hermana, empieza a derretirse. Ookami se despierta muy nervioso y lo primero que ve es a Rui. Después de tranquilizarse, se levanta, se asoma a la ventana y ve que cinco tipos enmascarados se acercan al hostel. Despierta a Rui, preparan una mochila con ligeras provisiones, la katana y se marchan.

Los asaltantes llegan a la recepción del hostel con Gabe como cabecilla. Intentan sacarle información del paradero de la chica, pero este no dice ni una palabra. Tras torturarlo, van a asestarle el último golpe cuando aparece la esposa del recepcionista y protegiendo a su marido, les dice dónde está Rui. Los asaltantes se dirigen a la habitación de Ookami, pero antes asesinan a la pareja. Los asaltantes llegan al apartamento, pero no están, ven que están huyendo por la ventana y van tras ellos.

Ookami y Rui están huyendo, cuando de repente dos asaltantes aparecen tras ellos a toda velocidad. Rui, la cual lleva ropa y zapatos que le quedan grandes, se tropieza y cae justo a los pies del doctor, que va acompañado de tres guardaespaldas, se sorprende y ve la oportunidad perfecta para vengarse. Rui mira hacia atrás y ve que los asaltantes están cerca, por lo que obvia al doctor y sigue corriendo con Ookami. El doctor intenta impedirselo y es accidentalmente golpeado por los asaltantes, los cuales son atrapados por los guardaespaldas. Después de una pelea entra ellos, llegan el resto de asaltantes y Gabe. El doctor le pide explicaciones y acaban con él y los guardaespaldas.

Rui y Ookami encuentran una granja abandonada en la que hay caballos. Se acercan al establo y mientras cogen uno de los caballos Ookami le dice que la ayudará a rescatar a su abuela. Rui se sorprende, pero se alegra mucho. Salen con el caballo y Ookami dice que irán por un atajo, es decir, por el bosque de las bestias.

Los asaltantes y Gabe llegan al campamento donde se encuentran Sanji y el resto de asaltantes. Le dicen que Sanji se encuentra en las aguas termales, por lo que se dirige hacia ellas. Gabe llega, busca con la mirada y ve que Sanji está en el agua. Se acerca a decirle lo que ha ocurrido, pero Sanji le interrumpe y se enfada porque le ha despertado de un precioso sueño. Le hace un araño en la cara y le ordena preparar los caballos.

Ookami y Rui llegan a la entrada del bosque de las bestias, dejando al caballo en la entrada. Llegan a una explanada y deciden pasar la noche allí. Ookami va a por comida y cuando vuelve enciende una hoguera con una pequeña llama que brota de su mano. Rui se percata de que ha usado magia de fuego e intenta preguntarle sobre ello, pero Ookami lo evade. Rui insiste y él acaba diciéndole que en el pasado le hizo daño a gente que quería y que por eso no usa su magia. Finalmente, se duermen bajo la luz de las estrellas.

Al día siguiente, retoman el viaje y se adentran de nuevo en el bosque, donde Ookami siente que algo los lleva persiguiendo mucho tiempo. Hablan sobre la vida de Rui, cuando de repente una bestia anfibia se presenta ante ellos. Intenta atacar a Rui, pero Ookami lo mata al instante. Rui se llena de babas del monstruo y buscan un lago donde pueda limpiarse. Llegan y Ookami se marcha a buscar comida, mientras Rui se desnuda para lavarse. Al poco rato siente la presencia de algo entre las rocas. Aparece un hombre gigantesco y Rui empieza a gritar. Ookami escucha los gritos a lo lejos y va rápidamente en su ayuda, justo cuando va a cortarle el cuello al hombre, este se convierte en una mujer y se disculpa. Ookami baja el arma y se percata de que detrás tiene una bestia lobo, compañero de este misterioso ser. Resulta que el hombre es Nai, una persona con la habilidad de transformarse en cualquier cosa que haya visto, y el lobo es Rhast, su amigo, el cual es un lobo pequeño con la habilidad de transformarse en una fiera. Resulta que Nai se dedica a guiar a la gente perdida del bosque, por lo que se ofrece a ayudar a Rui y Ookami que aceptan, aún algo desconfiados.

Mientras, en el camino de los asaltantes, Sanji recuerda un tierno momento con su esposa Kiara. Kuroi le dice a Sanji que la Abuela se está asfixiando con las cadenas y la mordaza. La liberan, pero la Abuela empieza a increpar a Sanji sobre su pasado, este se harta y vuelve a atarla y amordazarla.

Ookami, Rui, Nai y Rhast deciden acampar, puesto que es peligroso avanzar de noche, debido a la amenaza de unas serpientes nocturnas. Mientras Rhast y Ookami duermen, Rui y Nai hablan más detenidamente de sus orígenes. A Nai le gusta Rui, pero le da miedo mostrarle su verdadera forma. Después de escuchar sus historias, Nai decide que irá con Rui a salvar a su abuela. Nai se duerme, revelando así su aspecto real y Rui lo ve con buenos ojos. Esa noche, Ookami sueña de nuevo con Saori, que están dando un paseo después de la escuela, cuando unos matones les rodean. De repente, Saori desaparece de sus brazos y es atrapada por los matones pero ahora es Rui. Ookami está confuso, aparecen llamas y gritos y empieza llover. Ookami se despierta sobresaltado y no encuentra a Rui ni a Nai. Tras un rato buscándolos, da con ellos y retoman el viaje. Llegan a la periferia de Hikai y Ookami va a despedirse de Nai, pero este le dice que han decidido acompañarlos.

Los cuatro llegan a Hikai y tienen que encontrar a la líder de Hikai y contarle el plan de los asaltantes. Escuchan ruido en la plaza y van hacia allá. Una vez llegan, está Shiina, la

líder de Hikai, que resulta ser una amiga de la infancia de Ookami. Se acercan a duras penas a ella, consiguen hablar y quedan en el palacio.

Shiina llega a palacio y empieza a recordar la noche en la que Ookami se fue de Hikai por miedo de volver a herir a un ser querido y se pregunta por qué ha vuelto. Escucha gritos por el balcón y resulta ser Ookami, intentando entrar a palacio, pero uno de los guardias no se lo permite. Shiina va a por ellos y entran en palacio. Deciden ir a un lugar más cauto y allí Ookami y Rui le cuentan el plan. Esta ordena rápidamente a su ayudante, Tessai, que cree un portal hacia la biblioteca para coger la gema de Akuma y custodiarla ella misma. Shiina recrimina a Ookami que se marchara, dejándola a ella y a su madre en solas. Posteriormente, Shiina les ofrece un baño relajante. Una vez en el agua, Ookami y Nai discuten amistosamente y Rhast a su vez, se hace amigo de los toramis. Shiina y Rui, hablan sobre como conocieron a Ookami, y la líder de Hikai acaba confesándole que siempre le ha gustado. Más tarde salen de los baños y se preparan para la cena.

Mientras todos cenan tranquilamente, los asaltantes entran en Hikai arrasando con todo hasta llegar a palacio. Tessai advierte a Shiina de lo que está ocurriendo en las calles y toda la guardia restante va al salón. Los asaltantes destrozan la puerta y Rui ve a su abuela junto a Sanji quien le revela que él es su padre, y que si quiere salvar a su abuela tiene que ir con él. Shiina aprovecha este momento de distracción por parte de Sanji para atacarle, pero los asaltantes le protegen, empieza la pelea. Hay múltiples bajas por ambos bandos y es aquí cuando Sanji decide entrar en acción, acabando con la guardia facilmente y abalanzándose sobre Shiina, quien es salvada por Ookami bloqueando con su katana el ataque de Sanji y siendo empujado contra la pared, donde queda inconsciente. Shiina viendo como todos están muriendo, decide lanzar un último ataque contra Sanji, pero este la desmiembra y cae desangrándose. Sanji coge la gema y se lleva a Rui con el resto de asaltantes a Akuma.

Tessai le corta la hemorragia a Shiina, mientras Nai y Rhast intentan despertar a Ookami, quien está soñando que está en un lugar indefinido, donde se encuentra con su hermana, Saori. Intenta disculparse con ella por lo ocurrido años atrás, pero Saori le muestra lo que realmente pasó: Ookami no la mató, fueron los matones. Nai intenta despertarlo, y Saori le anima para liberar todo su poder para salvar a Rui. Se despiden emotivamente y la espalda de Ookami empieza a brillar. Se despierta, pregunta por la situación y va a la habitación de Shiina, donde está Tessai, para que les abra un portal hasta Akuma. Tiene un emotivo encuentro con Shiina y antes de cruzar el portal junto a Nai y Rhast, Shiina le confiesa su amor. Los tres llegan a unos pantanos cerca de Akuma. Ookami le explica el plan a Nai, se transforma y se marcha hacia Akuma. Nai y Rhast también van, pero a su ritmo.

Los asaltantes, Rui y la abuela están en la entrada de las ruinas de Akuma. La abuela está realmente cansada por lo que Rui convence a Sanji para que la deje quedarse allí, custodiada por dos asaltantes. Sanji accede, a cambio de que Rui sea la que se encargue del ritual. Sanji, Rui, Kuroi, Gabe y Omen avanzan por Akuma. Padre e hija hablan sobre el porqué de todo esto. La niebla se espesa y se pierden todos. Cada uno se encuentra con un monstruo transformado en un ser querido: Kuroi se encuentra a su hijo y muere; Sanji a Kiara, pero se da cuenta y la mata; Rui se encuentra Kai, y cuando está a punto de morir,

Sanji la salva. Salen de la niebla, se reúnen con Omen, el cual ha pasado por lo mismo y le dice a Sanji que Gabe y Kuroi han muerto.

Sanji, Rui y Omen llegan hasta un patio donde hay muchos templos al fondo. Avanzan, pero aparece una especie de serpiente gigante que les corta el paso. Omen le dice a Sanji y Rui que sigan, él se ocupará de la serpiente. Sanji acepta y siguen rumbo al templo principal. Mientras Omen se enfrenta a la temible serpiente, recuerda como Sanji le salvó de las duras calles de Kazekai.

Ookami llega a Akuma, mata a los dos asaltantes que estaban con la abuela y le promete que volverá con Rui. Conforme avanza por la niebla va siendo rodeado por muchos monstruos con la apariencia de Saori de los que se deshace de ellos con facilidad.

Rui y Sanji entran en el templo. Llegan a una mesa, donde colocan las gemas de Akuma y Rui hace el ritual. La estatua del demonio al fondo del templo, Shinimou, empieza a cobrar vida. Sanji le exige que cumpla su deseo. El demonio, a regañadientes revive a su esposa, pero tan solo por unos minutos. Sanji se enfada y empiezan a luchar. Rui se queda con el cuerpo de Kiara, que está desapareciendo poco a poco.

Ookami encuentra a Omen medio muerto en el suelo y le pregunta dónde está Rui. Este muere sin decir nada, por lo que Ookami mira desconcertado a su alrededor. De repente de uno de los templos salen el demonio y Sanji, rompiendo la entrada. Ookami se dirige hacia allá, entra y decide unirse a Sanji para pelear contra el demonio. Sanji es brutalmente golpeado y queda fuera de la batalla. Ookami se ve obligado a desatar todo su poder, pero antes le pide a Rui, Kiara y Sanji que se marchen. Una vez salen, Ookami se transforma en un ser demoníaco de fuego muy poderoso, pero pierde la consciencia.

Sanji le dice a Rui que tienen que sellar al demonio y que la única opción es ponerle donde estaba al principio y hacer de nuevo el ritual. Rui y Sanji idean un plan para sellar a Shinimou. Rui repelerá la magia de un Ookami inconsciente y Sanji usará lo que le queda de poder para empujarle contra la pared. Tras un gran esfuerzo, y cuando parece que está todo perdido, Rui usa su antimagia para devolver a Ookami a su estado normal. Una vez completado el ritual, Shinimou se vuelve de piedra, pero Sanji termina casi muerto. Kiara y Sanji se quedan juntos mientras ambos fallecen y se despiden de forma muy emotiva de Rui, mientras el templo se derrumba. Ookami y Rui salen de allí.

Rui y la Abuela se reencuentran. Al poco tiempo llegan Nai y Rhast para rescatar a una ya salvada Rui. Llegan a la zona donde Tessai creó el portal y un pescador que circulaba por la zona, amigo de Tessai, les ayuda a volver.

Llegan a la habitación de Shiina a través de un portal y se produce un emotivo reencuentro. Ookami le entrega las gemas de Akuma a Shiina y esta le dice a Tessai que se encargue de hablar con todos los reinos.

Pasan el día entero en el palacio, mucho más relajados, limpiándose, comiendo y hablando tranquilamente entre ellos. Finalmente, Ookami y Rui una vez solos en un balcón del palacio, charlan, se agradecen todo lo hecho y se despiden.

Posteriormente, vemos que Ookami se reencuentra con su madre. Nai se despide de Rhast, que queda en el palacio de Shiina. La Abuela y Rui vuelven a Hagu para enterrar a los

mueritos y despedirse de Kai por última vez. La Abuela se queda a vivir con familiares en Hikai. Y por último, Rui y Nai se marchan a recorrer Arur en busca de nuevas aventuras.

16 Escaleta:

1. INT. ESCUELA DE HAGU. TARDE:

Se cuenta la historia de la tierra de Arur, incluyendo la leyenda de las ruinas de Akuma. Justo cuando está contando la última parte, aparece la voz de un niño asustado. Vemos que la narradora se trataba de la Abuela de Rui, en medio de una clase. Rui al aula recriminándole a su abuela que deje a los niños marchar, ya que es el festival de la cosecha. La Abuela concluye con la charla y les da permiso a los niños para salir y hace lo mismo con Rui, la cual intentaba ayudar a recoger.

2. EXT. HAGU. TARDE:

Vemos que la aldea se está preparando para el festival. Mientras los más jóvenes practican sus magias, Rui está jugando a juegos de mesa. Nos centramos en la joven, la cual tiene a una lista de candidatos inmensa para jugar contra ella. Dos chicos empiezan a cuchichear sobre Rui, diciendo que su madre murió por su culpa y que carece de poderes de tierra. Aparece la Abuela y les riñe. Acto seguido, le dice a Rui que vaya a casa, que le han preparado una pequeña fiesta por su cumpleaños. Rui gana la partida y se marcha.

3. INT. CASA DE RUI. TARDE:

Rui nada más llegar a casa hace una oración en un altar dedicado a su madre. Avanza hacia el salón y allí están su abuela y sus dos tíos, con una tarta en la mesa. Después de probar la tarta, la abuela le da un regalo a Rui, que resulta ser un amuleto. Después de agradecerle el detalle, se despide porque ha quedado con Kai.

4. EXT. HAGU. TARDE/NOCHE:

Rui llega al árbol donde ha quedado con Kai. Aún tiene restos de chocolate de la tarta, por lo que Kai se lo limpia. Una vez superado este momento de tensión, Kai le da un regalo, una horquilla hecha por él mismo. Posteriormente, hablan sobre su futuro. Kai dice que le gustaría ir a la capital de Chikai y convertirse en un gran guerrero. Por su parte, Rui no muy convencida, dice que se quedará en Hagu, ya que es la heredera del templo. El joven insiste en si realmente quiere quedarse en Hagu, a lo que Rui no sabe qué contestar. Kai la invita al baile por el final del festival y ella acepta entusiasmada. Finalmente, con la excusa de que tiene algo en la mejilla, Kai la besa. Ambos se ruborizan y deciden marcharse a casa.

5. INT. CASA DE RUI. NOCHE:

Una vez en su hogar, se encuentra a su abuela dormida en el sofá. La lleva a la cama, y ella se va a su cuarto. Empieza a pensar en todo lo que Kai le ha dicho y en el beso. Tras meditar por unos minutos, decide dormirse.

6. EXT. HAGU. MAÑANA:

Al día siguiente, el pueblo sigue ultimando los preparativos, la gente está por las calles comprando souvenirs y comida.

7. INT. CASA DE RUI. MEDIODÍA:

Rui está en su cuarto indecisa porque no sabe que ponerse para el baile. La Abuela entra, le aconseja el blanco y le dice que en el bosque hay una flor que hace que cualquier hombre se enamore de quien la lleve. Rui se interesa y decide ir a por ella. Antes de marcharse, le dice a su abuela que guarde el amuleto que le regaló, ya que le da miedo perderlo en el bosque. La abuela acepta a regañadientes.

8. EXT. HAGU. TARDE:

Rui pone rumbo al bosque, pero por el camino dos niños le piden ayuda porque creen haber sido víctimas de una maldición. Justo cuando la joven va a usar su antimagia para eliminarla, uno de los niños le levanta la falda para reírse de ella, todo era un engaño. Rui se enfada, se recoloca el vestido y sigue su camino.

9. EXT. ALREDEDORES DE HAGU. TARDE:

Vemos a un grupo de asaltantes en las proximidades de Hagu. Se paran, determinan que ese es el lugar de asalto y avanzan hacia él.

10. EXT. BOSQUE HAGU. TARDE:

Rui llega al bosque y es maravillada por la flora del lugar.

11. EXT. HAGU. TARDE:

Los asaltantes llegan a Hagu y empiezan a destruir todo lo que tocan. Uno de los asaltantes asesina a una pareja usando una magia de plantas. Una madre y un niño intentan esconderse, pero son descubiertos por otro asaltante y son asesinados. Sanji, el líder, y Kuroi, su mano derecha, encuentran el templo de Hagu y van a él.

12. EXT. BOSQUE HAGU. TARDE:

Rui encuentra las flores y se acuerda de lo que Kai le dijo sobre que si quedarse en Hagu era lo que realmente quería. Rui se coloca las flores y decide ir con Kai a la capital.

13. INT. TEMPLO. TARDE:

Sanji y Kuroi entran en el templo. Se topan con la Abuela, la cual intenta defenderse. Kuroi la apresa y Sanji muestra su rostro quitándose la máscara. Le quitan el amuleto y la secuestran.

14. EXT. BOSQUE HAGU. TARDE:

Empieza a anochecer y Rui está realmente contenta con sus flores. Ya está saliendo del bosque cuando empieza a ver humo a lo lejos. Su rostro cambia rápidamente y va rápido hacia Hagu.

15. EXT. HAGU. TARDE:

Rui llega y encuentra la aldea sumergida en llamas, caos y cadáveres. Justo antes de empezar a gritar es sorprendida por Kai, que sigue vivo. Este la tranquiliza y le explica qué ha ocurrido. Rui quiere buscar a su abuela, pero Kai le dice que se la han llevado, y que ha escuchado algo acerca de una gema y de Hikai. La chica se envalentona y quiere poner rumbo a Hikai por su cuenta, pero Kai la convence para ir primero a la capital, reunir refuerzos y luego ir a por su abuela. Mientras buscan la manera de salir de Hagu, se topan con un grupo de asaltantes que quedaba por allí. Intentan avanzar sin hacer ruido, pero desafortunadamente los descubren. Se produce una persecución en la que Kai es terriblemente herido en la pierna. Se da cuenta de que, si siguen así, no podrán escapar y decide sacrificarse por el bien de Rui. Kai es asesinado y nuestra protagonista sigue huyendo desolada. La persecución acaba con ella al borde de un acantilado, dudando entre saltar o no. Finalmente salta. Una vez el asaltante llega al acantilado, llega el resto, incluido Sanji, el cual ordena asesinarlo por su incompetencia. Además, ordena a Omen que lance uno de sus cuervos mágicos para seguir el rastro de Rui.

16. INT. CASA DE RUI. MEDIODÍA. FLASHBACK 10 AÑOS:

Rui tiene un flashback en el que, siendo niña, llega a casa de su abuela llorando porque todos tienen magia de tierra menos ella. Además, una de las niñas de la escuela le dijo que su madre murió por su culpa y la Abuela intenta consuelarla.

17. EXT. BOSQUE CHIKAI. MAÑANA:

Rui se despierta en la orilla de un lago y ve que un ciervo le está lamiendo la cara. Consigue salir a duras penas, ya que está muy malherida. Rui consigue montarse en el ciervo y se deja llevar mientras está mareada y confusa.

18. EXT. ALREDEDORES DE HAGU. TARDE:

Rui llega a la periferia de Remi, una zona llena de basura y de casas construidas con desechos de metal. Se acercan a ella dos individuos con malas pintas, que ahuyentan al ciervo, dejando a Rui tirada en el suelo. Intentan robarle, pero no tiene nada de valor salvo la horquilla que Kai le regaló por su cumpleaños. Van a cogerla, pero justo un hombre, Hagli, en una carreta, les arranca la cabeza. Se baja de la carruaje, en la que lleva varios cuervos heridos, monta a Rui y le pone la horquilla de nuevo en la cabeza.

19. EXT. CAMPAMENTO LÍDER. NOCHE:

Aparece un campamento que el grupo de asaltantes ha montado de camino a Hikai.

20. INT. TIENDA CENTRAL. NOCHE:

Sanji entra la tienda de campaña donde está Kuroi con la Abuela. Allí ordena desatarla para charlar. La Abuela deduce que Sanji quiere ir a Akuma para revivir a su esposa, que a la vez es su hija. Y el líder de la banda revela que necesitan a la abuela para llevar a cabo el ritual, pero la Abuela se niega. Rectifica sus palabras casi al instante, ya que amenazan con atrapar a Rui.

21. .EXT. CAMPAMENTO LÍDER. NOCHE:

Sanji sale de la tienda de campaña, y tras dar un pequeño paseo por los alrededores, escucha a unos asaltantes hablar mal de él. Sanji le reta a un duelo y lo destroza en cuestión de segundos. Todos salen de sus tiendas debido al ruido y Sanji aprovecha para preguntar si alguien más cuestiona su autoridad, nadie responde.

22. INT. HOSPITAL CLANDESTINO. MAÑANA:

Rui despierta y ve que se encuentra atada en lo que parece una sala de operaciones, donde hay un doctor y sus asistentes. Se pone muy nerviosa y pregunta quiénes son y dónde está. Resulta que ese doctor le ha curado todas sus heridas. Rui se extraña de por qué lo ha hecho gratis, a lo que el doctor da paso a Hagli. Este le explica a Rui, en qué consiste su trabajo y qué debe de hacer la joven para pagar su deuda.

23. EXT. CALLES DE REMI. MAÑANA:

Rui sale de la sala del doctor y salta a las peligrosas y bulliciosas calles de Remi. Intenta desesperadamente buscar una manera de conseguir el dinero. Otro problema aparece, el hambre. Ve un puesto donde puede vender cosas, tras meditarlo unos segundos, decide vender sus zapatos. El vendedor le ofrece cincuenta monedas de bronce, lo que le parece una cantidad absurdamente baja, pero debido a las ganas que tiene Rui de comer, acepta. Buscando donde comer, encuentra una tasca.

24. INT. BAR REMI. MEDIODÍA:

Rui entra en la tasca que está abarrotado de gente, la mayoría no con buenas pintas. Un camarero le llama la atención, mientras ella está absorta con el panorama. El camarero se da cuenta de que Rui es extranjera y decide hacerle una rebaja en el menú especial. Nuestra protagonista se sorprende de la amabilidad del camarero y se sienta. Una vez con la comida en la mesa, una camarera le invita a una cerveza. Rui come, se emborracha un poco, ve que en una parte del bar están jugando al mismo juego de cartas al que ella solía jugar en Hagu y ve su oportunidad de ganar dinero. Rui se acerca a la mesa de jugadores y después de que la cuestionen, empieza a jugar. Gana fácilmente a todos sus contrincantes, haciendo así que gane mucho dinero rápidamente, pero aún necesita algo más. Tras un tiempo en el que nadie quiere jugar, aparece un hombre misterioso, Ookami. Juegan una partida muy compleja, que finalmente se acaba llevando él porque hace trampas. Rui se queda sin nada. Ookami se marcha, y la joven se queda en el bar lamentándose hasta que decide marcharse también.

25. EXT. CALLES DE REMI. NOCHE:

Rui sale y ve la temperatura ha bajado drásticamente. No hay nadie en la calle y un gélido viento hace que empiece a temblar. Ve un cobertizo que parece abandonado y decide esconderse allí. Se dispone a entrar, cuando es golpeada por dos secuaces del doctor. Consiguen atarla, y justo cuando la cosa se va a poner peor, aparece Ookami., quien de forma pacífica decide pagar la deuda de Rui. Los secuaces aceptan, pero se percatan de que tiene una bolsa llena de dinero. Una vez Ookami ayuda a Rui, los secuaces intentan atacarle por la espalda clavándole una daga envenenada, Ookami se revuelve y tras una

pequeña lucha, los asesina con su katana. Ookami le dice a Rui que se vaya con él, y esta acepta. Vemos el cuervo que Omen envió picotear los cuerpos de los secuaces.

26. INT. HOSTAL REMI. NOCHE:

Llegan al hostel donde vive Ookami. Pasan por la recepción y Rui tiene miedo a que los descubran, pero Ookami le asegura que el dueño es de fiar. Empiezan a subir las escaleras para llegar al apartamento, pero Ookami se marea, debido al veneno y acaba siendo medio cargado por Rui.

27. INT. CASA DE OOKAMI. NOCHE:

Entran en la habitación a duras penas. Es un lugar algo desordenado, pequeño y oscuro. Rui deja a Ookami en el suelo, le ayuda a quitarse la parte de arriba quedando al hombre con el torso desnudo. Ookami está sudando mucho y empieza a temblar. Tiene la herida del hombro muy infectada. Rui usa su antimagia para quitar todo el veneno mágico que tiene. Tras esto, empieza a coserle la herida. Cuando tiene que coserle la parte de la espalda, se percata de que tiene un extraño tatuaje de cicatrices. Empiezan a charlar y Rui le cuenta de dónde viene y qué ha pasado. Ookami se ofrece a enseñarle el camino más corto hasta Hikai, lo cual entusiasma a la chica. Deciden que ella dormiría en la cama, mientras que él en el sofá, pero antes, Rui se ducha y se viste con la ropa que le ha prestado Ookami.

28. EXT. CALLES DE HIKAI. TARDE. SUEÑO OOKAMI. FLASHBACK 20 AÑOS ATRAS.

Ookami está soñando que vuelve atrás veinte años y se encuentra en las calles de Hikai, con garras por manos y con fuego y gente gritando alrededor. Se gira y ve que hay tres cadáveres despedazados y quemados. Un hombre empieza a gritar que Ookami es un monstruo. Ookami intenta acercarse a él, pero este empieza a arder también. Vuelve a girarse y ve a su madre llorando con el cuerpo de su hermana. Se acerca corriendo y es entonces cuando el cuerpo de Saori, su hermana, empieza a derretirse.

29. INT. CASA DE OOKAMI. DÍA:

Se despierta muy nervioso y lo primero que ve después de que el cuerpo de su hermana se derrita, es a Rui. Tras tranquilizarse ve que aún es temprano. Se levanta, se asoma a la ventana y ve que cinco tipos enmascarados se acercan al hostel. Rápidamente se aleja de la ventana, la cierra y va a avisar a la chica a su cuarto. Rui se despierta, preparan una mochila con ligeras provisiones, la katana y se marchan.

30. INT. HOSTAL REMI. DÍA:

Los cinco asaltantes llegan a la recepción del hostel, con Gabe como cabecilla. Intentan sacarle información del paradero de la chica; pero este no dice ni una palabra. Gabe usa magia de viento para golpearlo y así hacerle hablar, pero no lo consigue. Justo cuando van a asestarle el último golpe, aparece Beth, la esposa del recepcionista, y protegiendo a su marido, les dice dónde está Rui. Los asaltantes se dirigen a la habitación de Ookami, pero antes, Gabe ordena que los asesinen.

31. INT. CASA DE OOKAMI. DÍA:

Los asaltantes llegan a la habitación, pero tras rebuscar, no encuentran nada. Uno de ellos se asoma a la ventana y ve a Rui y a Ookami corriendo. Gabe se enfada y van tras ellos.

32. EXT. CALLES DE REMI. MAÑANA:

Ookami y Rui están huyendo por las abarrotadas calles de Remi, cuando de repente dos asaltantes con magia de surfeo de rocas, aparecen tras ellos a toda velocidad. Siguen corriendo, intentando despistarlos por los puestos del zoco. Rui, que lleva ropa y zapatos que le quedan grandes, se tropieza, y cae justo a los pies del doctor, quien va acompañado de tres guardaespaldas. Rui mira hacia atrás y ve que los asaltantes están cerca, por lo que obvia al doctor y sigue corriendo con Ookami. El doctor intenta impedirselo, desconocedor de lo que ocurre, y es accidentalmente golpeado por los asaltantes, que son atrapados por los guardaespaldas. Después de una pelea entra ellos, llegan el resto de asaltantes y Gabe. El doctor le pide explicaciones y acaba muriendo junto a los guardaespaldas. Gabe se maldice porque Rui y Ookami han conseguido escapar.

33. EXT. PERIFERIA REMI. MEDIODÍA:

Una vez Rui y Ookami se encuentran en los exteriores de Remi fuera de peligro, ven una granja aparentemente vacía, en la que hay caballos. Se acercan al establo y mientras cogen uno de los caballos, Ookami le dice a Rui que la ayudará a rescatar a su abuela. Rui se sorprende, pero se alegra. Cuando salen con el caballo, Ookami sugiere ir por un atajo, el bosque de las bestias.

34. EXT. CAMPAMENTO LÍDER 2. TARDE:

Los asaltantes y Gabe llegan al campamento donde se encuentra Sanji y el resto de asaltantes. Gabe tiene que comunicarle lo sucedido a Sanji, por lo que entra en su tienda, pero no está. Gabe encuentra a Omen, y este le dice que Sanji está en unas aguas termales cerca del campamento.

35. EXT. AGUAS TERMALES. TARDE:

Gabe encuentra las aguas termales y ve que la ropa de Sanji está doblada en las rocas. Busca con la mirada y ve que Sanji se encuentra en el agua. Se acerca a comunicarle lo ocurrido, pero Sanji, casi dormido, se percata de su presencia y le interrumpe. Sanji presupone el incidente de Remi y le dice que no pasa nada, que ha tenido un sueño en el que se reunía con su esposa después de mucho tiempo y que lo que realmente le molesta es que por su culpa se ha despertado. Sanji sale del agua, recalca la inutilidad de Gabe, le hace un araño en la cara y le ordena que avise a Kuroi para que prepare los caballos. Gabe asiente, y después de que Sanji se vaya, rompe a llorar por el miedo.

36. EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. NOCHE:

Ookami y Rui llegan a la entrada del bosque de las bestias, donde se ven obligados a soltar al caballo. Rui está algo temerosa, pero Ookami la tranquiliza. Entran en el bosque y llegan a una explanada llena de insectos luminiscentes que emocionan a Rui. Deciden pasar la noche allí. Ookami va a por comida y cuando vuelve, enciende una hoguera con una pequeña llama que brota de su mano. Rui se percata de que ha usado magia de fuego, por lo que Ookami aparentemente es de Hikai e intenta preguntarle más sobre esto, pero

Ookami lo evade. Rui insiste y Ookami acaba contándole que en el pasado le hizo daño a gente que quería y que por eso prácticamente no usa su magia. Finalmente, y después de que el ambiente entre ellos sea muy bueno, se duermen bajo la luz de las estrellas.

37. EXT. BOSQUE HAGU. MAÑANA:

Rui y Ookami retoman el viaje y se adentran de nuevo en el bosque, donde Ookami siente que algo lleva persiguiéndoles mucho tiempo. Mientras pasean, una bestia anfibia aparece e intenta atacar a Rui, pero Ookami lo mata al instante. Rui se llena de babas del monstruo y buscan un lago donde pueda limpiarse. Llegan a un lago y Ookami se marcha a buscar comida, mientras Rui se desnuda para lavarse. De repente, Rui siente la presencia de un ser detrás de las rocas, aparece un hombre gigantesco y Rui empieza a gritar. Ookami escucha los gritos a lo lejos y va rápidamente en su ayuda, justo cuando va a cortarle el cuello al hombre, este se convierte en una mujer y se disculpa. Ookami baja el arma y se percata de que detrás tiene una bestia lobo, compañero de este misterioso ser. Resulta que el hombre es Nai, una persona con la habilidad de transformarse en cualquier cosa que haya visto, y el lobo, es Rhast su amigo, el cual es un lobo pequeño con la habilidad de transformarse en una fiera. Hablan sobre quiénes son y de dónde vienen. Nai se dedica a guiar a la gente perdida del bosque y se ofrece a ayudar a Rui y Ookami. Estos aceptan, aún algo desconfiados.

38. INT. CASA DE RUI. MAÑANA. FLASHBACK 17 AÑOS:

Sanji recuerda un momento tierno con su esposa Kiara.

39. EXT. CAMINO HIKAI. TARDE:

Kuroi le dice a Sanji que la Abuela se está asfixiando con las cadenas y mordaza. La liberan, pero la Abuela empieza a recriminarle aspectos de su pasado a Sanji, este irritado por las palabras de la Abuela, vuelve a atarla y amordazarla.

40. EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. TARDE-NOCHE:

Ookami, Rui, Nai y Rhast, deciden acampar, puesto que es peligroso avanzar de noche, debido a unas serpientes nocturnas. Mientras Rhast y Ookami duermen, Rui y Nai hablan más detenidamente de sus orígenes. A Nai le gusta Rui, pero le da miedo mostrarle su verdadera forma. Después de escuchar sus historias, Nai decide que irá con Rui a salvar a su abuela. El chico se duerme, revelando así su aspecto real y Rui lo ve con buenos ojos.

41. EXT. CALLES DE HIKAI. TARDE. SUEÑO OOKAMI FLASHBACK 20 AÑOS:

Ookami sueña de nuevo con Saori. Están de vuelta de la escuela, cuando unos matones les rodean. De repente Saori desaparece de sus brazos y aparece con los matones, pero convertida en Rui. Ookami está muy confuso, aparecen llamas y gritos y de repente, empieza a llover.

42. EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. DÍA:

Ookami se despierta sobresaltado y no encuentra a Rui ni a Nai. Tras un rato buscándolos, da con ellos y retoman el viaje.

43. EXT. PERIFERIA DE HIKAI. MAÑANA:

Llegan a la periferia de Hikai, Ookami va a despedirse de Nai, pero este le dice que han decidido acompañarlos.

44. EXT. CALLES DE HIKAI. MEDIODÍA:

Los cuatro llegan a Hikai, donde tienen que buscar a su líder y decirle lo que pretenden los asaltantes. Escuchan ruido en la plaza y van hacia allá.

45. EXT. PLAZA DE HIKAI. MEDIODIA:

Llegan a la plaza y está Shiina, la líder de Hikai, que resulta ser amiga de la infancia de Ookami. Se acercan a duras penas, consiguen hablar con ella y quedan en el palacio.

46. INT. PALACIO SHIINA. TARDE:

Shiina se tumba en la cama a pensar en Ookami.

47. EXT. CALLES DE HIKAI. NOCHE. FLASHBACK 20 AÑOS:

Shiina recuerda la noche en la que Ookami se fue de Hikai por miedo de volver a herir a un ser querido.

48. INT. PALACIO SHIINA. TARDE:

Shiina se pregunta por qué ha vuelto Ookami.

49. EXT. PALACIO SHIINA. TARDE:

Ookami está discutiendo con el guarda porque no les deja pasar. Finalmente, Shiina, que ha escuchado todo el jaleo desde el balcón, baja y les deja entrar.

50. INT. PALACIO SHIINA. TARDE:

Entran a palacio y deciden hablar en un lugar más seguro.

51. INT. HABITACIÓN DE SHIINA. TARDE:

Ookami y Rui ponen al tanto de la situación a Shiina, preocupada hace llamar a Tessai, su transportista mágico, para que abra un portal hacia la biblioteca, donde está escondida la gema. Shiina y Ookami discuten sobre por qué se marchó. Tessai llega y Shiina custodia la gema. Shiina les ofrece aseo y comida.

52. INT. BAÑOS CHICOS. TARDE-NOCHE:

Ookami y Nai están en los baños mientras discuten de forma relajada.

53. INT. BAÑOS TORAMIS. TARDE-NOCHE:

Rhast está con los Toramis, mascotas de Shiina, en el baño.

54. INT. BAÑOS CHICAS. TARDE-NOCHE:

Shiina y Rui hablan sobre el pasado de Ookami, y cómo se conocieron. Rui le pregunta si ella quiere a Ookami, la líder de Hikai evade la pregunta, pero justo antes de irse, le confiesa que siempre le gustó.

55. INT. HABITACIÓN INVITADO RUI. NOCHE:

Ookami, Nai, y Rhast, se juntan en la habitación de invitados de Rui, la cual está terminando de prepararse. Ookami la ayuda y todos van hacia el salón para cenar.

56. EXT. PERIFERIA DE HIKAI. NOCHE:

Los asaltantes están en la periferia de Hikai. Sanji alienta a sus hombres, quienes van eufóricos a por la última gema.

57. INT. SALON PRINCIPAL. PALACIO SHIINA. NOCHE/ EXT. CALLES HIKAI NOCHE:

Mientras cenan, los asaltantes van arrasando con todo a su paso, hasta llegar a palacio. Una vez allí, Tessai advierte a Shiina de lo sucedido. Llamam a todos los guardias que quedan y se atrincheran en el salón. Finalmente, los asaltantes derriban la puerta y consiguen entrar. Rui ve a la Abuela y Sanji se percata, se acerca a Rui, y le revela que es su padre. Shiina aprovecha este momento para atacar a Sanji. Los asaltantes lo protegen y se inicia una pelea. Ambos bandos quedan debilitados, pero Sanji da un paso al frente y acaba con todos los guardias. Cuando va a matar a Shiina, Ookami la salva, pero queda inconsciente tras ser empujado por Sanji. Shiina intenta atacar al líder de los asaltantes, pero acaba siendo mutilada y derribada. Sanji roba la gema, se lleva a Rui y crean un portal que los lleva a Akuma. Tessai aparece e intenta curar a Shiina, que se ha quedado sin piernas. Por otra parte, Nai y Rhast, intentan despertar a Ookami, que sigue inconsciente.

58. EXT. SUEÑO OOKAMI. INDEFINIDO:

Ookami está soñando con un extraño lugar. Allí se encuentra con su hermana, Saori. Intenta disculparse con ella por lo ocurrido años atrás, pero Saori le muestra lo que realmente pasó: Él no la mató, fueron los matones. Nai intenta despertarlo y Saori le anima para liberar todo su poder para salvar a Rui. Se despiden emotivamente y la espalda de Ookami empieza a brillar.

59. INT. SALON PRINCIPAL. PALACIO SHIINA. NOCHE:

Ookami vuelve en sí y le pregunta a Nai que dónde está Rui. El joven le cuenta todo lo ocurrido y deciden ir a la habitación de Shiina para que Tessai les cree un portal hasta Akuma.

60. INT. HABITACIÓN DE SHIINA. NOCHE:

Ookami ve el estado en el que está Shiina y se preocupa mucho. Le pide a Tessai que los lleve hasta Akuma y este crea un portal cerca de las ruinas. Cuando Ookami se despide de Shiina, esta le confiesa su amor.

61. EXT. PANTANOS AKUMA. NOCHE:

Ookami, Nai y Rhast llegan a unos pantanos cerca de Akuma. Ookami le explica el plan a Nai y se adelanta. Nai y Rhast también van, pero a su ritmo.

62. EXT. ENTRADA AKUMA. INDEFINIDO:

Los asaltantes, Rui y la abuela están en la entrada de las ruinas de Akuma. La abuela está realmente cansada, por lo que Rui convence a Sanji para que le permita quedarse allí, custodiada por dos asaltantes. Sanji accede, a cambio de que Rui sea la que se encargue del ritual.

63. EXT. NIEBLA DE AKUMA. INDEFINIDO:

Sanji, Rui, Kuroi, Gabe y Omen, avanzan por Akuma. Padre e hija hablan sobre el porqué de todo esto. La niebla se espesa y se pierden todos. Cada uno se encuentra con un monstruo transformado en un ser querido: Kuroi se encuentra a su hijo y muere; Sanji a Kiara, pero se da cuenta de su identidad y la mata; Rui se encuentra Kai, y cuando está a punto de ser devorada, Sanji la salva. Se juntan y consiguen salir de la niebla reuniéndose con Omen, el cual ha pasado por lo mismo y les comunica que Gabe y Kuroi han muerto.

64. EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO:

Sanji, Rui y Omen llegan hasta un patio donde hay un gran número de templos al fondo. Avanzan, pero aparece una serpiente gigante que les corta el paso. Omen le dice a Sanji y Rui que sigan, él se ocupará del reptil. Sanji acepta y ponen rumbo al templo principal.

65. EXT. CALLES DE KAZEKAI. TARDE. FLASHBACK 7 AÑOS:

Omen es un vagabundo que está tirado en las calles de Kazekai. Un niño le pide un truco de magia, pero tiene que poner una moneda antes, a lo que el joven se niega. Aparece la madre y empieza a denigrar a Omen. Sanji emerge entre la multitud y le salva.

66. EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO:

Omen se carga de magia y pelea contra la serpiente.

67. EXT. ENTRADA AKUMA. INDEFINIDO:

Ookami llega a la entrada de Akuma, acaba con los asaltantes que rodean a la Abuela y le pregunta dónde está Rui.

68. EXT. NIEBLA DE AKUMA. INDEFINIDO:

Ookami se adentra en la niebla. Un montón de monstruos con la apariencia de Saori empiezan a rodearlo, pero Ookami se deshace de ellos con facilidad.

69. INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO:

Rui escucha la explosión que proviene de la niebla. Sanji le dice que entre rápido en el templo. Llegan a una mesa, donde colocan las gemas de Akuma y Rui hace el ritual. Una estatua de un demonio, Shinimou, empieza a cobrar vida. Sanji le exige que cumpla su deseo. El demonio, a regañadientes revive a su esposa, pero tan solo por unos minutos. Sanji se enfada y empieza a luchar contra él. Rui se queda con el cuerpo de Kiara, que está desapareciendo poco a poco.

70. EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO:

Ookami encuentra a Omen medio muerto en el suelo y le pregunta dónde está Rui, pero este muere sin decir nada. Mira desconcertado los templos, cuando de uno de ellos, el demonio y Sanji salen rompiendo la entrada.

71. INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO:

Ookami entra, ve el panorama y decide unirse a Sanji para pelear contra Shinimou. Sanji es brutalmente golpeado y se queda fuera de la batalla. Ookami se ve obligado a desatar todo su poder, pero antes le pide a Rui, Kiara y Sanji que se marchen. Una vez se han ido, Ookami se transforma en un ser demoníaco de fuego, que pierde la consciencia.

72. EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO:

Sanji le dice a Rui que tienen que sellar al demonio y que la única opción es ponerle donde estaba al principio y rehacer el ritual.

73. INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO:

Rui y Sanji idean un plan para sellar a Shinimou. Rui repelerá la magia de un Ookami inconsciente mientras Sanji usará lo que le queda de poder para empujar al demonio. Tras un gran esfuerzo, y cuando parece que está todo perdido, Rui usa su antimagia para devolver a Ookami a su estado normal. Una vez hecho esto, sellan al demonio, pero Sanji acaba casi muerto. Kiara y Sanji se quedan juntos, durante sus últimos momentos de vida y se despiden de forma muy emotiva de Rui. El templo empieza a desmoronarse, por lo que Ookami y Rui salen de allí.

74. EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO:

Rui y Ookami salen del templo y marchan hacia la entrada, donde está la abuela.

75. EXT. PANTANOS AKUMA. MAÑANA:

La Abuela y Rui se reencuentran. Al poco tiempo llegan Nai y Rhast, para rescatar a una ya salvada Rui. Llegan a la zona donde Tessai creó el portal. Y allí un pescador de la zona, amigo de Tessai, les ayuda a volver.

76. INT. HABITACIÓN DE SHIINA. MAÑANA:

Llegan a la habitación de Shiina gracias a un portal y se produce un tierno reencuentro entre Shiina y Ookami. Este le entrega las gemas de Akuma a Shiina y ordena a Tessai que se encargue de hablar con todos los reinos.

77. INT. PALACIO SHIINA. MEDIODÍA:

Todos están mucho más relajados, limpiándose, comiendo y hablando tranquilamente entre ellos.

78. INT. BALCON PALACIO DE SHIINA. TARDE:

Ookami y Rui están solos en un balcón del palacio, charlan y se despiden.

79. INT. CASA MADRE DE OOKAMI. MAÑANA:

Ookami va a ver a su madre después de muchos años.

80. INT. PALACIO SHIINA. TARDE:

Nai se despide de Rhast, que se va a quedar en palacio con las mascotas de Shiina.

81. EXT. HAGU. TARDE:

Rui y la Abuela van a Hagu a limpiar el pueblo y enterrar a los muertos, dando una última despedida a Kai.

82. INT. CASA DE FAMILIA CHIKAI. MAÑANA:

La Abuela va a Chikai, se despide de Rui y se queda en casa de unos familiares.

83. EXT. CHIKAI CAPITAL. MAÑANA:

Rui y Nai están a las afueras de Chikai listos para emprender una nueva aventura.

17. Bibliografía.

Libros:

- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica.* Fond 1.
- Davis, R. (2004). *Escribir guiones, desarrollo de personajes/Developing Characters for Script Writing* (Vol. 8). Planeta.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico.* Ariel Cine.
- Sangro Colón, P., & Floriano, M. Á. H. (2007). *El personaje en el cine. Del papel a la pantalla.* Calamar Ediciones.
- García Villar, Marta. (2017) *Biblioteca Studio Ghibli: El Viaje de Chihiro.* Héroes de Papel.
- Cavallaro, D. (2006) *The Anime Art of Hayao Miyazaki.* Jefferson: Mcfarland.
- Field, Syd. (1979) *Screenplay: The Foundations of Screenwriting.* Dell Publishing Company.

-Artículos:

- Brenes, C. S. (2012). "Buenos y malos personajes: Una diferencia poética antes que ética". *Revista de Comunicación.*
- Gil Ruiz, F. J. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Alonso, F. S. (1998). "Teoría del personaje narrativo (Aplicación a *El amor en los tiempos del cólera*)". *Didáctica. Lengua y literatura*, 10, 79-105.

-Películas:

- Kurtz, Gary. Lucas, George. (productores) y Lucas, George. (director). (1977) *Star Wars: Episodio IV- Una nueva esperanza.* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Jacks, James. Daniel, Sean. (productores) y Sommers, Stephen. (director). (2001). *EL Regreso de la Momia.* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Shinkai, Makoto. Kawaguchi, Noritaka. (productores) y Shinkai, Makoto. (director). (2011). *Viaje a Agartha.* [Cinta cinematográfica]. Japón: CoMix Wave Films.
- Watts, Robert. Marshall, Frank. Lucas, George. Kennedy, Steven. (productores) y Spielberg, Steven. (director). (1984). *Indiana Jones y el Templo Maldito.* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm y Paramount Pictures.

-Walsh, Fran. Jackson, Peter. Sanders, Tim. Osborne, Berrie M. (productores) y Jackson, Peter. (director). (2001). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. [Cinta cinematográfica]. Nueva Zelanda: WingNut Films y The Saul Zaentz Company.

-Studio Colorido. (productor) y Shibayama, Tomotaka. Sato, Junichi (directores). (2020). *Amor de Gata*. [Cinta cinematográfica]. Japón: TOHO Animation.

-Series:

-Pierrot. TV Tokyo. (productores) y Yoshihara Tatsuya. (director). (2017). *Black Clover*. [serie de animación]. Japón: Studio Pierrot.

-Bee Train. (productor) y Mashimo Kooichi. (director). (2008). *La Espada del Inmortal*. [serie de animación]. Japón: Production. I.G.

--White Fox. (productores) y Ozaki, Takaharu. (director). (2018). *Goblin Slayer*. [serie de animación]. Japón: White Fox.

-Madhouse. (productores) y Koojina, Hiroshi. (director). (2011). *Hunter x Hunter*. [serie de animación]. Japón: Madhouse.

-Madhouse. (productores) y Araki, Tetsuroo. (director). (2006). *Death Note*. [serie de animación]. Japón: Madhouse.

-Kinema Citrus (productores) y Abo, Takao. (director). (2019). *The Rising of the Shield Hero*. [serie de animación]. Japón: Kinema Citrus.

-Ito, Yukihiro. Ogisu, Hirotugu. Fukuda, Jun. Nagano, Yuki. Matsuda Akió. (productores) y Tachikawa, Yuzuru. (director). (2016). *Mob Psycho 100*. [serie de animación]. Japón: Bones.

-Kyoto Animation. (productores) y Ishidate, Taichi. (director). (2013). *Más allá del límite*. [serie de animación]. Japón: Kyoto Animation.

-Choi, Eunyoung. Nagai, Kazuko. Yōhei, Shintaku. (productores) y Yuasa, Masaaki. (director). (2018). *Devilman Crybaby*. [serie de animación]. Japón: Science Saru.

-Pierrot. (productores) y Morita, Shuhei. (director). (2014). *Tokyo Ghoul*. [serie de animación]. Japón: Pierrot.

-Zeppelin Tv. Movistar + (productores) y Barroso, Alexis. (director). (2018). *Virtual Hero: La Serie*. [serie de animación]. España: Motion Picture y Jaruyi.

-Barroso, Alexis. Blasco, Pilar (productores). Ruiz de Austri, Maite. (director). (2020). *Memorias de Idhún*. [serie de animación]. España: Zeppelin TV.

-Videojuegos:

-Druckmann, Neil. (productor) y Druckmann, Neil. Straley, Bruce. (directores). (2013). *The Last of Us*. [Videojuego]. Estados Unidos: Naughty Dog.

ANEXOS:

No poseo los derechos de ninguna de las siguientes imágenes.

Imagen 1: Fotografía perteneciente a la película *Patema Inverted* (Yoshiura, 2013).

Imagen 2: Fotografía perteneciente al videojuego *The Last Of Us* (Druckmann y Straley, 2013).

Imagen 3: Fotografía perteneciente a la serie *Mugen No Juunin* (Mashiimo, 2008).

Imagen 4: Fotografía perteneciente a la serie *Akatsuki no Yona* (Yoneda, 2014).

Imagen 5: Fotografía perteneciente a la serie *Fruit Basket* (Ibata, 2019).

Imagen 6: Fotografía perteneciente al videojuego *League Of Legends* (Riot, 2009).

Imagen 7: Fotografía perteneciente a la serie *Black Clover* (Yoshihara, 2017).

Imagen 8: Fotografía perteneciente a la serie *Bongou Stray Dogs* (Igarashi, 2016).

Imagen 9: Fotografía perteneciente a la serie *Noragami* (Tamura, 2014).

Imagen 10: Fotografía perteneciente a la serie *Violet Evergarden* (Ishidate, 2018).

Imagen 11: Fotografía perteneciente a la serie *Noragami* (Tamura, 2014).

Imagen 12: Fotografía perteneciente a la película *Your Name* (Shinkai, 2016).

Imagen 13: Fotografía perteneciente a la serie *Kuroshitsuji* (Shinohara, 2008).

Imagen 14: Fotografía perteneciente a la serie *Mugen No Juunin* (Mashiimo, 2008).

Imagen 15: Fotografía perteneciente a la serie *Hunter x Hunter* (Furuhashi, 2011).

Imagen 16: Fotografía perteneciente al observatorio de Tenshukaku.

Imagen 17: Fotografía perteneciente a Marruecos.

Imagen 18: Fotografía perteneciente a Marruecos.

Imagen 19: Fotografía libre de derechos de una taberna medieval.

Imagen 20: Fotografía perteneciente al bosque de Northen Hardwood.

Imagen 21: Fotografía perteneciente al Khách San Emirates Palace.

Imagen 22: Fotografía perteneciente a la mezquita de Sheikh Aayed.

Imagen 23: Fotografía perteneciente a Marruecos.

Imagen 24: Fotografía perteneciente a LVT Natural.

Imagen 25: Fotografía perteneciente a un templo japonés.

Imagen 26: Fotografía perteneciente a Shutterstock.

ANEXOS:

Lista de Spotify con canciones de las cuales no tengo derechos, pero que serían una aproximación de lo que sería la banda sonora original:

<https://open.spotify.com/playlist/2JGRQEXbqzw4SxauvwSaII?si=fgf2W5OoQ76jYQY9vf35nA>

ARUR: LA LEYENDA DE LAS GEMAS DE AKUMA

Escrito por

Antonio Crespo Borrego

1.INT. ESCUELA DE HAGU. TARDE.

Vemos un mapa donde vemos la geografía de Arur. La voz de la ABUELA (68 Años) aparecerá contando la historia de los orígenes de Arur. Cuando menciona a los dioses elementales se verán en forma de colores (blanco, verde, rojo y azul) mientras que cuando hable de los demonios, aparecerán como polvo negro.

ABUELA (O.S.)

Cuentan los escritos que cuando la tierra estuvo a punto de sucumbir a la tiranía de los demonios, los cuatro dioses elementales usaron todo su poder para vencerles y sellarles en una prisión eterna. Justo después y con el fin de que la humanidad pudiera hacer frente a los futuros peligros, los dioses esparcieron su maná por todo Arur, dando así lugar a los cuatro reinos. Kazekai, el reino del viento; Hikai, el reino del fuego; Mizukai, el reino del agua y Chikai, el reino de la tierra. Cada uno de ellos esconde una de las cuatro gemas de Akuma, las cuales mantienen a los demonios encerrados de por vida. Algunos insensatos han intentado liberarles, con el fin de obtener poder, fama, riquezas, pero las largas sombras de los monstruos con sus terribles y oscuras...

El plano se abre, zoom out y se descubre que la historia la estaba contando la Abuela, que es la profesora de la escuela. Mediante una magia de tierra, había creado el mapa en el techo mientras la adornaba con polvos de colores para enseñarles a un grupo de diez NIÑOS (6-10 Años) la historia de Arur. Justo cuando está acabando de contar la historia, un NIÑO1 (6 Años) la interrumpe.

NIÑO1

Pero profe, ¿si un demonio se escapa?

Abuela cambia su rostro de sorpresa a una amplia sonrisa mientras se acerca al niño.

ABUELA

Si un demonio se escapa...
(Empieza a hacerle
cosquillas al niño)
Vendrá a hacerte... ¡Cosquillitas!

La abuela y todos los niños empiezan a reír. La abuela se levanta.

ABUELA (CONT'D)
Es todo por hoy. No olvidéis la
tarea para el próximo día

Señalan a uno de los niños, NIÑO 2 (Se llamará Taki) (8
Años).

ABUELA (CONT'D)
Va por ti también, Taki

NIÑO 2
Sí... seño

ABUELA
Bueno chicos, recordad también
escribir vuestros deseos y...

Entra RUI (16 años) en la sala antes de que la Abuela acabe
la frase. Todos los niños se quedan mirándola. Rui saluda a
los niños.

RUI
¡Abuela! Déjalos que se marchen ya,
que es el festival.

La Abuela suspira.

ABUELA
Ay, en fin. Feliz festival de la
cosecha muchachos, podéis iros

NIÑOS (AL UNÍSONO)
¡Bien!

Los niños salen corriendo de la clase. Rui se acerca a la
abuela y le ayuda a recoger el aula.

RUI
A ver, deja que coja esto

La abuela hace un gesto como negando la ayuda de Rui, pero
amablemente.

ABUELA
Tú también ve a disfrutar, ya me
encargo yo de limpiar todo esto

RUI
¿Seguro?

ABUELA
Sí. ¿Qué clase de abuela haría
trabajar a su nieta el día de su
cumpleaños? Y a ver si me presentas
a ese
(Guiña el ojo)
Amigo tuyo

Rui se sonroja, da un paso hacia atrás y se pone muy nerviosa.

RUI
Eh, solo, es... ¡Abuela!

La abuela empieza a reírse y mientras Rui se va, suspira con nostalgia.

2.EXT. HAGU. TARDE.

Hace un día soleado. Podemos ver a una gran cantidad de gente por la aldea. Todos están preparando los decorativos para el festival de la cosecha. Hay gente colocando guirnaldas de colores, otros colocan flores por todo el pueblo. Los más fuertes están montando las casetas. Un grupo de HOMBRES HAGU (38-45 Años) está levantando otra.

HOMBRES HAGU (AL UNÍSONO)
1,2,3, ¡ahora!

Vemos puestos ya colocados y cómo mediante magia van preparando comida. Otros aldeanos colocan artesanía, (pulseras, collares, etc), en sus puestos. Nos alejamos de esta zona y vemos como los jóvenes están jugando a juegos de mesa, y otros practicando sus magias, crean figuras de tierra, otros lanzan algunas rocas de sus manos. Vemos a Rui jugando a un juego de cartas y tiene una larga cola de pretendientes, que va derrotando rápidamente. Dos jóvenes, RAMSY (16 Años) y MONTY (17 Años) cuchichean sobre ella.

RAMSY
(Susurrando mientras mira
a Rui de lejos)
¿No es esa la chica que no tiene
poderes de tierra?

RUI
(Mientras juega ajena a
todo)
¡Jaque Mate! ¿Siguiente?

MONTY
(Susurrando)
Dicen que su madre estaba maldita y
que murió durante el parto

RAMSY
Mi madre dice que su padre se
volvió loco y desapareció

De repente una sombra se coloca detrás de estos jóvenes. Miran hacia atrás asustados y es la Abuela. Dan un pequeño grito.

ABUELA
Monty y Ramsy...

Los coge de las orejas y los levanta un poco del suelo.

ABUELA (CONT'D)

No deberíais meter las narices donde no os llaman... La próxima vez vais a estar limpiando los establos durante tres semanas enteras. ¿Entendido?

MONTY

Sí señora

RAMSY

Sí señora

La Abuela les suelta y les da un pequeño empujón. La Abuela se acerca a Rui la cual sigue venciendo a contrincantes, ajena a lo que acaba de suceder, muy sonriente.

ABUELA (CONT'D)

Rui, ven cuando puedas a casa, han venido los tíos a felicitarte

RUI

Sí, en seguida voy
(Mirando al rival de enfrente y con gran agilidad)
Gano esta mano, arrastro con esto de aquí y voilà. ¡Bien jugado!

El oponente se abate sobre el tablero.

Rui se levanta y ve a KAI (17 años) practicando magia de lanzamiento de rocas contra una diana colocada en un árbol. Se ve que es una magia relativamente poderosa y Kai acierta en el centro de la diana. Hay un par de NIÑOS (7-12 Años) Viendo practicar a Kai y están fascinados. Kai le devuelve la mirada a Rui sonriendo. Rui se sonroja y le saluda con la mano, muy feliz.

3.INT. CASA DE RUI. TARDE.

Rui llega a casa, se descalza, enciende un palito de incienso y hace una pequeña oración de rodillas a un pequeño santuario que se entiende, por el retrato que hay encima, que está dedicado a su madre. Va hacia el salón de la casa y ve a su abuela, a su TÍA (42 años) y a su TÍO (46 años) alrededor de la mesa donde hay una tarta.

RUI

No hacía falta todo esto

TÍA

¿Cómo que no? Mira, te hemos preparado entre tu tío y yo, bueno, más yo que él, esta tarta, coge un...

Antes de que la Tía acabara la frase, Rui ya se estaba comiendo un trozo de tarta.

RUI
 (Con la boca medio llena y
 una cara de gran
 satisfacción)
 ¡Está deliciosa! ¡Muchísimas
 gracias!

Su tío empieza a reírse.

TIO
 ¡Igualita a su madre!

La abuela la cual se había ausentado por un momento, entra de nuevo en escena con algo entre las manos. Se acerca a Rui con un AMULETO.

ABUELA
 Toma cariño, felices 16 años.
 Cuando yo no esté ya aquí, que no
 creo que sea dentro de mucho

RUI
 ¡Abuela! ¡No digas tonterías!

ABUELA
 Tendrás que hacerte cargo del
 templo, al igual que en su día me
 hice yo, mi madre, y ya sabes, toda
 nuestra familia, en fin, aquí
 tienes.

Rui coge con asombro el amuleto y se lo cuelga en el cuello.

RUI
 Es precioso.

Rui abraza a su abuela y le da un beso en la frente. Rui se aparta un poco, y tocándose la cabeza.

RUI (CONT'D)
 Bueno abuela... Tengo que...
 marcharme. He quedado con...

ABUELA
 Sí, sí, vete anda. Dale recuerdos a
 ese noviete tuyo, ya me encargo yo
 de la tarta, no te preocupes

Rui va camino a la puerta mientras se despide con la mano.

RUI
 ¡Abuela! Hasta luego. Adiós a
 vosotros también

TIOS

Adiós Rui

TIA

¿Le has dicho qué es el amuleto?

ABUELA

Ya lo sabrá con el tiempo

Rui se marcha. La Abuela y los tíos se quedan acabando la tarta. La abuela mira de reojo el santuario dedicado a su hija y sonrío.

ABUELA (CONT'D)

(Para sí misma)

Seguro que estarías orgullosa...

4.EXT. HAGU. TARDE/NOCHE.

Rui y Kai habían quedado bajo un árbol, algo alejado de la zona principal de Hagu, no hay nadie alrededor. Se ven las luces del festival a lo lejos. Para cuando Rui llega, Kai ya se encuentra allí. Se saludan a lo lejos con las manos. Rui de una manera efusiva, mientras que Kai mucho más tímido.

RUI

Siento el retraso, es que vinieron mis tíos y trajeron

Kai interrumpe a Rui.

KAI

Tarta

RUI

¡Sí! ¡Tarta! Espera, ¿cómo lo sabes?

Kai se ríe.

KAI

A ver, ven para acá

Kai se acerca a Rui y le quita un poco de chocolate que tenía en la mejilla. Ambos se dan cuenta de la tensión del momento y se ruborizan. Están muy nerviosos.

KAI (CONT'D)

Eh... bueno... he visto que has vuelto a ganar todas las partidas hoy

RUI

Sí, pero no te preocupes, no les cobro, de momento

Ambos se ríen. Tras unos segundos de silencio, Kai coge algo que tenía apoyado en el árbol y se lo entrega a Rui.

KAI

Sé que no es gran cosa, pero pensé podría gustarte, lo he hecho yo mismo, y bueno, aquí tienes, feliz cumpleaños Rui

Es una HORQUILLA plateada con unos cristales rojos en forma de flor.

RUI

Kai... Me encanta, muchísimas gracias. Es precioso.

Rui se da la vuelta y se la pone en el pelo. Una vez colocada vuelve a girarse hacia Kai.

RUI (CONT'D)

¿Cómo me queda?

Kai tartamudeando un poco.

KAI

Estás muy guapa

Rui sonríe y ambos se sientan bajo el árbol. Con las manos una al lado de la del otro, hasta que Kai disimuladamente acerca la suya hacia la de Rui, hasta que se rozan y acaban por cogerse de la mano.

RUI

¿Qué vas a hacer este año?

KAI

¿De trabajo y eso?

RUI

Sí

KAI

Pues... mis padres me han dicho que si quiero puedo quedarme en el taller pero he estado entrenando duro y...

(Suspira y con tono firme)

Me gustaría ser caballero mágico de Chikai. Aún me queda mucho por formarme pero...

Rui le interrumpe.

RUI

Yo confío en ti Kai. Es cierto, tu magia de rocas es increíble, aunque la señora Koma esté hasta las narices de que le rompas todas las macetas

Ambos se ríen, hasta disolver la sonrisa.

KAI

¿Tú qué vas a hacer? ¿Has descubierto más sobre tu magia? Nadie en toda la aldea conoce a alguien con ese tipo de poder.

Rui se mira las manos y vuelve a mirar a Kai.

RUI

Bueno, soy la heredera del templo, así que me quedaré aquí en Hagu y ya veremos...

KAI

¿Es lo que realmente quieres?

Rui baja la mirada, se queda pensativa mientras dibuja pequeños círculos con el dedo en la hierba.

RUI

Bueno, ¿a quién puede no gustarle tener que encender y apagar velas cada día y sacarle brillo a estatuas de hace millones de años?

KAI

¡Rui!

RUI

Es broma, es broma, respeto mucho el trabajo de la abuela. Ha pasado de generación en generación, seguro que acabo acostumbrándome. Y sobre la magia, me gustaría practicar más, pero... a la gente le da miedo que pueda hacerles perder su poder o algo...

Kai se da cuenta de que la pregunta ha entristecido a Rui y decide cambiar de tema rápidamente.

KAI

Oye mañana es el baile del festival, ¿te gustaría... qué se yo, que quizá, bailásemos juntos?

Rui cambia su cara triste a una mucho más alegre. Mira con los ojos chispeantes a Kai.

RUI
 ¿De verdad? ¡Claro!
 (Baja el nivel de euforia)
 Por cierto, me debería ir
 marchando. No quiero preocupar a la
 abuela, y ya es algo tarde

KAI
 Sí, no te preocupes. Yo también
 debería irme
 (Señalando la cara de Rui)
 Ah, Un momento, tienes algo ahí

KAI (CONT'D)
 Ay, ¿No me digas que aún me quedan
 restos de chocolate?

Rui se acerca a Kai y este la besa. Rui se queda muy sorprendida, pero le sigue el juego a Kai y alarga el beso.

RUI (V.O.)
 Se sienten cálido, los besos de Kai
 son realmente cálidos

Acaba el beso y ambos se quedan sin saber muy bien que decir.

KAI
 Bueno...

RUI
 Entonces, ¿mañana sí?

KAI
 Sí, mañana, ¿A las ocho?

RUI
 Ocho y media mejor

KAI
 Mejor sí, Buenas noches

RUI
 Buenas noches

Ambos se marchan uno para cada lado. Con la mano en la boca.

RUI (V.O.)
 No puedo creer que me haya besado

KAI (V.O.)
 No puedo creer que la haya besado

Se funden con la oscuridad.

5.INT. CASA DE RUI. NOCHE.

Rui llega a casa y se encuentra a su abuela durmiendo en un sillón del sofá roncando con un plato de tarta en las manos. Se acerca y le toca el hombro para despertarla.

RUI

Venga abuela, vamos a la cama

La abuela se medio despierta y asiente. Rui la lleva a su cuarto y se despiden.

Rui va a su habitación y cierra la puerta intentando no hacer ruido. Tiene una gran ventana desde la que se ven las estrellas y entra mucha luz, debido a la luna llena. Rui tumbada en la cama sostiene la horquilla Kai le ha regalado, y mientras lo sostiene en la mano, le viene a la cabeza la pregunta de Kai.

KAI (FLASHBACK)

¿Es lo que realmente quieres?

Después de unos segundos meditando, se acuerda del beso y se sonroja.

RUI

(Para sí misma)

Creo que debería dormirme ya.

Mañana va a ser un día muy largo

Rui cierra los ojos y el plano se hace cada vez más general hasta que funde a negro.

6.EXT. HAGU. MAÑANA.

Siguen los últimos preparativos para el festival de la cosecha. Vemos que todos van con el traje típico de la festividad. Una especie de Yukata de color claro por parte de los hombres, mientras que las mujeres llevan vestidos decorados con flores. Todas las casetas están ya preparadas. La gente está comprando todo tipo de souvenirs y comida de los puestos. Un grupo de hombres ríen mientras beben y juegan a las cartas. Los niños corretean por todos lados mientras los más ancianos intentan esquivarlos y calmarlos.

7.INT. CASA DE RUI. MEDIODÍA.

Rui está en su cuarto indecisa con qué ponerse de ropa. Coge varios vestidos y se los pone encima mientras se mira en un espejo.

RUI

Umn... ¿Cual debería ponerme?

La abuela llama a la puerta. Y Rui deja los vestidos encima de la cama.

ABUELA

¿Se puede?

RUI

Sí, pasa

La abuela entra en la habitación y ve que hay varios vestidos de diferentes colores (blanco, verde y rosa) colocados encima de la cama. Se lleva la mano a la cara pensativa.

ABUELA

El blanco

Rui sostiene el vestido, colocándolo delante de ella.

RUI

¿Sí? ¿Tú crees?

ABUELA

Estás preciosa con ese. Hazle caso a tu abuela. No por nada me llamaban la... roba-novios

RUI

¿Te llamaban o... te llaman?

Ambas se ríen. La Abuela se acerca al oído de Rui y le dice en voz baja.

ABUELA

Por cierto, en esta familia tenemos un truco para que nuestros pretendientes caigan ante nosotras de forma infalible

RUI

Abuela que no tengo ningún...
(La agarra de los hombros con los ojos muy abiertos)
¿Qué truco es ese?

La Abuela se ríe.

ABUELA

En el bosque hay un tipo de flor que dicen que está bendecida por los espíritus del amor

RUI

Y... ¿Cómo la encuentro?

ABUELA

Se trata de la rosa de puntas violáceas.

(MORE)

ABUELA (CONT'D)

Hay unas cuantas cerca de la zona de los viejos robles, pero ten cuidado porque son realmente frá...
¿Rui?

Antes de que acabe la frase, Rui ya tiene preparada la mochila y se marcha en busca de las rosas ya con el vestido blanco puesto y con la horquilla que Kai le regaló.

RUI

¡Hasta luego abuela! ¡Gracias por el truco!

ABUELA

Esta niña...

Rui vuelve rápidamente con el amuleto en las manos.

RUI

¿Me lo guardas y me lo das luego porfa? No quiero perderlo en el bosque

ABUELA

¡Rui! ¡Tienes que aprender a vivir con él! Es más importante de lo que...

Rui le da un beso en la frente y la deja con la palabra en la boca.

RUI

Te quiero, luego nos vemos

8.EXT. HAGU. TARDE.

Rui sale de casa de la abuela y se dirige al bosque en busca de las rosas. De camino un par de NIÑOS (7-8 años) se le acercan.

NIÑO 3

(Con tono triste)

Rui...

RUI

Dime cariño, ¿Qué te pasa?

NIÑO 3

Creo que me han echado una maldición. ¿Podrías quitármela con tu magia?

Rui se queda perpleja y mira al niño algo asustada.

RUI

¿Una maldición? Está bien, a ver qué puedo hacer

Acerca su mano a la cabeza del niño. Rui toma aire, cierra los ojos y su mano empieza a brillar. De repente el otro niño le levanta el vestido.

RUI (CONT'D)

¡Eh! ¿Qué hacéis?

Los niños se chocan la mano y empiezan a reírse.

NIÑOS

(En tono de canción)

¡Le hemos visto las bragas a Rui!

RUI

¡Oye! ¡Renacuajos, cómo os coja!

Los niños se van corriendo mientras se ríen. Rui suspira, se mira la mano la cual va perdiendo la luz que había cogido antes.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)

En fin...

Rui mira hacia los lados, se recoloca el vestido y sigue su camino hasta adentrarse en el bosque.

9.EXT. ALREDEDORES DE HAGU. TARDE.

Un grupo de unas veinte personas a caballo con un atuendo negro y enmascarados se acerca a Hagu. Se paran antes de que alguien pueda verlos. Todas las mascararas son iguales, en forma de diablo negro, menos la del líder que es un demonio mucho más terrorífico y en rojo. Uno de los asaltantes, se llamará KUROI (34 Años) está justo a la derecha del que parece el líder, que se llamará SANJI (36 Años). KUROI señalando al pueblo.

KUROI

¡Adelante!

Los asaltante arrean a los caballos, y cabalgan velozmente hasta Hagu.

10.EXT. BOSQUE HAGU. TARDE.

Rui se encuentra absorta en el bosque. Es un bosque con una gran riqueza de fauna y vegetación. Rui está justo en frente de un gran árbol que hospeda a una gran variedad de plantas azules. Rui se acerca a ellas, y con mucho cuidado la toca. Estas se retraen y vuelven a su forma tras un segundo.

RUI

(Para sí misma)

¡Qué maravilla!

Justamente al tocarla cambiamos el plano a Hagu.

11.EXT. HAGU. TARDE.

Los asaltantes enmascarados están arrasando la ciudad. Uno de ellos ha lanzado una bola de fuego contra los puestos de comida. Otro persigue a una pareja (MUJER 1 24 Años Hombre 25 Años) con unas cuerdas de espinas que salen de sus manos.

MUJER 1

¡No! ¡Por favor!

El asaltante de las espinas los ata por el cuello y los va arrastrando por el suelo mientras gritan.

Una MADRE (31 Años) y un niño intentan esconderse. Es Taki, uno de los niños de la escuela. Creen estar a salvo escondidos en una cabaña. La madre le tiene tapada la boca al niño para que este no haga ruido. Pero justo cuando creen que están a salvo un asaltante los asesina por la espalda.

Sanji y Kuroi están en el centro del pueblo observando como sus secuaces acaban con todo a su paso. Sanji señala el templo.

SANJI

Es ahí

12.EXT. BOSQUE HAGU. TARDE.

Rui sigue en el bosque, cuando a pocos metros ve la zona de robles de la cual le había hablado la abuela. Se acerca lentamente y tras buscar con la mirada durante unos segundos, encuentra las rosas de puntas violáceas. Se agacha las recoge con sumo cuidado y una vez en sus manos, piensa en Kai.

KAI (V.O.)

¿Es lo que realmente quieres?

Rui se coloca las flores alrededor del vestido y por el pelo, frunce el ceño.

RUI

Iré contigo a la capital

Rui pone rumbo a Hagu con paso decidido.

13.INT. TEMPLO. TARDE.

Sanji y Kuroi están en la entrada del templo. Todo está en completo silencio. Miran a su alrededor y ven estatuas de criaturas divinas. A penas hay luz, salvo unas velas que iluminan los laterales del edificio. Estos siguen caminando hasta llegar a un pasillo. Van con sumo cuidado hasta llegar a la sala que se encuentra al terminar el pasillo.

De repente la Abuela les ataca con una katana. Sanji lo esquiva, gracias a sus reflejos. Rápidamente su secuaz desarma a la Abuela con un golpe y la amenaza con usar su magia, cargando su mano de poder.

Sanji se quita la máscara lentamente, pero nosotros no podemos verle el rostro aún.

SANJI

Tranquila abuela, no vamos a hacerte daño. Bonito amuleto, ¿me lo prestas?

El líder le arranca el colgante a la abuela y se lo guarda. La abuela le escupe. El líder suelta una pequeña risa.

ABUELA

¡Tú! ¿Qué pretendes hacer con eso?

SANJI

Ya habrá tiempo de explicaciones, tenemos un largo viaje por delante. Por cierto, ¿Dónde está...?

ABUELA

Deja a Rui tranquila

SANJI

Ya bueno...

Sanji le hace una señal a Kuroi y este noquea a la abuela con un golpe de magia de agua, la ata con cadenas mágicas y la coge en brazos. Los tres salen del templo bajo la atenta mirada de las estatuas. Sanji se gira una última vez hacia ellos y hace una reverencia. Baja la mirada, se coloca de nuevo la máscara y sale del templo.

14.EXT. BOSQUE HAGU. TARDE.

Empieza a anochecer. Rui se ve contenta con sus flores. Ya está saliendo del bosque cuando empieza a ver humo a lo lejos. Su rostro cambia rápidamente y va rápido hacia Hagu.

15.EXT. HAGU. TARDE.

Rui ve como todo el pueblo está en llamas y lleno de cadáveres. Avanza lentamente hasta que se topa con algo en el suelo, mira hacia abajo y ve que es uno de los niños que le había levantado la falda anteriormente, está muerto, con un gran agujero en el pecho. Unos gusanos recorren su cuerpo. Justo cuando Rui está apunto de gritar, una mano la calla por la espalda. Abre los ojos de miedo y empieza a ponerse muy nerviosa. Resulta ser Kai.

KAI

Tranquila, tranquila. Soy yo, Kai

Kai va aflojando la mano hasta que nota que Rui está más calmada y la suelta.

RUI

¡Kai!

Rui se da la vuelta y abraza entre lágrimas a Kai.

KAI

Ven sígueme. No hagas ruido, aún están por aquí

Rui y Kai se esconden entre los árboles.

RUI

(Entre lágrimas)

¿Qué ha pasado?

KAI

Vinieron por el oeste, un grupo de unos veinte, quizá más. Han arrasado con todo, niños, mujeres...

Rui se lleva la mano a la boca

RUI

Dios...

KAI

Conseguí escabullirme e iba a buscar ayuda, cuando me topé contigo

RUI

Tengo que ir a por la abuela

KAI

Se la han llevado...

RUI

¿Cómo? ¿Por qué?

KAI

No tengo la menor idea, vi como la montaban en un caballo... Escuché que iban a Hikai en busca de una gema o algo así

RUI

¿Una gema?

Rui se acuerda del amuleto que le había dado la abuela.

RUI (CONT'D)

¡El amuleto!

(Para sí misma)

(MORE)

RUI (CONT'D)
 EL amuleto era la gema de...
 Chikai...

KAI
 No pude escuchar más, lo siento

Rui se muerde el labio y se pone en pie.

KAI (CONT'D)
 ¿A dónde vas?
 (Mientras Rui se marcha)
 ¡Rui! ¿Sabes acaso lo lejos que
 está Hikai?

RUI
 Me da igual

KAI
 Esos tipos son muy peligrosos

RUI
 Tengo que salvarla, es la única
 familia que tengo

Kai la abraza por la espalda y suspira. Le da la vuelta a Rui
 y la mira directamente a los ojos.

KAI
 Rui escucha por favor. Tengo
 contactos en la capital de Chikai.
 Nos reuniremos con ellos, e iremos
 a por tu abuela. ¿De acuerdo?

RUI
 Pero...

KAI
 Escucha, he visto como esos tipos
 desmiembraban a todo el pueblo,
 incluyendo a mis padres
 (Con un tono más agresivo)
 ¿Crees que no siento la misma rabia
 y odio que tú? Pero sé que no
 podemos ir los dos solos,
 necesitamos... ¡guerreros de
 verdad!

Rui asiente, se apoya en el pecho de Kai y este le da un
 beso.

RUI
 Te quiero Kai

KAI
 Yo también te quiero Rui. Vamos, sé
 como llegar a la capital.
 (MORE)

KAI (CONT'D)

En día y medio estaremos de camino
a rescatar a tu abuela

A Rui se le escapa una pequeña sonrisa mientras se seca las lágrimas. Caminan por medio de los árboles con mucho cuidado cuando se topan un grupo de asaltantes (ASALTANTE 1. 28 Años, ASALTANTE 2. 30 Años) que aún quedaba por la zona. Estos estaban orinando contra unos árboles.

ASALTANTE 1

¿Viste como gritaban esos
pueblerinos?

ASALTANTE 2

Y que lo digas, apenas me queda
energía. Encima tenemos que
encontrar a la maldita niña esa...
¿Y si le decimos al líder que la
hemos matado sin querer?

ASALTANTE 1

(Mientras se sube los
pantalones)

Se entera el líder de que la hemos
matado sin querer y te quedas sin
esa que te cuelga

Los asaltantes se ríen. Mientras Kai y Rui avanzan lentamente hacia el bosque intentando no hacer ruido. Kai le hace un gesto de silencio a Rui mientras le indica el camino con el dedo. Se sigue escuchando a los asaltantes de fondo.

ASALTANTE 2

Oye, ¿tú que coño vas a pedir en
Akuma?

ASALTANTE 1

¿Yo? Umn buena pregunta.

ASALTANTE 2

Gracias

ASALTANTE 1

Pues probablemente algo con lo que
he estado soñando mucho tiempo...
Eso es, volver a acostarme con tu
madre

ASALTANTE 2

¡Serás hijo puta!

Los asaltantes empiezan a gritarse el uno al otro con agresividad pero también con cierto tono de broma. Mientras Rui y Kai avanzan muy lentamente. De repente Rui pisa una rama que hace un gran ruido y que hace que unos pájaros que estaban en un árbol echen a volar. Los asaltantes se giran rápidamente hacia el bosque.

ASALTANTE 1

¿Has oído eso?

ASALTANTE 2

Sí, a ver

Asaltante 2 despliega una magia de fuego que pulveriza unos cuantos árboles. Rui y Kai quedan paralizados. Asaltante 1 carga un ataque de magia metálica con la que lanza barras. Pero Rui y Kai las esquivan y echan a correr. Los asaltantes gritan hacia Hagu.

ASALTANTE 2 (CONT'D)

¡Aquí, aquí hay más! ¡Un chico y una chica!

Vemos que Sanji el cual está ya en el caballo se gira. Rui y Kai siguen corriendo mientras son perseguidos por los dos asaltantes de antes. Sanji y el resto de asaltantes, se dirigen también hacia allá. Rui y Kai van esquivando bolas de fuego y barras de metal hasta que una de las barras alcanza a Kai en la pierna. La barra le atraviesa la tibia y Kai cae al suelo y empieza a gritar.

KAI

(Mientras se mira la pierna sangrante)

¡Ah! ¡Joder!

Rui se para en seco.

RUI

¡Kai! ¿Estás bien?

Los asaltante se acercan. Kai lanza una magia de rocas contra el Asaltante 2 y consigue derribarlo. El otro aún está algo lejos. Rui se acerca rápidamente a Kai y con la mano deshace la magia de barra de metal, pero la herida sigue ahí. Kai se pone en pie y apoyada en el hombro de Rui siguen corriendo a duras penas. El Asaltante 1, de las barras de metal se encuentra al de las bolas de fuego tirado en el suelo desmayado.

ASALTANTE 1

Vamos, no es hora de dormir

El Asaltante 2 sigue convaleciente en el suelo, por lo que Asaltante 1 sigue persiguiendo a Rui y Kai, los cuales le han tomado ventaja. Kai está sangrando mucho y cada vez es más pesado para Rui. Kai se da cuenta de esto y se para.

KAI

Rui, sigue tú, yo los distraeré

RUI

Kai, ¿Qué dices? No pienso dejarte atrás. Dijimos que iríamos los dos a Chikai, juntos

Kai empieza a quejarse del dolor.

KAI

Rui... yo...

De repente 4 barras de metal atraviesan el pecho de Kai. Este cae sobre sus rodillas y Rui rompe a llorar. El Asaltante 1 aparece de entre la maleza

ASALTANTE 1

Al fin... Uno ya no está para estos trotes

RUI

¡Kai!

ASALTANTE 1

Turno para la señorita, no te preocupes, haré que sea rápido

Rui está manchada de sangre de Kai, está completamente en shock. Mientras, el Asaltante 1 crea más barras de metal. Rui empieza a respirar cada vez más rápido, sus manos empiezan a brillar inconscientemente. El Asaltante 1 lanza 3 barras de metal que de repente Rui hace desaparecer con sus manos justo cuando están a punto de atravesarla. Asaltante 1 se queda perplejo. Y empieza a gritar.

ASALTANTE 1 (CONT'D)

¡Es ella! ¡Es la chica que busca el líder!

Rui aprovecha esto para seguir corriendo.

ASALTANTE 1 (CONT'D)

Eh, ¿a dónde crees que vas? ¡Vuelve aquí!

Rui sigue corriendo, se tropieza una vez y se llena de barro, consigue levantarse rápidamente. Escucha como la están persiguiendo. Le lanzan un par de ataques más que gracias a su antimagia y la agilidad consigue repeler. Sigue corriendo hasta que se topa con un acantilado donde hay una cascada de gran altura, se para en seco, mira hacia atrás y ve que todos los asaltantes y el líder, Sanji, están próximos.

ASALTANTE 1 (CONT'D)

No tienes escapatoria

Rui vuelve a mirar la altura de la cascada y tras ver que se acercan los refuerzos y que no tiene otra salida salta al vacío. Llegan al acantilado Sanji y los demás. Asaltante 1 se gira muy preocupado por no haber capturado a Rui e intenta explicarse antes Sanji

ASALTANTE 1 (CONT'D)
 Oh líder, hice todo lo que pude,
 pero la joven salto y... lo más
 probable es que este muerta y...

El líder le hace un gesto a otro guerrero y este acaba con Asaltante 1 clavándole una estaca de hielo en el pecho. Sanji se dirige a otro asaltante, OMEN (35 Años).

SANJI
 Omen, encárgate tú

OMEN
 Sí, señor

Omen crea un cuervo de magia que lanza por la cascada y que se encargará de rastrear a Rui. SANJI señala el camino hacia el bosque de nuevo.

SANJI
 En marcha

Vemos un plano de la cascada desde lo alto. No se ve ni rastro de Rui.

16.INT. CASA DE RUI. MEDIODÍA. FLASHBACK 10 AÑOS.

RUI (6 años) acaba de llegar a casa y está llorando, su abuela, la cual estaba cocinando, deja la cuchara en la olla y va a atenderla.

ABUELA
 Rui cariño, ¿Qué ha pasado?

Rui se limpia los mocos con las manos, su abuela saca un pañuelo y se lo da.

ABUELA (CONT'D)
 Ten

RUI
 (Mientras se suena los
 mocos)
 Gracias
 (Intenta habla pero se
 traba)
 Pues, pues, está...estábamos...

ABUELA
 Rui, tranquilízate

Rui toma aire profundamente y se relaja un poco.

RUI
 Estábamos practicando magia y todos
 tenían magia de tierra menos yo.
 (MORE)

RUI (CONT'D)

Y entonces May, entonces May dijo
que Mamá murió por mi culpa. Y
todos, todos se empezaron a reír

Antes de que acabe la frase, la abuela la abraza fuerte

ABUELA

Ya está cielo, no fue culpa tuya

RUI

Si yo fuera como los demás yo...

ABUELA

Rui, eres la niña más buena y
especial que conozco, y juntas
descubriremos más sobre tu magia
¿de acuerdo?

RUI

¿De verdad?

La Abuela le seca las lágrimas a Rui con la mano.

ABUELA

Mañana en cuanto te despiertes,
clases intensivas de la magia
especial de la mejor nieta del
mundo

RUI

Te quiero mucho, Abuela

ABUELA

Yo también te quiero, pero antes,
tendrás que sobrevivir a esta
lluvia de... besitos

Rui se empieza a reír mientras que la abuela le da muchos
besos por la cara. Fin de flashback.

17.EXT. BOSQUE CHIKAI. MAÑANA.

Los besos del flashback medio despiertan a Rui y vemos que
realmente era una especie de ciervo lamiéndole la cara. Rui
se encuentra en la orilla de un pequeño lago, se gira y ve la
cascada por la que se había lanzado para huir de los
asaltantes. Consigue salir a duras penas del agua, tiene el
cuerpo lleno de heridas. Se duele del hombro y se da cuenta
de que lo tiene dislocado. Se intenta poner de pie y camina
un par de pasos.

RUI

(Para sí misma)

Tengo que llegar a Chikai, tengo
que...

Rui se empieza a retorcer de dolor y se marea, consigue mantenerse en pie. Finalmente intenta montarse en el ciervo que la estaba lamiendo. Se monta y medio desmayada se deja llevar por el ciervo.

Durante el viaje vemos como intenta incorporarse repetidas veces, pero está muy malherida. Podemos ver que tiene todo el vestido rasgado, con manchas de barro y sangre. La horquilla que Kai le regaló se mantiene en el pelo a duras penas.

18.EXT. ALREDEDORES DE HAGU. TARDE.

El ciervo llega a la zona exterior de una ciudad. Podemos ver que es una zona realmente fea, llena de barro, escombros y casas hechas con desechos de metal. A lo lejos se ve la ciudad de Remi. Una vez el ciervo se acerca a estas casas, dos CURIOSOS (52 y 56 Años) con malas pintas se acercan y hacen el amago de tocarlo. El ciervo se empieza a poner nervioso y acaba dejando caer a Rui y huyendo en dirección contraria.

Rui cae de golpe contra el suelo, lo cual hace que se medio despierte, pero apenas puede distinguir las figuras que se le acercan.

CURIOSO 1

Miremos a ver si tiene algo

Los curiosos empiezan rebuscar en el vestido.

CURIOSO 2

No tiene ni comida ni oro

El Curioso 1 ve la horquilla y la coge. La mira y la muerde.

CURIOSO 1

Es metal del bueno, quizá nos den un par de panes por él

CURIOSO 2

Menuda basura

Rui se da cuenta de lo que está pasando.

RUI

Devolvedme... devolvédme...

CURIOSO 2

(señalando a Curioso 1)
¿Tú has oído algo?

CURIOSO 1

¿Que nos llevemos también el vestido dices?

Rui cierra los ojos mientras los curiosos empiezan reírse. Estos se acercan para quitarle la ropa a Rui y justo cuando van a hacerlo, son golpeados por una maza de madera que les arranca la cabeza. Se trata de un hombre encorvado, HAGLI(61 Años) que va montado en un carro en el que lleva varios cuerpos en malas condiciones. Para el carro, se baja de un pequeño brinco, se recoloca los pantalones, escupe, aparta los cadáveres de los curiosos y recoge la horquilla que estaba en el suelo.

HAGLI
(Mientras aparta los
cadáveres de los
curiosos)
Uy, con permiso

Se acerca a Rui, comprueba que siga respirando, le abre la boca.

HAGLI (CONT'D)
Vamos a ver

Le toca los dientes y se huele la mano.

HAGLI (CONT'D)
Perfecto

La monta en el carro junto a los otros malheridos. Rui consigue decir.

RUI
Kai... la horquilla de...

HAGLI
Oh cierto, qué modales los míos

Hagli le coloca la horquilla en el pelo de nuevo y se monta en el carro.

HAGLI (CONT'D)
Estamos cerca
(Mientras azota a los
caballos)
Arre

19.EXT. CAMPAMENTO LÍDER. NOCHE.

Podemos ver un campamento improvisado, con tiendas de campaña e iluminado con antorchas en medio de una explanada. Unos guerreros están sentados alrededor de una hoguera comiendo muslos de jabalí. Otros están haciendo guardia, alguno bostezando por el sueño.

20.INT. TIENDA CENTRAL. NOCHE

Vemos que Sanji entra en la tienda de campaña donde hacen los planes, la cual es bastante amplia. Allí se encuentra Kuroi y la Abuela. Kuroi tiene a la abuela atada y amordazada con cadenas mágicas de agua. Sanji entra relajado, se quita la máscara, la deja encima de una mesa, coge una silla y se sienta enfrente de la abuela.

SANJI

Suéltala

KUROI

Pero

SANJI

No te preocupes, no va a irse a ningún lado

(Mientras mira a la Abuela)

¿Verdad?

Kuroi libera a la abuela y esta empieza a toser un poco debido a estar mucho tiempo con la mordaza de agua.

ABUELA

¿Por qué haces esto?

SANJI

¿Sabes? El fin de todo esto también te beneficia a ti

La abuela se da cuenta de lo que quiere Sanji, se asusta y le ruega.

ABUELA

Por favor, no, no. Deja a Kiara en paz, acepta su muerte

Sanji le da una bofetada a la abuela.

SANJI

¿Acaso tú no quieres verla de nuevo?

ABUELA

No lo hagas, te lo ruego, Akuma no va a devolvete a mi hija, Sanji, por favor

Kuroi se sorprende de que la abuela haya llamado a Sanji por su nombre, prácticamente nadie lo hace.

SANJI

Da igual que quieras o no, solo te necesitamos para hacer el ritual

ABUELA
No pienso hacerlo

Sanji sonr e.

SANJI
Ya veremos qu  dices cuando
atrapemos a mi hija

ABUELA
Como te atrevas a ponerle un dedo
encima a Rui, te juro que...

Sanji le hace un gesto a Kuroi con la mano y este la amordaza y encadena de nuevo. Le empiezan a caer unas l grimas a la abuela.

21.EXT. CAMPAMENTO L DER. NOCHE.

Sanji se coloca la m scara y sale de la tienda. Antes de irse a dormir, da un peque o paseo, se percata de que dos asaltantes (28 y 25 a os) est n hablando de  l, y decide acercarse sigiloso para ver qu  dicen.

ASALTANTE 3
El muy gilipollas mat  a Jitsu...
Encima de que encontr  a la
chiquilla...

ASALTANTE 4
T o, baja un poco la voz

ASALTANTE 3
 Y qu  m s da?  Que me oiga!  Por
qu  es  l el l der? Yo creo que
Kuroi lo destroza en una pelea,
incluso yo

ASALTANTE 4
Puede ser pero...

ASALTANTE 3
Si lo viera ahora mismo solo, te
juro que lo mato en cuesti n de
segundos

Sanji entra en escena ri ndose levemente. Se quita la m scara.

SANJI
Aqu  estoy, te doy diez segundos

Asaltante 3 y 4 se quedan petrificados. Asaltante 4 se aparta con algo de miedo, mientras que Asaltante 3 empieza a cargar su magia de fuego. Son unas puntas de flecha de fuego explosivas que salen de sus manos en direcci n a Sanji, el cual est  a unos ocho metros.

Se levanta una humareda que alerta al resto de asaltantes. Asaltante 3 cree haber herido de gravedad a Sanji, pero de entre el polvo sale Sanji con un pequeño rasguño en la mejilla.

SANJI (CONT'D)

Y diez

Sanji hace un pequeño gesto con la mano y se gira dándole la espalda a Asaltante 3. Este se mira a sí mismo y ve como empieza a despedazarse. Asaltante 4 se queda impactado. Sanji mientras camina y aprovechando que todos están pendientes de él, se queda quieto, levanta los brazos y alza la voz.

SANJI (CONT'D)

Si alguien más quiere cuestionarme,
adelante

Todos empiezan a retroceder y vuelven lentamente a sus tiendas. Kuroi se acerca rápidamente a Sanji con un pañuelo en la mano.

KUROI

Líder, ¿Está bien?

Sanji se limpia el corte con la mano y se queda mirando su mano llena de sangre, la lame y mira al Asaltante 4, el cual sigue en shock a lo lejos, de manera desafiante. Se dirige a Kuroi.

SANJI

Vamos a descansar, Hikai aún está
lejos

22.INT. HOSPITAL CLANDESTINO. MAÑANA.

Rui despierta de sopetón en lo que parece una sala de operaciones realmente sucia. Está atada y hay tres personas en la sala, un DOCTOR (60 años) y sus ASISTENTES (49 y 32 años). Todos tienen malas pintas, ropas oscuras, encorvados, malformaciones en manos y cara. Rui se mira a sí misma y ve que está atada a la mesa, alumbrada con una luz frontal. Aún está algo mareada pero empieza a ver más nítidamente. Empieza a ponerse muy nerviosa.

RUI

¿Do-dónde estoy? Por favor no me
hagáis daño

DOCTOR

¿Daño? Hahaha. Señorita aquí nos
encargamos de aliviarlo. Mírate el
brazo

Rui se mira el brazo y ya no está dislocado. Vuelve a mirar extrañada al doctor, el cual mira a uno de sus asistentes.

DOCTOR (CONT'D)

Dame una gasa

ASISTENTE 1

Aquí tiene

EL Doctor empieza a vendarle unas heridas a Rui

RUI

¿Quién eres y por qué me ayudas?

EL Doctor empieza a reírse.

DOCTOR

¿Qué quién soy? El Doctor Dinero por supuesto, y tú me debes mucho. Un hombro dislocado, cortes por todo el cuerpo, y una costilla hecha añicos. Todo eso hace un total de tres monedas de oro, descuento incluido por ser una belleza, está claro

RUI

¿Tres? ¿De oro? Pero yo no, no tengo nada, puedes ver cómo estoy

DOCTOR

Ahí es dónde está la gracia

El Doctor da paso a Hagli.

DOCTOR (CONT'D)

Hagli, explícaselo tú mejor, ya estoy mayor para estas cosas

Hagli aparece con un reloj de arena en la mano.

HAGLI

Verás, nuestro trabajo consiste en recoger a gente moribunda como tú, curarla y darles veinticuatro horas para buscarse la vida y pagarnos

RUI

(Con miedo)

¿Y si no lo consiguen?

HAGLI

Y si no lo consiguen...

Hagli señala detrás de Rui, donde vemos una sala llena de cadáveres mutilados y en descomposición.

HAGLI (CONT'D)

Digamos que al doctor le gusta... experimentar con los que incumplen las normas del juego

RUI

¿Pero?

HAGLI

Veinticuatro horas, ni una más ni una menos. Y no intentes huir, tenemos ojos en toda Remi, cualquier movimiento en falso y...

Hagli hace el gesto de cortar el cuello. Rui traga saliva.

RUI

¿Y como sé que cuando os entregue el dinero me dejareis marchar?

Hagli se enfurece, agarra por el cuello a Rui y la estampa en la pared.

HAGLI

¿Insinúas que el Doctor es un mentiroso?!

Rui se está ahogando, el Doctor se acerca a Hagli y le aparta el brazo del cuello de Rui.

DOCTOR

Vamos, vamos, déjala ya Hagli

El doctor saca un bisturí se hace un corte en el dedo, le coge la mano a Rui, le hace otro corte a ella y le da la mano mientras ambas sangran.

DOCTOR (CONT'D)

Juro solemnemente dejarte marchar si en menos de veinticuatro horas me entregas el oro acordado

Rui toma aire y acepta el trato.

23.EXT. CALLES DE REMI. MAÑANA.

Rui sale del hospital clandestino, el cual tiene un gran portón de metal. Sale y ve lo concurridas que son las calles de Remi. Son como un zoco, llenas de puestos donde se vende absolutamente de todo. Las calles están a rebosar de gente de muchas clases. Un niño roba una manzana y se va corriendo mientras el vendedor le maldice. Un grupo de hombres intercambian cosas sospechosas con mucho disimulo. Y un señor de gran peso está sentado en un puesto de comida comiendo algo con muchos tentáculos, una vez se lo traga, eructa muy fuerte y se rasca la panza.

RUI

(Mirando al hombre de la panza tras eructar)

Puaj

Rui mira hacia los lados.

RUI (V.O.)
Tengo que intentar sacar el dinero
como sea

De repente a Rui le empiezan a sonar las tripas, se muere de hambre. Mira a su alrededor y ve un puesto donde compran cualquier cosa.

RUI (V.O.)
¿Qué puedo vender?

Rui piensa en la horquilla que tiene en el pelo.

RUI (V.O.)
No, eso no. Tiene que haber otra
solución

Mira sus pies y se acerca al puesto. El puesto está lleno de objetos raros: dagas, amuletos, manos de mono etc. El VENDEDOR (38 años) tiene un ojo de cristal, y este se mueve de un lado a otro.

RUI
Hola, perdona

VENDEDOR
¿Sí? ¿Qué quieres?

RUI
Me gustaría vender algo

VENDEDOR
¿Ah sí? ¿Y qué te gustaría vender?
¿Acaso esa horquilla? ¿Alguna
extremidad? ¿Una noche de placer
con un servidor?

RUI
Mis zapatos, quiero vender mis
zapatos

VENDEDOR
A ver, déjame ver

Rui se quita el zapato izquierdo y se lo da al vendedor. Es un zapato elegante pero está algo desgastado y sucio debido a las circunstancias.

RUI
Son de cuero natural, de alta
calidad

El vendedor se acerca el zapato al ojo de cristal y este empieza a brillar.

VENDEDOR

¡Calla! No me dejas evaluarlo como
es debido

Rui se queda callada y espera atentamente la respuesta del
vendedor. Tras comprobarlo con su ojo mágico mira a Rui.

VENDEDOR (CONT'D)

Cincuenta monedas de bronce, por
los dos

RUI

¡¿Solo cincuenta?! ¡¿Y de bronce?!

VENDEDOR

Es mi última oferta

RUI

No pienso aceptar ese precio, bajo
ningún con...

Las tripas de Rui empiezan a rugir fuertemente de nuevo. Con
los zapatos en la mano, Rui se los da al vendedor.

RUI (CONT'D)

Toma...

Rui camina descalza por las calles de Remi, que siguen a
rebosar de gente. Rui busca con la mirada algún puesto donde
comer algo. Ve un puesto con un animal muerto colgando lleno
de moscas.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)
Mejor busco un bar...

Rui va mirando triste las cincuenta monedas de bronce que el
tendedor le ha dado.

RUI (V.O.)

Me hacen falta muchas más
(Gritando)
¿De dónde voy a sacar el dinero?

Todos en la calle se quedan callados mirándola. Ella se
sonroja y sigue caminando.

RUI

Perdón, perdón

Rui mira hacia arriba y ve un cartel de un bar.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)
Aquí mismo...

24.INT. BAR REMI. MEDIODÍA.

El bar está abarrotado de gente. Rui entra y se queda en la puerta observando el panorama. Es un local muy grande, de dos plantas, y un amplio salón. La barra está llena de gente, al igual que las mesas. La mayoría de los clientes son hombres de mediana y avanzada edad, muchos de ellos con sobrepeso y con malas pintas. Hay una señora mayor tocando una pianola en una esquina. En una mesa una camarera lleva una bandeja con jarras de cerveza, al servir las uno de los clientes intenta tocarle el culo pero la chica se da cuenta y le lanza una magia de roca que golpea al hombre en la cara, provocando la risa de sus amigos. En otra zona del bar unos tipos están peleándose hasta que llega un camarero y los echa. Rui pone cara de miedo cuando el CAMARERO 1 (49 Años) de la barra le pregunta.

CAMARERO 1

Oye tú, ¿Vas a pedir algo o vas a quedarte de pie todo el día?

RUI

Uy sí, perdón

Rui se acerca a la barra y mira una pizarra donde ve los precios y luego mira sus monedas. El camarero se percata de la situación.

CAMARERO 1

Por veinte de esas te pongo el especial de la casa

RUI

Pero ahí pone que cuesta cuarenta y cinco

CAMARERO 1

No parece que lleves un buen día, además, hace tiempo que no vienen forasteros

RUI

¿Cómo sabe que no soy de aquí?

CAMARERO 1

Señorita, llevo atendiendo a reminianos desde antes de que nacieras. En fin, busca una mesa y ahora te lo llevo

Uno de los clientes, KENNY (53 Años) estaba escuchando la conversación de Camarero 1 y Rui.

KENNY

Eh, yo llevo viniendo aquí diez años y nunca me has hecho una rebaja

CAMARERO 1

¡Cállate Kenny! ¿O quieres que le diga a tu mujer lo que tú y yo sabemos?

Kenny agacha la cabeza y le da un sorbo a su jarra de cerveza.

KENNY

No, no...

EL Camarero 1 sonrío a Rui y esta sonrío de vuelta. Rui encuentra una mesa libre y se sienta. Mientras que espera a que el camarero le traiga la comida, ve que en una zona del bar hay gente jugando al juego de cartas al que ella siempre ganaba en Hagu y ve que se están apostando mucho dinero. Se da cuenta que de ahí puede sacar el dinero que necesita para saldar la deuda con el Doctor. Está distraída cuando aparece el camarero con un gran plato de pavo asado y una jarra de cerveza. Coloca todo en la mesa de Rui.

CAMARERO 1

Aquí tienes, el especial de la casa

RUI

Muchas gracias, pero no tengo edad para beber

CAMARERO 1

Aquí nadie te va a juzgar. Además, no vas a hacerle el feo a Jinny, invita ella

Rui ve a JINNY (23 Años) es la camarera de antes. La mira y estas se sonrían

CAMARERO 1 (CONT'D)

Creo que le has gustado. Que aproveche

RUI

Gracias

El camarero se marcha. Rui mira el plato de pavo, tiene una pinta apetitosa. Desvía la mirada a la jarra de cerveza, la mira algo temerosa y se decide a darle un pequeño sorbo.

RUI (CONT'D)

Bueno, la pruebo y ya está. Total, seguro que está asquerosa

Rui le da el sorbo a la jarra, saborea la cerveza, se queda pensando. Se hace un corte de plano y de repente tiene en la mesa tres jarras vacías y en el plato de pavo solo queda el hueso. Rui se envalentona y se acerca a la mesa en la que están jugando a las cartas. Va algo borracha por lo que se va tambaleando ligeramente. Balbucea un poco al hablar.

Todos los que están allí (JUGADORES 30-55 años), de malas pintas, se le quedan mirando.

RUI (CONT'D)
Quiero jugar

JUGADOR 1
Esto no es un juego de críos,
lárgate

Rui saca todas las monedas de bronce que le quedan. Las coloca encima de la mesa.

RUI
¿Puedo ahora?

Los jugadores se miran entre ellos, y hacen un gesto de que no importa, que puede ser dinero fácil y le indican a Rui con la mano que se siente a jugar.

JUGADOR 1
¿Hace falta que te expliquemos las reglas?

Rui se frota la cara para despejarse.

RUI
No, no. Tranquilo, he jugado alguna partida antes

JUGADOR 2
Niña, el dinero que apuestes si lo pierdes lo pierdes. ¿Lo entiendes?

RUI
Eh... sí

JUGADOR 1
Es al rey de la pista
(Señalando al jugador 2)
Empiezas contra él

RUI
Dale abuelo

Todos se miran otra vez entre ellos. Vemos a Rui enfrente del Jugador 2. Rui tiene sus pocas monedas, mientras que el jugador 2 tiene un montoncito algo mayor. Reparten las cartas, hasta que tienen ya cada uno su mano. Le dan la vuelta a la última carta y es de rombos.

JUGADOR 2
Pinta a rombos

Rui asiente. Ambos miran sus cartas. El jugador 2 empieza a reírse, muy confiado por su destreza.

JUGADOR 2 (CONT'D)
Lo siento mucho niñita, pero esta
partida es mía

Rui con un tono algo cansado.

RUI
Ay... ¿y tú eres el que estaba de
rey de la pista?

JUGADOR 2
¿Eh?

RUI
Voy cuadra

JUGADOR 2
¿Cuadra?

RUI
Sí, cuadra. ¿Acaso aquí se dice de
otra forma?

Muy nervioso.

JUGADOR 2
No, no

Todos alrededor empiezan a cuchichear. Mientras Rui va
sacando cartas.

RUI
Pues salgo yo. Voy con el as.
Venga, saca la jota

Jugador 2 saca la jota como bien ha predicho Rui. La pone
algo tembloroso.

RUI (CONT'D)
Ahora te salgo por corazones otra
vez, que no te quedan, tienes que
fallar, y ya no quedan pintes en la
mesa

Jugador vuelve a hacer todo lo que dice Rui y se queda con la
boca abierta.

RUI (CONT'D)
Yo tengo dos pintes más y un as,
así que, ve arrimando esas
moneditas hacia acá ¿quieres?

Todos se quedan petrificados ante el desparpajo de Rui. A
continuación veremos como con cortes, Rui va ganando a muchos
contrincantes, mientras sus monedas van creciendo. Vemos solo
las últimas jugadas, en las que Rui pone la carta ganadora, y
arrastra las monedas a su lado de la mesa. Los contrincantes,
se desesperan.

Llega un punto en el que no queda nadie en el bar que quiera enfrentarse a ella. Vemos a Rui ya sobria muy contenta. Está contando las monedas.

RUI (V.O.)

Aún me hace falta un poco más, a ver si alguien se anima...

De repente un nuevo oponente encapuchado se sienta enfrente de ella, será OOKAMI (35 Años). Deja un objeto alargado en el suelo y coloca una gran jarra de cerveza encima de la mesa.

RUI

Puedes darme el dinero directamente, ya sabes, para no perder el tiempo

Ookami sonrío y se quita la capucha. Todos alrededor se quedan callados. Ookami le da un trago a su cerveza.

OOKAMI

Prefiero jugar la partida

Rui ve que Ookami parece distinto a los demás. Le cambia el rostro gracioso que tenía y lo cambia por uno mucho mas concentrado.

RUI

Esta bien, corta tú

Ookami corta de manera muy elegante la baraja. Tiene unas manos desgastadas. Reparte las cartas. Una vez repartidas ambos se quedan mirando sus cartas.

OOKAMI

Pinta a corazones. Oye, tengo algo de prisa, así que apuesto todas mis monedas ¿estás bien con eso?

Rui se lo piensa unos segundos, titubea.

RUI

Eh... De acuerdo

RUI (V.O.)

¿Qué le pasa a este tipo? Tengo buenas cartas, pero si pierdo, todo se ira al garete, piensa Rui, piensa

OOKAMI

¿Vas a sacar o qué?

RUI

Sí, disculpa. As de picas

OOKAMI
Fallo con la reina de corazones.
Tres de tréboles

Rui saca el as de tréboles y se lleva esa baza.

RUI (V.O.)
Tengo que hacerle sacar pinte de
nuevo

RUI
Rey de corazones

OOKAMI
(Mientras enseña el tres
de corazones)
Esta es mía también.

Ookami pone la jota de rombos y Rui responde con el tres.

RUI (V.O.)
Solo nos queda una carta. Si no
tiene el as de pintes, esta partida
debería de ser mía

Mientras Ookami ve que Rui está algo distraída, baja la mano y sin que nadie se de cuenta hace el cambio de su carta por otra, el as de corazones.

RUI
As de rombos

OOKAMI
Ha sido un placer, señorita. Pero
me llevo esto

Ookami saca el as de corazones y se lleva todas las monedas. Rui se queda petrificada. Ookami se toma lo que le queda de cerveza de un trago, recoge las monedas y se levanta.

OOKAMI (CONT'D)
Lo siento, me hace falta el dinero

RUI
(Algo triste)
No, no te preocupes, bien jugado

Ookami sale fuera. Rui se levanta también del asiento.

JUGADOR 2
(Se ríe)
Te pudo la codicia niñita

Rui mira el reloj del bar y se sorprende de que ya es de noche. Queda ya poca gente en el bar. Los camareros están empezando a limpiar y ella decide irse. Antes de marcharse mira hacia el Camarero 1 y Jinny.

RUI
Muchas gracias por todo, hasta otra

CAMARERO 1
Adiós

JINNY
Vuelve cuando quieras

25.EXT. CALLES DE REMI. NOCHE.

Rui sale y ve la temperatura ha bajado drásticamente. No hay nadie en la calle y un gélido viento hace que empiece a temblar. Se encoge de frío.

RUI
(Para sí misma)
¿Qué hago yo ahora? No me queda tiempo...

Rui recuerda lo que Hagli le dijo acerca de lo que hacen con los que no cumplen las normas.

RUI (CONT'D)
Creo que debería esconderme

Rui avanza un poco y ve al final de la calle un cobertizo abandonado.

RUI (CONT'D)
Quizá ahí no me encuentren

Rui llega al cobertizo y mira por la ventana para asegurarse de que no vive nadie dentro. Se dispone a abrir la puerta, pero está algo atascada, intenta abrirla de nuevo, forzando la cerradura, cuando de repente escucha algo detrás, se gira y es golpeada en la cara por un SECUAZ 1 (38 Años) de la deuda, el cual va acompañado de un segundo SECUAZ 2 (42 Años). Rui está tirada en el suelo intentando recomponerse. Se toca el labio y ve que está sangrando.

SECUAZ 1
¿Pretendías esconderte ahí ratita?
Nadie puede huir del doctor

Secuaz 1 le da una patada en el costado.

SECUAZ 2
¿Cuanto has conseguido? ¿Cincuenta de plata? ¿Sesenta? ¿Una de oro?

Rui está tirada en el suelo, coge la horquilla del pelo y la esconde en el vestido, mientras escupe algo de sangre.

RUI

No tengo nada, por favor, dejadme marchar...

Secuaz 1 y Secuaz 2 se miran y se ríen.

SECUAZ 2

Bueno... creo que al doctor no le importará que nos divertirnos un poco antes de entregarte

SECUAZ 1

Prepara las cadenas

Secuaz 2 crea unas cadenas de espinas con magia. Le ata las manos a la espalda a Rui mientras que Secuaz 1 carga su puño recubriéndolo de piedra con magia de rocas. Aparece Ookami sin que nadie le vea, vemos que la túnica le tapa las manos, pero asoma un color rojo brillante de magia que solo ve el espectador.

OOKAMI

Suéltala

SECUAZ 2

¿Cómo dices? ¿Tú también estás buscando la muerte?

OOKAMI

Yo pagaré su deuda, ¿Cuánto es?

SECUAZ 1

¿A ti qué te importa? ¿Por qué le ayudas? ¿Acaso esta jovencita te ha puesto la polla dura?

Los secuaces se ríen.

OOKAMI

Es una amiga. ¿De cuánto es la deuda?

Los secuaces se miran pícaramente.

SECUAZ 1

Son... cinco monedas de oro

OOKAMI

Está bien

Los secuaces se sorprenden y Ookami saca una bolsa llena de monedas. Empieza a rebuscar y saca las cinco monedas.

OOKAMI (CONT'D)

¿Eso es todo no?

SECUAZ 1

Eh... sí

OOKAMI

No volváis a molestarla

Ookami le entrega las monedas a los secuaces y se abre paso entre ellos, dándoles la espalda, para ayudar a Rui a levantarse. Rui deshace rápidamente las cadenas con la antimagia.

OOKAMI (CONT'D)

¿Estás bien?

Los secuaces se miran, ven la oportunidad perfecta para robarle la bolsa llena de monedas a Ookami. El Secuaz 2 saca una daga la cual impregna de una magia viscosa verde. Secuaz 1 envuelve sus puños en piedra y se acercan lentamente a Ookami por la espalda. Rui alza la mirada y ve como Secuaz 2 va a clavarle la daga a Ookami.

RUI

¡Cuidado!

Ookami reacciona tarde y el Secuaz 2 le clava la daga en el hombro. Secuaz 2 lanza también unas correas espinosas que Rui tras levantarse corriendo diluye con antimagia. El secuaz 1 al mismo tiempo corre hacia Ookami para golpearle. Ookami se agacha esquivándolo y desenvuelve la katana que llevaba a la espalda. Le corta rápidamente los brazos al secuaz 1 y se gira para atravesarle el pecho al Secuaz 2 con la espada. Este último muere ipso facto. Ookami mira a Rui para comprobar que está bien. Secuaz 1 está en el suelo retorciéndose de dolor. Ookami sacude la espada para limpiarla de sangre y se acerca a él lentamente. Podemos ver que las manos de Ookami ya no brillan.

SECUAZ 1

(Muy asustado)

¿Quién eres?

Ookami sigue caminando sin decir nada.

SECUAZ 1 (CONT'D)

Oye, oye, no me mates por favor. Le diré al doctor que la chica murió.
Te devolveré el oro también

Antes de que acabe la frase Ookami le corta la cabeza. Limpia de nuevo la espada, la guarda y se acerca a Rui doliéndose del hombro.

OOKAMI

Vamos, te llevaré a un lugar seguro

Rui está perpleja ante lo que acaba de ver, pero hace caso a Ookami. Ambos abandonan la calle, dejando los cuerpos de los secuaces desangrarse en el suelo, antes de fundir a negro, aparece el cuervo de Omen, picoteando los cuerpos. Ha encontrado a Rui.

26.INT. HOSTAL REMI. NOCHE.

Ookami lleva a Rui a su casa, la cual está en una especie de hostel muy cutre, al igual que toda remi en general. Pasan por la recepción donde está el DUEÑO DEL HOSTAL (63 Años) durmiendo en una silla. Está roncando. Rui mira a Ookami con miedo de que la descubran.

OOKAMI

Tranquila, es de fiar

Rui asiente y suben unas escaleras de camino al apartamento de Ookami. En mitad de las escaleras, Ookami se empieza a encontrar mal. Se marea y se tropieza. Consigue ponerse de rodillas y le da las llaves a Rui.

OOKAMI (CONT'D)

Es el numero cuatro

Rui le ayuda a levantarse y lo carga en su hombro a duras penas, ya que ella también se encuentra muy magullada, hasta la casa de Ookami.

27.INT. CASA DE OOKAMI. NOCHE.

Rui abre la puerta y entra en la habitación de Ookami. Es un lugar algo desordenado, pequeño y oscuro. Rui deja a Ookami en el suelo, le ayuda a quitarse la parte de arriba y deja a Ookami con el torso desnudo. Ookami está sudando mucho y empieza a temblar. Tiene la herida del hombro muy infectada.

OOKAMI

Parece que la daga tenía magia
venenosa

(Suelta una pequeña risa)

Estoy jodido, vas a poderte llevar
las monedas

A Rui se le ve debilitada, con el vestido muy sucio y los pies destrozados. Consigue incorporarse, frunce el ceño, se concentra mucho y sus manos empiezan a brillar.

RUI

Déjame probar algo

Rui coloca las manos donde la herida de Ookami y tras unos segundos, la herida va perdiendo el veneno. Una vez se elimina todo.

RUI (CONT'D)

Ya está. Ahora solo queda coserte
la herida

OOKAMI

¿Cómo lo has...?

RUI
¿Tienes hilo y aguja?

OOKAMI
Voy a mirar en el baño

Ookami va al baño y se mira en el espejo la herida. Encuentra lo que le ha pedido Rui en un armario y vuelve con ella.

OOKAMI (CONT'D)
Aquí tienes

Rui coge el hilo y la aguja y empieza a cerrar la herida.

RUI
Esto quizá te duela un poco

OOKAMI
No te preocupes, no creo que sea para... ¡Ay!

Ookami se duele ligeramente, lo cual hace sonreír un poco a Rui.

OOKAMI (CONT'D)
¿Cómo te llamas?

Rui sigue cosiendo la herida.

RUI
Rui, me llamo Rui. ¿Y tú?

Ookami vuelve a quejarse brevemente.

OOKAMI
Ookami. Nunca había visto un tipo de magia así, ¿De dónde eres?

RUI
Hagu, una pequeña aldea cerca de aquí

Rui le da la última puntada.

RUI (CONT'D)
Ya está

Ookami el cual estaba apoyado en una pared alcanza su ropa y empieza a vestirse. Rui le interrumpe

RUI (CONT'D)
Espera, tengo que coserte por la espalda también

Rui empieza a quitarle la ropa a Ookami pero este se resiste un poco

OOKAMI
No te preocupes, estoy bien...

Acaba cediendo.

RUI
Date la vuelta

Ookami empieza a darse la vuelta, algo a regañadientes. Tiene en la espalda una especie de dibujo hecho con cicatrices. Rui se sorprende mucho.

RUI (CONT'D)
(Mientras pasa la mano por las cicatrices)
Hala, ¿Y esto?

OOKAMI
(Tono muy serio)
Una marca de nacimiento

Rui empieza a coser.

RUI
Oye, ¿Por qué me ayudaste?

OOKAMI
Pasaba por allí, escuché alboroto y cuando vi a esos tipos amigos del doctor chiflado... pues decidí actuar

RUI
¿Cómo supiste que eran ellos?

OOKAMI
No creas que eres la primera a la que extorsionan esas ratas

Rui continúa cosiendo.

RUI
Gracias

OOKAMI
¿Qué te trae por un vertedero como Remi?

RUI
Asaltaron mi pueblo matando a todo el mundo salvo a mi abuela. Intenté huir y llegué hasta aquí... Tengo que ir a rescatarla

OOKAMI
¿Tienes alguna pista de hacia dónde se dirigen?

RUI

Solo sé que se dirigían a Hikai, y
que probablemente traman algo con
las gemas de Akuma

Ookami se incorpora y mira a Rui con asombro.

OOKAMI

¿Las gemas de Akuma? Pensaba que
sólo eran leyendas para asustar a
los niños

RUI

Mi abuela era la sacerdotisa de
Hagu, y parece ser que custodiaba
la gema de Chikai

Rui acaba la frase y bosteza. Tiene cara de sueño.

OOKAMI

Mañana te enseñaré el camino más
corto a Hikai

Rui abre los ojos del entusiasmo

RUI

(Muy feliz)
¿En serio?
(Mira hacia bajo)
Pero no tengo nada que darte a
cambio

Ookami se ríe.

OOKAMI

No importa, te lo debo, al fin y al
cabo. Me ganaste a las cartas

RUI

Pero si ganaste tú

Antes de que Rui acabe la frase, Ookami le enseña el truco
que usó para ganar. Ookami se ríe de nuevo.

OOKAMI

Siempre llevo unos ases encima

RUI

¡Serás tramposo!

Ookami se levanta, le trae unas mantas a Rui. Y le señala su
habitación.

OOKAMI

Ve a dormir a mi habitación, yo
dormiré en el sofá

RUI
¿Estás seguro?

OOKAMI
Date prisa, antes de que cambie de
opinión. Por cierto, bonita
horquilla

Rui se sonroja un poco mientras toca la horquilla.

RUI
Gracias, me la regaló alguien muy
especial

Se crea un silencio. Rui se mira y se ve muy sucia y con el
vestido completamente destrozado.

RUI (CONT'D)
Esto... ¿podría pedirte un favor
más?

Escuchamos a Rui ducharse. Ookami se acerca a la puerta del
baño, llama a la puerta y deja algo de ropa y unas sandalias
grandes.

OOKAMI
Te dejo esto en la puerta. Te
quedará grande pero no tengo nada
más

Rui desde el baño.

RUI
¡Gracias!

Ookami espera en el salón, se vuelve a mirar la herida,
completamente asombrado porque Rui sea capaz de eliminar
magias. Está embobado cuando de repente aparece Rui, ya
duchada y con la ropa que Ookami le ha entregado.

RUI (CONT'D)
(Dando una vuelta completa
sobre sí misma)
¿Estoy guapa?

La ropa que le ha dado Ookami es oscura y marrón. Una especie
de camisa de botones, unos pantalones que le quedan muy
anchos y unas sandalias de madera que le quedan grandes.

OOKAMI
Mejor mañana antes de despedirnos
te compro algo mejor

RUI
¡Oye!

Ambos se ríen.

RUI (CONT'D)

Gracias de nuevo Ookami, por todo

OOKAMI

No las des, y venga ya a dormir,
que mañana tienes un largo camino
por delante

Rui se tumba en la cama.

RUI

La verdad es que soy de las que le
cuesta coger el sueño

Acto seguido cae redonda y ronca un poquito. Ookami la mira mientras prepara el sofá, sonríe y se duerme también.

28.EXT. CALLES DE HIKAI. TARDE. SUEÑO OOKAMI. FLASHBACK 20 AÑOS ATRAS.

Ookami está soñando. Vemos un plano subjetivo desde su punto de vista. Hay mucha gente gritando y todo está envuelto en llamas. Ookami empieza a sollozar, se mira las manos, y en lugar de ellas, tiene unas garras que desprenden un gran maná de fuego. Se pone muy nervioso, empieza a respirar cada vez más fuerte. Se gira y ve tres CADÁVERES (De chicos de 16-18 años) en el suelo despedazados y calcinados. Se acerca a ellos para ver que ha pasado, con paso lento. Cuando de repente un HOMBRE 1 (45 años) empieza a gritar.

HOMBRE 1

¡Es un monstruo! ¡El niño de los
Uchiha es un jodido monstruo!

OOKAMI

No, no, espera, yo no

Ookami camina hacia él prácticamente llorando y desconcertado. Cuando llega hasta él, el Hombre 1 empieza a arder y a gritar. Ookami entra en pánico

OOKAMI (CONT'D)

¡¿Qué ocurre!?

Ookami se gira y ve a su MADRE (37 años) llorando y gritando con el cuerpo de su hermana (SAORI 13 años) entre sus brazos. Ookami se acerca lentamente con lágrimas en los ojos, no sabe aún de quien es el cuerpo que sostiene su madre, pero lo intuye.

OOKAMI (CONT'D)

¿Mamá?

MADRE OOKAMI

¡No te acerques! ¿Por qué?

Ookami se sigue acercando. El cadáver gira la cabeza hacia Ookami y lo mira a los ojos.

OOKAMI

¡Saori!

El cuerpo de Saori empieza a derretirse mientras Ookami corre hacia ella. Cuando llega a ella, Ookami se despierta de sopetón, sudando y muy nervioso. (FIN DE SUEÑO FLASHBACK).

29.INT. CASA DE OOKAMI. DÍA.

Lo primero que ve Ookami es el cuerpo de Rui en la cama de su habitación. Se queda mirándola, como viendo a Saori allí mismo. Se tranquiliza.

OOKAMI

Otra vez la misma pesadilla...

Ookami se frota los ojos, y ve que todavía es temprano, se levanta y bosteza. Se asoma a la ventana y ve que cinco tipos enmascarados con malas pintas se acercan al hostel. Rápidamente se aleja de la ventana, la cierra y va a avisar a Rui a su cuarto.

OOKAMI (CONT'D)

(Mientras le toca el
hombro)

Rui, Rui, despierta, corre, tenemos
que irnos

Rui se hace la remolona.

RUI

Cinco minutitos más

OOKAMI

Creo que vienen a por ti, los tipos
que se llevaron a tu abuela

Rui se levanta de golpe. Se preparan rápidamente. Ookami coge una mochila en la que mete unas mantas y su katana.

OOKAMI (CONT'D)

Son demasiados, será mejor que
huyamos

RUI

Pero si te ven conmigo...

OOKAMI

No hay tiempo para pensar en
tonterías

30.INT. HOSTAL REMI. DÍA.

Los cinco ASALTANTES (25-35 años) están en la recepción. Llevan las mismas máscaras y vestuario que en Hagu. Uno de ellos, el cabecilla, GABE (35 Años) despierta al dueño de la recepción.

GABE

¡Eh, tú!

El dueño de la recepción está dormido, roncando ligeramente.

GABE se enfada y lanza una magia de corrientes de vientos que impulsan contra la pared al dueño del hostel, despertándolo así de golpe. El dueño se asusta mucho y mira con gran miedo a los asaltantes. La barra de la recepción ha sido hecha añicos.

GABE (CONT'D)

Vaya, parece que ya puedes atendernos. Verás...

El dueño empieza a hacerse pis encima antes de que el asaltante acabe la frase. Todos empiezan a reírse.

GABE (CONT'D)

Pero bueno, no te preocupes hombre. Dime, has visto a una chica con un vestido blanco por aquí

El dueño del hostel dice que no con la cabeza, está temblando mucho.

GABE (CONT'D)

¿Estás seguro?

Gabe, lanza una corriente de viento contra el brazo derecho del dueño del hotel, y se lo arranca. El dueño del hotel empieza a gritar.

GABE (CONT'D)

No voy a repetirlo más veces, ¿Dónde está la chica?

De repente aparece una mujer mayor, (BETH 61 Años) que es la esposa del dueño.

BETH

¡Por favor parad! Está en la número cuatro, en la número cuatro

Beth va corriendo a abrazar a su esposo. Ambos están llorando.

GABE

¿Ves? No era tan complicado

Gabe se gira hacia el resto de asaltantes.

GABE (CONT'D)
Vamos. Recordad, tenemos que
atraparla con vida

El grupo de asaltantes avanza, pero Gabe le dice al último.

GABE (CONT'D)
Ocúpate de ellos

ASALTANTE (26 años) asiente con la cabeza. Vemos como todos van rumbo a la habitación de Ookami menos el Asaltante 5, el cual solo vemos que carga su magia de plantas.

DUEÑO HOSTAL
¡No por favor!

Escuchamos el sonido de la sangre. Y como Asaltante 5 sale de la recepción del hostel manchado hasta arriba de sangre. Se une al grupo de asaltantes. ASALTANTE 6 (31 Años) se acerca a Asaltante 5.

ASALTANTE 6
(Mirando a Asaltante 5)
Joder, que bruto eres

Asaltante 5 sonrío y siguen.

31.INT. CASA DE OOKAMI. DÍA.

Vemos la puerta de la habitación de Ookami por dentro. De repente es destrozada por los asaltantes. Estos, buscan con la mirada y no ven nada. Investigan por todo el apartamento. ASALTANTE 7 (27 Años) se acerca a la ventana y la ve abierta, se asoma y los ve correr.

ASALTANTE 7
¡Se escapan!

GABE
Maldición

Gabe lanza una ráfaga de viento contra un mueble y lo destroza de la rabia.

GABE (CONT'D)
¡Vamos! ¡Moved el culo! ¿A qué coño
esperáis?

Los asaltantes dejan la habitación.

32.EXT. CALLES DE REMI. MAÑANA.

Rui y Ookami se sumergen en las calles abarrotadas de gente y puestos de Remi con el objetivo de perder de vista a los asaltantes. Mientras corren.

OOKAMI

No creo que nos alcancen

De repente Asaltante 6 y ASALTANTE 8 (29 Años) aparecen de entre los puestos usando unas magias de rocas que les permiten deslizarse por el terreno como si de una tabla de surf se tratara. Van destrozando todo a su paso, tirando los puestos y empujando a la gente.

ASALTANTE 6

¡Ahí están!

OOKAMI

Para qué digo nada

Ookami y Rui corren aún más rápido. Es aquí donde comienza una persecución por el zoco. Rui y Ookami intentan meterse por las zonas más estrechas, lo cual complica las maniobras de los asaltantes. Rui va muy incómoda y se medio tropieza debido a las sandalias que Ookami le prestó. Ookami le da mano para ayudarla y esta aprieta la mano confiando en él. Tras unas carreras, les sacan algo de distancia. Pero de repente Rui se vuelve a tropezar y cae al suelo. Rui alza la vista y tiene delante al Doctor del hospital clandestino, el cual va acompañado de 3 GUARDAESPALDAS (42-50 años) Son tres personas realmente grandes y terroríficas.

OOKAMI (CONT'D)

(Se para por la caída de
Rui)

¡Rui!

DOCTOR

Hombre, hombre, ¿A quién tenemos
por aquí? Si es la pequeña...

Rui mira hacia atrás y ve que les han recortado distancia los asaltantes. Se levanta rápidamente, se quita las sandalias y las tira. Pasa de las palabras del doctor y sigue corriendo. El Doctor se gira hacia ellos.

DOCTOR (CONT'D)

Eh, ¿A dónde creéis que...?

Antes de acabar la frase es atropellado por los asaltantes, los cuales van obcecados con Rui y Ookami. Los guardaespaldas consiguen atrapar a los asaltantes por el cuello mientras van "surfeando" y caen al suelo. El Doctor se levanta, está sangrando de la nariz.

GUARDAESPALDAS 1,2 3 (AL UNÍSONO)

Habéis herido al doctor

Los asaltantes se miran e intentan zafarse de las manos de los guardaespaldas. Cada asaltante está cogido por un guardaespaldas, dejando a un guardaespaldas libre. Este último se prepara para golpear al Asaltante 8 con un fuerte puño.

GUARDAESPALDAS 3

Prepárate. Puño va

El Asaltante 8 consigue esquivarlo, y en lugar de darle a él, el puño golpea al Guardaespaldas 1.

GUARDAESPALDAS 1

Eh, ¿Qué haces?

GUARDAESPALDAS 3

Lo siento tío

Los asaltantes aprovechan esta pequeña conversación entre los guardaespaldas para liberarse. Y amenazan con luchar.

DOCTOR

Vamos chicos, enseñadles quien manda en Remi

Empiezan a pegarse. Los guardaespaldas usan sus puños y fuerza bruta, mientras que los asaltantes su magia de rocas.

Rui y Ookami miran hacia atrás y suspiran al ver que han conseguido distraerlos.

Guardaespaldas 2 coge al Asaltante 6 y lo lanza contra un puesto de comida, haciendo que un cliente gordo vierta su plato al suelo, este se enfada y le empuja de nuevo en dirección al Guardaespaldas 2, en el camino golpea con una roca en la cara a este. Están peleando cerca del puesto del Vendedor del ojo mágico, y este se encuentra delante del puesto evitando que choquen contra su tienda.

VENDEDOR

Cuidado amigos, mucho cuidado

El Guardaespaldas 1 corre hacia el Asaltante 8 y este pone una roca en el suelo que desplaza al Guardaespaldas 1 hacia el aire, cayendo de lleno en el puesto del Vendedor. La destruye.

VENDEDOR (CONT'D)

¡No! ¡Mi tienda!

Llegan el resto de asaltantes y Gabe, que venían corriendo detrás de la avanzadilla. Gabe se queda petrificado delante de la pelea.

GABE

Se puede saber qué estáis haciendo?
¿Dónde está la chica?

Los Asaltante 6 y 8 se quedan mirando a Gabe con cara de no tener la más mínima idea. El Doctor se acerca a Gabe.

DOCTOR

¿Vas a pagar tu las deudas de tus subordinados?

Gabe le mira con algo de desprecio, y tras unos segundos le hunde el pecho al Doctor con su magia de viento. El Doctor cae rendido al suelo.

GUARDAESPALDAS (AL UNÍSONO)

¡Doctor!

GUARDAESPALDAS 3

Pero serás

Los guardaespaldas se abalanzan sobre Gabe, pero son destruidos por las magias de hielo y fuego de los asaltantes de Asaltante 5 y 7 respectivamente, antes de que si quiera se acerquen lo más mínimo. Los cuerpos de los guardaespaldas caen al segundo. Gabe escupe en el suelo y mira a la nada.

GABE

¡Joder! A ver cómo le explicamos esto al líder...

33.EXT. PERIFERIA REMI. MEDIODÍA.

Rui y Ookami han conseguido escapar. Están en los exteriores de la ciudad y ven a poca distancia una granja con un pequeño establo. Ookami mira a Rui señalándolo.

OOKAMI

Vamos, cojamos un caballo

Vigilan por si hay alguien. No lo hay, se miran para confirmar, Ookami empieza a quitarle las ataduras a los caballos.

OOKAMI (CONT'D)

Hikai está a unos dos días, a buen ritmo, quizá incluso uno

RUI

Pero... ¿Vas a venir? ¿Conmigo?

Ookami se queda pensando por un momento, mira hacia el suelo y cuando mira a Rui, ve por un momento el rostro de Saori en el de Rui. Ookami se frota los ojos. Sonríe.

OOKAMI

Claro, ¿cómo voy a dejarte sola en el bosque de las bestias? Además, ya estaban empezando a cogerme el truco en el bar

(Señalando la cerca donde está el caballo)

Ven, ayúdame con esto

Entre los dos rompen la cerradura y consiguen abrirla. Atan la mochila y la katana en la parte de atrás del caballo, suben y salen lentamente del establo.

RUI
¿Qué es eso del bosque de las
bestias?

OOKAMI
Eh... un atajo

Rui asiente.

RUI
No puedo parar de darte las gracias

OOKAMI
Dámelas cuando rescatemos a tu
abuela. Y no creas que te saldrá
gratis

RUI
¿Eh?

OOKAMI
Cuando acabe todo esto, tienes que
invitarme a comer pavo y cerveza.
¿Trato hecho?

RUI
Trato hecho Ookami

Rui va sentada detrás, mientras Ookami lleva las riendas. Rui mira a Ookami con ternura y cierra los ojos. Vemos como se van alejando de Remi hasta desaparecer en el horizonte.

34.EXT. CAMPAMENTO LÍDER 2. TARDE.

El grupo de asaltantes llega con la magia de "tablas de surf" de rocas al segundo campamento de Sanji.

Gabe se quita la máscara y entra temeroso en la tienda donde está Sanji para explicarle la situación. Entra y ve que no hay nadie. Sale y pregunta por el líder a OMEN.

GABE
Oye, ¿sabes donde está el líder?

OMEN
Está en unas aguas termales, detrás
de esa colina

GABE
Gracias

OMEN
Mi cuervo ha visto el desastre de
Remi. Mucha suerte explicándoselo
al líder

Gabe chasquea la lengua y pone dirección a las aguas termales.

GABE

Sí...

35.EXT. AGUAS TERMALES. TARDE.

Gabe encuentra las aguas termales y ve que la ropa de Sanji está doblada en las rocas. Busca con la mirada y ve que Sanji está en el agua. Solo se le ve la cabeza, tiene el pelo recogido y los ojos cerrados. Se acerca intentando no hacer ruido. Cuando está a pocos metros de Sanji.

GABE

Líder yo...

El Líder le interrumpe.

SANJI

Silencio

Sanji sigue con los ojos cerrados, toma una bocanada de aire y la suelta lentamente. Sale del agua desnudo. Gabe se queda observándolo. La zona está llena de vapor. Sanji se pone el Kimono que estaba doblado en el suelo y se acerca a Gabe en cuestión de segundos con una magia de viento. Se coloca a escasos centímetros. Gabe se queda de piedra, con mucho miedo y nervioso.

SANJI (CONT'D)

Se ha escapado ¿verdad?

Gabe asiente con la cabeza y empieza a temblar. Sanji le acaricia la mejilla con la mano derecha, tiene las uñas afiladas.

SANJI (CONT'D)

No te preocupes, no pasa nada. He tenido un sueño

GABE

¿Un sueño?

Sanji sigue bajando lentamente la mano por la mejilla de Gabe, está clavando las uñas, empieza a salir sangre.

SANJI

En él, ella venía a mí y yo cumplía mi deseo. Ha sido tan maravilloso. Estaba a punto de reencontrarme con Kiara, de volver a abrazarla, a besarla... Y justo en ese momento llegaste tú

Baja de golpe la mano, con mucha brusquedad, dejando los cortes en la cara de Gabe.

SANJI (CONT'D)
 Haciéndola desaparecer de nuevo
 para decirme que sois una panda de
 inútiles que no podéis si quiera
 capturar a una niña de apenas
 dieciséis años

Sanji adelanta a Gabe, el cual sigue petrificado.

SANJI (CONT'D)
 Dile a Kuroi que prepare los
 caballos, mañana retomamos el viaje

GABE
 Sí señor

Sanji desaparece entre el vapor. Gabe cae de rodillas y se pone a llorar.

36.EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. NOCHE.

Ookami y Rui llegan a la entrada del bosque de las bestias. Se ve que es un bosque profundo. Hay un cartel en el que se lee "Precaución".

OOKAMI
 Aquí es

Avanzan un poco y el caballo empieza a ponerse muy nervioso. Tras unos segundos intentando domarlo sin éxito. Ookami y Rui se bajan del caballo.

OOKAMI (CONT'D)
 Parece que tendremos que seguir a
 pie

Rui asiente, Ookami coge la mochila y la katana, y le da una palmadita al caballo.

OOKAMI (CONT'D)
 Puedes volver a casa

El caballo se va corriendo en dirección contraria al bosque. Rui y Ookami se quedan mirando la entrada al bosque durante unos segundos, toman aire y entran. Está anocheciendo. El bosque por dentro está lleno de vida. Los protagonistas miran a su alrededor. Vemos como hay siluetas de animales en los árboles, observando los pasos de Rui y Ookami. A Rui se le ve algo temerosa, Ookami le pone la mano en el hombro.

OOKAMI (CONT'D)
 Tranquila, para ir a Remi tuve que
 atravesar todo el bosque, no es tan
 peligroso como la gente lo pinta

De repente ve que Rui tiene una tarántula enorme en la espalda.

OOKAMI (CONT'D)
Un momento no te muevas

RUI
¿Qué ocurre?

Ookami coge la araña con cuidado y la deja en el suelo sin que Rui vea nada.

RUI (CONT'D)
¿Eh?

OOKAMI
Tenías un bichillo en la espalda,
nada con importancia

Ookami traga saliva y siguen caminando. Vemos que llegan a una zona con una gran cantidad de insectos luminiscente. Rui se entusiasma mucho. Ya no queda apenas luz solar.

RUI
¡Mira Ookami!

Rui se envuelve en ellos y se pone a corretear.

RUI (CONT'D)
¿No es genial?

Ookami la mira desde la distancia y sonrío.

OOKAMI
Creo que acamparemos aquí, es
peligroso continuar de noche

Rui se acerca a Ookami. Ookami se agacha, y saca de la mochila unas mantas las cuales coloca en el suelo. Mientras estiran las mantas.

OOKAMI (CONT'D)
¿Tienes hambre?

RUI
Creo que puedo aguantar

Las tripas de Rui empiezan a rugir. Ookami se ríe. Junta unos palos, chasquea los dedos y de sus manos sale una pequeña llama con la que enciende una hoguera. Rui se queda asombrada.

RUI (CONT'D)
¿Eso es magia de fue...?

OOKAMI
Iré a buscar algo de cena. Tú
espera aquí

RUI
Vale

Ookami se va y Rui se queda mirando el fuego crepitar.
 Recuerda las palabras de Kai.

KAI (FLASHBACK)
 ¿Es lo que realmente quieres?

Rui coge la horquilla del pelo y la observa en su mano. Está completamente absorta. Llega Ookami con un conejo en la mano y la pilló por sorpresa.

OOKAMI
 ¿Alguien había pedido conejo a domicilio?

Rui sonr e.

OOKAMI (CONT'D)
 A ver

Ookami saca un peque o cuchillo que ten a en la mochila y despelleja al conejo. Rui mira el proceso con cara de asco.

RUI
 Puj

Ookami ata el conejo a un palo y lo coloca en la hoguera. Se sientan uno enfrente del otro esperando a que se prepare la comida.

RUI (CONT'D)
 Con que tu magia es de fuego

OOKAMI
 Bueno...

RUI
 Adem s, sabes llegar a Hikai,  eres de all ?  C mo es?

A Ookami se le ve un poco apurado.

OOKAMI
 Eh... bueno, s ... Es un lugar... bonito, s , es bonito, algo c lido

Rui se entusiasma mucho.

RUI
 Dicen que la L der es preciosa, que cualquier hombre se enamora de ella con tan solo escuchar su nombre,  la conoces?

OOKAMI
  C mo se llama?

Rui pone cara de que no tiene la menor idea.

OOKAMI (CONT'D)

De todos modos, hace mucho tiempo
que no sé nada de allí

RUI

Oh... bueno, ahora que vas a volver
podemos visitar a tu familia

OOKAMI

A mi familia...

Ookami baja la mirada y se le ve algo triste. Rui se da rápidamente cuenta y cambia de tema con mucho énfasis.

RUI

Pero cuéntame, cómo es tu poder.
(Mientras hace gestos de
lanzar poderes)
¿Lanzas llamas?, ¿Creas nubes de
fuego? ¿Armas ígneas?

Ookami chasquea y mantiene una llama en su mano. Se queda observándola.

OOKAMI

Solo uso esto, y solo cuando es
estrictamente necesario

RUI

¿Nunca has intentado... probar
cosas nuevas?

OOKAMI

Antes solía hacerlo pero hubo una
vez se descontroló y le hice daño a
gente, a gente a la que quería
mucho

Rui se abalanza sobre él y con las manos brillándole toca la llama de Ookami y la apaga.

RUI

Yo te ayudaré a controlarlo

Se quedan mirando. Cuando de repente Rui ve que el conejo se está haciendo de más.

RUI (CONT'D)

¡La comida!

Vemos a Ookami y Rui comiendo. Ookami tranquilo, mientras que Rui con mucha más rapidez, y muy contenta. Hay una pequeña elipsis y están ya tumbados, con la llama de la hoguera mucho más pequeña. Rui está muy relajada, tocándose la barriga con satisfacción.

RUI (CONT'D)
¡Estaba delicioso!

Ookami se incorpora un poco.

OOKAMI
¿Tienes frío?

RUI
Bueno...

Ookami se levanta, saca otra manta y se la coloca por encima a Rui.

RUI (CONT'D)
Gracias

Ookami se vuelve a tumbar. Están viendo las estrellas, se ven perfectamente, hace una noche sin nubes. Tras unos segundos en silencio.

OOKAMI
Rescataremos a tu abuela

RUI
Sí. Buenas noche Ookami

OOKAMI
Buenas noches Rui

Ambos cierran los ojos. El plano se aleja y vemos como la llama se va tambaleando hasta que finalmente se apaga.

37.EXT. BOSQUE HAGU. MAÑANA.

Rui está roncando un poco, los primeros rayos de sol empiezan a asomar y la deslumbran haciendo que se despierte lentamente, se pone de pie, se frota los ojos y de repente ve que está cubierta de todo tipo de insectos. Grita muy fuerte y se desmaya del susto.

Ookami se despierta, se sacude los bichos que tiene él y se ríe.

OOKAMI
Pensaba que las chicas de Chikai
eran más duras

Rui está en el suelo, temblando de miedo.

RUI
Bichos... bichos por todo el cuerpo

Ookami bosteza y coge la mochila y la katana.

OOKAMI

Vamos, prepárate, tenemos un largo camino por delante

Rui se levanta, dobla las mantas, las guarda en la mochila que tiene ya colgada Ookami y se ponen en marcha.

Entran de nuevo en la arboleda. Hay todo tipo de roedores corriendo y ruido de pájaros por todos lados. Ookami se para y mira hacia los lados, no ve nada.

RUI

¿Qué ocurre?

Ookami se queda callado durante un segundo, haciendo un gesto de pausa a Rui con la mano.

OOKAMI

Algo lleva observándonos desde que entramos en el bosque

Rui asustada.

RUI

¡¿Una bestia?!

OOKAMI

Podría ser... Sigamos

Siguen caminando unos metros.

OOKAMI (CONT'D)

Y tú ¿qué tal con tu familia antes de todo esto? Apenas me has contado nada sobre ti

RUI

Bueno... vivo con mi abuela. Mamá murió cuando yo nací

OOKAMI

Oh, lo siento. ¿Y tu padre?

RUI

No te preocupes
(Algo pensativa)
Mi padre... nos abandonó, algún día espero poder encontrarlo y saber el por qué

Siguen caminando.

OOKAMI

Y ese poder tuyo ¿viene de familia? Nunca había visto algo parecido

RUI

¿La antimagia?

Rui se mira las manos.

RUI (CONT'D)
Nunca he conocido a nadie así
tampoco...

De repente de un árbol cae una especie de bestia anfibia, de piel escurridiza y babosa, de varios metros. Se coloca justo en frente de Rui.

OOKAMI
(Susurrando)
No te muevas, así no te verá

Rui se queda petrificada, la bestia croa. Ookami saca lentamente la katana. La bestia vuelve a croar y asoma la boca, la cual tiene una lengua enorme y llena de babas. Ookami se acerca poco a poco sin hacer ruido. De repente la bestia estornuda y llena a Rui de babas y mocos. Rui se queja y se retira las babas de los ojos.

RUI
¡Que asco!

La bestia detecta a Rui porque esta se mueve, se enfurece, saca la lengua, enseña los colmillos y justo cuando va a comerse a Rui es partida a la mitad por un rápido y elegante corte de Ookami.

RUI (CONT'D)
¡¿No podías haber hecho eso antes?!

Ookami se ríe mucho.

OOKAMI
Te dije que no te movieras

Ookami sigue riéndose.

RUI
Yo no le veo la gracia por ningún
lado

OOKAMI
Vamos Rui, note enfades. Busquemos
un lago donde puedas limpiarte un
poco

Siguen caminando. Mientras Rui se va intentando quitar las babas del cuerpo.

RUI
(Muy molesta)
¡Tengo babas hasta en las orejas!

Ookami se pone serio y vuelve a mirar hacia atrás.

OOKAMI (V.O.)

No era eso lo que nos observaba...

Se abren paso entre los árboles y escuchan agua caer.

OOKAMI

¿Oyes eso?

RUI

¡Una cascada!

Siguen el sonido y encuentran una cascada con una pequeña laguna.

RUI (CONT'D)

Hala, qué maravilla

(Señala a Ookami con el
dedo con tono enfadado)

¿No habrá más bichejos en el agua
no?

Ookami se ríe.

OOKAMI

A ver que lo compruebe

Ookami se acerca al agua, mete la mano y mira ligeramente el paisaje. Rui está a unos metros expectante.

RUI

¿Cómo está?

OOKAMI

De maravilla, una temperatura
perfecta, se nota que estamos ya
cerca de Hikai

RUI

Me refería a que si hay monstruos,
idiota

OOKAMI

Ah, eso, tan solo pequeños peces y
algún que otro dragón de tres
cabezas, poca cosa

RUI

Ja ja, muy gracioso

Rui se acerca, le abre la mochila a Ookami y saca unas mantas.

RUI (CONT'D)

Ahora date una vuelta o algo

Ookami la mira y se da cuenta de que se va a bañar.

OOKAMI

Cierto

(Mientras se aleja)

Voy a buscar algo de comida, da un grito si ocurre algo, ¿vale?

RUI

De acuerdo

Ookami se adentra en el bosque. Una vez Rui le pierde de vista, mira a su alrededor y empieza a quitarse la ropa. Primero empieza a lavar la ropa en el lago.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)

Maldito bicho asqueroso

Deja la ropa en una roca. Se acerca un poco al lago, mete el pie dentro para comprobar la temperatura.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)

Sí que está bien el agua

Mira hacia el bosque.

RUI (CONT'D)

(Para sí misma)

Bueno quizá me de tiempo a relajarme un poco mientras encuentra algo de comer...

Rui se mete poco a poco en el agua, pero se resbala con una roca y acaba sumergida en el agua. Se incorpora y se pone de pie, el lago no es muy profundo, le llega un poco por debajo del pecho. Rui se duele un poco

RUI (CONT'D)

¡Ay!

Se frota los ojos para quitarse el agua y de repente ve algo moverse entre los árboles cercanos. Se seca rápidamente los ojos y se mete en el agua hasta la altura del cuello.

RUI (CONT'D)

¿Ookami?

Nadie contesta.

RUI (CONT'D)

Ookami esto no tiene ninguna gracia, estoy desnuda, por favor date la vuelta

Se mantiene el silencio. De repente se oye a algo esconderse detrás de una roca que está a escasos metros. Rui centra la mirada ahí y mira con mucho miedo.

De repente, sale un HOMBRE GIGANTESCO (49 años) muy feo y fuerte. Este empieza a hacer ruidos extraños. Rui empieza a gritar.

Ookami tiene unos conejos en la mano cuando escucha los gritos de Rui en el lago.

OOKAMI

¡Es Rui!

Ookami va corriendo hacia allá. Cuando llega ve a Rui desnuda en el agua tapándose y al hombre gigantesco. Rui está llorando. Ookami no duda ni un segundo y desenvuelve la katana, va corriendo a matar al hombre gigantesco, pero justo antes de cortarlo a la mitad, el hombre gigantesco se envuelve en un humo que se disipa rápidamente, y de él, sale una MUJER (25 años, se llamará NAI). Está con cara de miedo.

NAI

No, por favor, era una broma

Ookami se queda justo con el filo de la katana en el cuello de Nai. Ookami está respirando muy rápido debido a la acción.

NAI (CONT'D)

Solo quería gastarle una broma.

(Mirando a la espalda de Ookami)

No le hagas nada Rhast, ha sido culpa mía

OOKAMI

¿Rhast?

Ookami escucha gruñidos a su espalda, se da la vuelta y ve que hay una especie de lobo de gran tamaño y unas fauces enormes. Ookami baja el arma y vuelve a mirar a Rui la cual está más tranquila.

Hay una pequeña elipsis y vemos a Ookami, Rui y Nai sentados alrededor del fuego donde están cocinando los conejos. Rui está con unas mantas mientras se acaba de secar la ropa. El ambiente es muy tenso. RHAST está sentado al lado de Nai también alerta.

OOKAMI (CONT'D)

Tú eras quien nos estaba observando ¿verdad?

Nai se toca la cabeza.

NAI

Esto... verás... Es que os vi cuando entrasteis en el bosque, y sobre todo vi a ella y, tenía tantas ganas de conocerla, digo conoceros... No me pude resistir

Nai sonríe ampliamente para intentar calmar los ánimos.

OOKAMI

Creo que deberías disculparte con Rui

NAI

Mil disculpas, no era mi intención asustarte. Es que no veía el momento para saludar

RUI

¿Cómo te llamas?

NAI

¿Que cómo me llamo eh? Buena pregunta... Tú me caes bien, así que te diré mi verdadero nombre, Nai, me llamo Nai

RUI

Nai...

(Muy enfurecida)

¿Y por qué narices te escondes en una roca y me asustas mientras estoy desnuda en un lago?

El volumen de la voz de Rui echa para atrás a Nai

NAI

Perdón, me gusta gastar bromas

OOKAMI

¿Qué fue eso de antes? Esa magia, eras un ser monstruoso y ahora bueno... eres...

NAI

Oh, esa es la forma que suelo usar cuando no conozco a la gente. Da miedo ¿eh? La gente se suele asustar, pero tú casi me matas... Así que decidí transformarme en esto. ¿Os gusta?

RUI

Entonces... ¿ese cuerpo tampoco es tuyo?

Nai sonríe y niega con la cabeza.

OOKAMI

Entonces esa es tu magia ¿no? ¿Transformarte?

NAI

(Bajando la mirada)

Sí... No es muy común ¿verdad?

Rui está súper emocionada.

RUI
¡Qué original!

Nai con los ojos chispeando

NAI
¿Verdad? Somos tal para cual

Rui otra vez muy enfurecida.

RUI
(Mientras golpea en la
cabeza a Nai)
¡Pero eso no te exime de ser un o
una idiota, pervertido o
pervertida!

Nai con un chichón en la cabeza.

NAI
No señora

Ookami mira la comida y ya está lista. Se levanta coge la carne y le da un pedazo a Rui y otro a Nai.

NAI (CONT'D)
¿Para mí también? ¡Gracias!

Ookami mira a Rhast.

OOKAMI
¿Este bicho come conejos?

NAI
Rhast, venga, vuelve a tu forma normal.

Rhast gruñe.

NAI (CONT'D)
¡Rhast!

Rhast se envuelve en un humo similar al de antes Nai.

NAI (CONT'D)
Sí, come de todo el pobre, es más bueno...

Ookami mira a Rui extrañado y de repente de la humareda sale una especie de lobito muy gracioso. Rui se echa las manos a la cara y se emociona.

RUI
¡Ay por favor, qué cosita!

NAI

¿Verdad que sí? Nos conocimos por casualidad hace unos años y mira por donde, teníamos magias parecidas

Rui sigue mirando a Rhast con cara de querer abrazarlo. Rhast mira a Rui con algo de miedo. Ookami le lanza un trozo de carne a Rhast, este se emociona mucho. Ookami mira a Nai.

OOKAMI

¿Vives aquí? ¿En el bosque?

NAI

¡Bingo!

RUI

¿Por qué? ¿No tienes miedo?

NAI

¿Miedo? ¿De qué? Todas las criaturas de este bosque son maravillosas, es cierto que algunas aparentan ser monstruosas, pero créeme que lo único que puede llegar a asustarte aquí, es el perderte entre los árboles. Esto es todo un laberinto

Nai le da un fuerte bocado al conejo.

NAI (CONT'D)

Esto está sabrosísimo, Rhast apunta la receta

OOKAMI

¿Tú estás perdido?

NAI

¿Yo? Que va, de hecho me dedico a ayudar a la gente a salir de aquí, me conozco este bosque como la palma de mi mano

Se mira la mano y se le quedan mirando.

NAI (CONT'D)

Bueno, que mi mano de verdad quiero decir

RUI

Nai, eso es genial, ¿Qué te llevas a cambio?

NAI

Bueno... Rhast y yo nos reímos bastante cuando asustamos a la gente. Sí, ese es el precio.

(MORE)

NAI (CONT'D)

La broma pre- escape del bosque.
¿Es tronchante verdad? Por cierto,
¿no estaréis perdidos? Puedo
ayudaros

OOKAMI

Bueno... no nos vendría mal un guía

NAI

¿A dónde queréis ir?

RUI

Hikai

NAI

Oh, Hikai, Hikai, hace tiempo que
no llevo a nadie hacia allá. Aunque
eso queda algo lejos, para mañana
podríamos estar allí. ¿Y qué os
lleva a la ciudad del fuego?

RUI

Es una larga historia...

Nai lanza el hueso de carne que tenía en la mano, se pone en
pie.

NAI

Pues vamos, no tenemos tiempo que
perder. Os llevaré por la zona más
turística

Rhast hace un ruido como hablándole a Nai.

NAI (CONT'D)

No, Rhast, ¿Cómo voy a llevarles
por el nido de hormigas quimera?
Qué cosas tienes, de verdad

Rhast gruñe de forma triste. Ookami y Rui se miran y ponen
cara extraña, de no fiarse del todo de Nai. Nai de repente se
envuelve en humo de nuevo y se transforma en un HOMBRE CON
BIGOTE (47 años) con pintas de aventurero. Se acerca a Rui,
la toma de la mano.

NAI (CONT'D)

Yo le ayudo señorita

Rui que sigue con la manta tapándola, se sujeta bien la
manta. Ookami le aparta la mano a Nai rápidamente.

OOKAMI

Ni se te ocurra mirar mientras se
cambia

Nai sonrío.

NAI

Mejor voy viendo qué camino tomar

Ookami pone cara de enfado. Nai se aleja con Rhast hacia el bosque. Rui se acerca a Ookami y le coloca la mano en el hombro.

RUI

Eh, no te preocupes, seguro que es de ayuda, no parece mala persona. Y adelántate tu también que voy a vestirme

OOKAMI

Sí, tienes razón
(Mientras se aleja de Rui)
No olvides la horquilla

RUI

Lo sé, lo sé. Venga, ve con Nai, que seguro que os acabáis haciendo amigos

Ookami resopla y se une a Nai el cual está silbando una canción aleatoria. Rui sonríe viendo como Nai y Ookami se juntan, se viste y se coloca la horquilla.

RUI (V.O.)

Gracias Kai, no dejaré que muráis en vano

Ookami grita desde la lejanía.

OOKAMI

¡Vamos Rui!

RUI

Voy

Rui se junta con Ookami, Nai y Rhast.

NAI

Por aquí

Los cuatro se sumergen en el bosque y vemos un plano aéreo de él, viendo lo que les queda para llegar a Hikai, que es bastante.

38.INT. CASA DE RUI. MAÑANA. FLASHBACK 17 AÑOS.

Sanji y KIARA (19 Años) Plano corto, se le ven los ojos AZULES, están en la cama, abrazados, entra mucha luz por la ventana. Kiara empieza a acariciarle la cara a Sanji.

SANJI

Me encantan tus ojos

KIARA

Pero si nunca te acuerdas de qué color son

SANJI

Sí que me acuerdo, verdes

KIARA

Sanji, son azules, que en tu cabeza sean verdes no quiere decir que lo sean

Empiezan a reírse y se besan. Sanji se aparta y pone cara triste.

KIARA (CONT'D)

Sanji, ¿Te pasa algo?

FIN DE FLASHBACK.

39.EXT. CAMINO HIKAI. TARDE.

Vemos que todos los asaltantes van enmascarados y a caballo por un camino rocoso. Sanji va a la mitad y tiene en paralelo a Kuroi, el cual lleva a la Abuela atada y amordazada a la espalda. Sanji está pensando en el flashback anterior, cuando Kuroi empieza a llamarle la atención.

KUROI

Líder

Kuroi ve que sigue a lo suyo y acerca el caballo y le toca el brazo a Sanji.

KUROI (CONT'D)

Líder

Sanji vuelve en sí y mira a Kuroi

SANJI

¿Qué?

La Abuela está tosiendo mucho. Se ve que hace mucho calor, el paisaje es rocoso y con poca vegetación.

KUROI

Creo que deberíamos quitarle la mordaza, al menos por esta zona

Sanji mira a la Abuela y ve que se está asfixiando, baja la mirada.

SANJI

Quítasela

Kuroi deshace la magia de mordaza de la abuela y esta empieza a respirar muy rápido.

ABUELA
 (Mientras se toca el
 cuello)
 Gracias, gracias...

Siguen caminando a caballo. La abuela se queda mirando a Sanji, con cara de preocupación. Mira su atuendo oscuro y su máscara.

ABUELA (CONT'D)
 Kiara hubiera querido que
 ejercieras como padre

Sanji hace caso omiso a las palabras de la abuela.

ABUELA (CONT'D)
 Pero la abandonaste...

SANJI
 (Entre dientes)
 Cállate...

ABUELA
 Se quedó sola cuando más te
 necesitaba

SANJI
 (Entre dientes)
 Cállate...

ABUELA
 Y aún así, ella te quiso hasta el
 último momento

SANJI
 (Gritando)
 ¡Que te calles!

Sanji hace un movimiento brusco con la mano derecha, enviando una magia de viento contra unas rocas que había a la derecha, haciéndolas añicos en cuestión de segundos. Todos se paran de repente y miran hacia Sanji con temor. Kuroi amordaza de nuevo a la abuela, la cual intenta zafarse sin éxito.

KUROI
 ¿Estás bien?

Sanji empieza a respirar entrecortado, mira al frente, ve que todos le miran.

SANJI
 ¡¿Qué estáis mirando?! ¡Seguid!

Se hace el silencio y siguen el camino.

40.EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. TARDE-NOCHE.

Ookami, Rui, Nai y Rhast están caminando por el bosque de las bestias. Nai va de avanzadilla. Empieza a oscurecer. Nai está transformado en una ABUELITA, imitando su voz (72 Años).

OOKAMI

¿Por qué narices tienes que convertirme en una señora mayor?

NAI

Señorito, modere su lenguaje

Rui empieza a reírse, Ookami se gira hacia ella enfadado.

OOKAMI

¡Pero no le sigas las gracias!

RUI

Pero, ¿Tu has visto cómo mueve el trasero? Es una súper abuela

Rui sigue riéndose. Ookami se enfada un poco.

OOKAMI

¿Cuánto queda Nai?

NAI

No,no,no,no,no. Pídame lo bien, mozo

Ookami saca la katana y la pone en el cuello de Nai. Nai de golpe deja de imitar la voz de viejecita y traga saliva.

OOKAMI

¿Te parece mejor así?

NAI

Hikai está pasando esa colina, pero creo que deberíamos esperar a que amanezca

OOKAMI

¿Por qué? ¿Incluso tú te pierdes en la noche?

NAI

Esta zona está plagada de Koburas

RUI

¿Koburas?

NAI

Son una especie de serpientes de fuego, suelen salir a cazar de noche

RUI

Serpi ¿qué?

Rui se desmaya. Nai se ríe.

NAI
Tranquila, solo están por la
colina, estaremos bien

OOKAMI
De acuerdo, acamparemos aquí

Hay una elipsis, ya es de noche. Están alrededor de una pequeña hoguera. Ookami está dormido al lado de Rhast, el cual sigue en forma de lobito, acurrucado también. Rui está sentada con Nai, el cual está ahora transformado en una CHICA (16 años) de la edad de Rui, menuda y linda.

RUI
Entonces, ¿llevas toda la vida
aquí, en el bosque?

NAI
No hombre. Nací en Kazekai

RUI
(Sorprendida)
La capital de Arur

NAI
Sí...

Nai baja la mirada.

RUI
Y ¿cómo acabaste aquí?

NAI
Bueno, mis padres murieron cuando
yo apenas tenía cuatro años, fui a
un orfanato y una familia con mucho
dinero me adoptó. Supongo que
esperarían que tuviera magia de
viento, pero ya sabes...

RUI
(Mientras baja la cabeza)
Oh...

NAI
El caso es, que mi madre nunca
llegó a aceptarme y me maltrataba a
diario. Hasta que una noche me
lanzo agua hirviendo a la cara
mientras dormía. Como no tenía a
nadie que me ayudara, decidí
escaparme y... aquí estoy. Oh, creo
que estoy hablando mucho ¿No?

Vemos que Rui tiene los ojos llenos de lágrimas.

RUI
Nai

NAI
Dime Rui

RUI
¿Puedo darte un abrazo?

A Nai se le ilumina la mirada

NAI
¡Sí!

Rui se abalanza sobre Nai y le da un fuerte abrazo mientras llora. Nai se aguanta las ganas de llorar.

NAI (CONT'D)
Eh, eh, pero ya estoy bien. Aquí hice mogollón de amigos. Si no hubiera ocurrido todo eso, no habría conocido a Rhast

RUI
¿Y cómo eres? Físicamente digo

NAI
Que cómo soy... Umn... Soy una chica guapísima ¿No ves?

Rui se emociona.

RUI
¿Esta es tu verdadera forma? ¿Eres una chica?

Nai sonríe y se toca la cabeza

NAI
No

Rui golpea a Nai en la cabeza haciéndole otro chichón.

NAI (CONT'D)
Lo siento, me da mucha vergüenza mostrar mi forma real

RUI
¿Por?

NAI
Te lo he dicho, tengo cicatrices en la cara, y bueno, no quiero dejar de gustarte...

RUI
(Con un tono dulce)
Estás tonto...
(MORE)

RUI (CONT'D)
 (Cambia rápidamente a
 enfurecida)
 ¿Quien ha dicho que me gustes?

Nai empieza a reírse. Tras unos segundos se hace el silencio.

NAI
 Entonces... ¿por qué vais a Hikai?
 Y no me digas que es una larga
 historia de nuevo

RUI
 ¿Sabes lo que son las gemas de
 Akuma?

NAI
 No

RUI
 Hay un lugar en Arur, conocido como
 las Ruinas de Akuma. Es un lugar
 donde se dice que están encerrados
 todo tipo de demonios

A Nai le interesa mucho lo que cuenta Rui y pone especial
 atención.

NAI
 Hala

RUI
 Cualquiera que consiga entrar
 usando las gemas y reviva a alguno,
 recibirá un deseo. El caso es, que
 un grupo de asesinos está detrás de
 ellas y... arrasaron mi pueblo y
 secuestraron a mi abuela, la cual,
 escondía la de Chikai

NAI
 Y hay otra gema en Hikai y se
 dirigen hacia allá

Rui se sorprende.

RUI
 Sí. Espera, ¿Cómo sabes eso?

NAI
 ¿Era lo obvio no?
 (Nai emocionado)
 ¿He acertado?

RUI
 De camino conocí a Ookami y decidió
 ayudarme a salvar a mi abuela, no
 sé muy bien por qué
 (Baja el tono)
 (MORE)

RUI (CONT'D)
 Arriesgar tu vida por alguien del
 que apenas sabes nada...

Nai se llena de humo y aparece convertido en Ookami, imita sus posturas y su voz.

NAI
 Entonces ¿Puedo ir contigo?

Rui se ríe.

RUI
 Oye, no lo dijo así

NAI
 No, no. Quiero decir que quiero ayudarte yo, Nai

RUI
 Nai... ¿A qué viene esto? Esos tipos son realmente peligrosos

NAI
 Bueno, hace tiempo que llevo pensando en cambiar de aires y tengo a Rhast, él se ocupará si hay problemas, está hecho toda una fiera

Vemos a Rhast moviendo la pata trasera mientras duerme.

NAI (CONT'D)
 Bueno, en su forma bestia quiero decir

RUI
 Pero

Nai bosteza, estira los brazos.

NAI
 Es una decisión, y ahora a dormir que estoy agotado

RUI
 Pero

NAI
 Buenas noches

Nai se echa en la manta hacia un lado. Rui mira hacia Ookami y lo ve dormido.

RUI (V.O.)
 Gracias chicos

Rui empieza a tener un leve dolor en la vejiga.

RUI
 (Para sí misma)
 Tengo que hacer pis

Rui se aleja un poco de donde están, hace pis y cuando vuelve ve que del cuerpo de Nai empieza a salir humo, se extraña porque Nai está roncando levemente. Se acerca, se disipa la humareda y ve al verdadero NAI (15 Años) Realmente es un chico rubio de media melena, que tiene marcas en la cara debido al agua hirviendo. Rui sonríe.

RUI (V.O.)
 No me dejarías de gustar así

Rui se echa en su cama y se duerme. El cielo está muy estrellado y vemos una estrella fugaz pasar.

41.EXT. CALLES DE HIKAI. TARDE. SUEÑO OOKAMI FLASHBACK 20 AÑOS.

Ookami está caminando junto a su hermana por las calles de Hikai.

OOKAMI
 ¿Cómo han ido las clases?

SAORI
 Bien, la profe dice que si sigo así me saltará un curso

OOKAMI
 Sabía yo que eras la lista de la familia

Siguen caminando cuando ven que al final de la calle hay un CHICO 1 (16 Años) con pintas amenazadoras. Ookami coge de la mano a Saori y da la vuelta, pero ve que por la otra parte de la calle hay dos CHICOS más (16-18 años). Estos se acercan encerrando a Ookami. Saori se agarra fuerte a Ookami.

CHICO 1
 Pero si son los hermanos prodigio

OOKAMI
 ¡Dejadnos en paz!

Ookami hace gestos agresivos.

CHICO 2
 (Mientras saca la lengua)
 Qué hermana tan guapa tienes

OOKAMI
 No os atreváis a tocarla

De repente Saori desaparece de los brazos de Ookami y están los 3 chicos manoseándola. Ookami se mira las manos sin creer cómo ha desaparecido, mira hacia ella y ve que es Rui.

OOKAMI (CONT'D)

¿Rui?

Empieza a sentir como su cuerpo se está transformando, pero no vemos el resultado. De repente todo está en llamas, él está tirado en el suelo desvanecido mientras oye gritos.

HOMBRE 1

¡Es un monstruo! ¡El niño de los Uchiha es un jodido monstruo!

Ookami ve que su madre está llegando corriendo mientras se para delante de unos cadáveres y empieza a llorar desconsoladamente. Empieza a llover y las gotas empiezan a cubrir el rostro de Ookami. FIN DE SUEÑO FLASHBACK.

42.EXT. BOSQUE DE LAS BESTIAS. DÍA.

La lluvia que le cae a Ookami en el sueño resulta ser Rhast en forma de lobito lamiéndole la cara.

OOKAMI

(Medio dormido)

Rui...

Ookami se despierta por completo y aparta a Rhast mientras se limpia las babas de la cara.

OOKAMI (CONT'D)

Joder, Rhast...

Mira hacia los lados y no ve ni a Rui ni a Nai, aún trastornado por la pesadilla, se pone un poco nervioso y corre de un lado a otro, hasta que los encuentra riéndose. Nai está en su forma verdadera. Ookami está aún un poco alejado.

NAI

(Preocupado)

¿Eh? ¿Entonces cuando duermo sale mi verdadera forma?

Rui asiente. Ookami se va acercando a ellos lentamente.

NAI (CONT'D)

Rhast nunca me ha dicho nada

RUI

Nai, Rhast no sabe hablar

NAI

Ah, es verdad. ¿Y te gusta? Mi verdadera forma digo

RUI

No está mal, aunque de viejecita estabas más graciosa

Nai imita a la viejecita.

NAI

Jovencita, ¿Está usted intentando ligar conmigo?

Nai y Rui se ríen, cuando llega Ookami. Rui se alegra al verle.

RUI

Hombre, pensaba ya que no te levantabas. ¿Qué tal las babas de Rhast?

OOKAMI

¿Nos movemos?

43.EXT. PERIFERIA DE HIKAI. MAÑANA.

Rui, Ookami, Nai y Rhast están caminando y están ya en los alrededores de Hikai capital.

NAI

Voilà, Hikai, el reino del fuego

Ookami se adelanta un poco.

OOKAMI

A partir de aquí sé llegar bien. Gracias por todo Nai, ha sido un placer conocerlos

Rui y Nai se miran y Ookami se queda extrañado. Rui da un paso adelante.

RUI

Ookami, anoche Nai decidió que nos ayudaría a rescatar a mi abuela

Rhast se sorprende y hace un ruido de duda.

NAI

Rhast, ya te lo explicaré más tarde

OOKAMI

(Muy serio)
¿Le has explicado la situación bien?

Rui va a hablar cuando Nai da un paso y seguro de sí mismo.

NAI

Seremos de gran ayuda, lo prometo

Ookami mira a Rui y luego a Nai, suspira y siguen caminando.

44.EXT. CALLES DE HIKAI. MEDIODÍA.

Van los cuatro por las calles de Hikai. Las calles de Hikai están repletas de casas hechas de adobe. Hay gran cantidad de gente, podemos ver que hay hileras de flores rojas colgando por todos lados. Los habitantes van vestidos con turbantes y ropa para soportar el calor, la mayoría de colores claros. Nai va comiéndose una especie de helado, van él y Rui vestidos con ropa típica de Hikai, mientras que Ookami va algo molesto.

NAI

Qué bonito es esto, ¿habéis visto las flores? ¡Qué pasada!

Rui se queda embobada mirando las flores.

OOKAMI

Es la fiesta del Dios del fuego

NAI

Entiendo... ¿Cual es el plan?

RUI

Tenemos que avisar a la Líder del reino antes de que lleguen los que secuestraron a mi abuela

NAI

¿Y cómo vamos a hacerlo?

OOKAMI

Pues yendo al palacio

NAI

¿Así? ¿Sin más?

OOKAMI

¿Se te ocurre algo mejor? ¿O se te ha enfriado el cerebro con tanto helado?

Nai le da un mordisco al helado.

NAI

(Mientras come)

Al menos yo le he comprado ropa de su talla a...

Se empieza a oír jaleo a unas pocas calles de allí.

RUI
¿Qué es eso?

OOKAMI
Vamos, creo que es nuestro día de
suerte

Van corriendo hacia allá, a Nai se le cae el helado

NAI
¡Eh, mi helado!

45.EXT. PLAZA DE HIKAI. MEDIODIA.

Llegan a una plaza que está a rebosar de gente y en el centro un desfile en el que vemos que en el centro hay un carro tirado por Toramis (Felinos de gran tamaño), y la líder de Hikai, SHIINA (34 Años) en él.

RUI
(Asombrada)
Es la líder de Hikai

OOKAMI
Vamos, no tendremos otra mejor

Nai coge en brazos al pequeño Rhast y junto a Ookami y Rui empiezan a hacerse hueco entre la multitud. Pisan sin querer a varias personas.

CIUDADANO HIKAI 1
¡Eh!

NAI
Lo siento

CIUDADANO HIKAI 2
Nosotros también queremos ver

NAI
Solo será un momentito

Consiguen ponerse a pocos metros. Shiina lleva un velo, que se acaba apartando por el calor que hace. Ookami se queda mirándola, le suena la cara.

OOKAMI
(Para sí mismo)
¿Shiina?

Shiina sonrío saludando a los ciudadanos y Ookami está seguro de que es ella.

OOKAMI (CONT'D)
¡Shiina! ¡Shiina!

Rui mira extrañada a Ookami.

RUI
¿No decías que no la conocías?

Mientras Nai sigue disculpándose con la gente, Rhast tiene cara de miedo.

Shiina sigue saludando a las masas.

OOKAMI
¡Shiina! ¡Shiina!

De repente Shiina siente que escucha una voz familiar, mira hacia a Ookami y abre los ojos como platos.

SHIINA
(Para sí misma)
¿Ookami?

Shiina se pone de pie y se acerca al borde del carruaje más próximo a Ookami.

SHIINA (CONT'D)
(Emocionada)
¡Ookami, eres tú!

OOKAMI
(Mientras se revuelve
entre la multitud)
Shiina, escucha. Tenemos que hablar

Uno de la guardia real, TESSAI (49 Años) el cual va a caballo se acerca al carruaje de Shiina.

TESSAI
Tenemos que irnos ya

Shiina sonriente.

SHIINA
Ve a palacio

Tessai crea un portal en el que al otro lado se ve el palacio. Shiina mira hacia atrás y mira a Ookami.

SHIINA (V.O.)
Ookami has vuelto...

El carruaje y la guardia se meten en el portal, el cual se cierra en cuanto entra el último guardia. Toda la multitud de gente de la plaza empieza a marcharse. Nai, aún con Rhast en brazos, consigue juntarse con Rui y Ookami. Vuelve a poner a Rhast en el suelo.

NAI
¿Hemos conseguido algo?

Ookami empieza a caminar dirección a palacio.

OOKAMI
Vamos a palacio, como ya dije

RUI
(Algo nerviosa)
Pe-pero ¿se puede saber de qué
conoces a la Líder de Hikai?

NAI
(Sorprendido)
¿¡Que conoce a la Líder de Hikai!?

OOKAMI
Es una amiga de la infancia
(Para sí mismo)
Parece que algunos han encontrado
un futuro mejor

Nuestros protagonistas siguen caminando camino al palacio
mientras el plano se va haciendo cada vez más general.

NAI
Paremos antes para tomar algo

OOKAMI
No tenemos tiempo

NAI
Quiero algo fresquito, ¡me muero de
calor!

46.INT. PALACIO SHIINA. TARDE.

Shiina está en su habitación la cual es muy lujosa, está con
un bonito vestido azul celeste y se le ve realmente feliz. En
la habitación hay dos toramis los cuales se ven imponentes a
la par que leales.

SHIINA
Estaba allí, en la plaza.
(Mientras se tira en la
cama)
Eran los mismos ojos que recordaba

Shiina cambia su rostro a uno preocupado.

SHIINA (CONT'D)
(Para sí misma)
Espero que haya superado aquello...

47.EXT. CALLES DE HIKAI. NOCHE. FLASHBACK 20 AÑOS.

Shiina está en la calle y ve como Ookami lleva una mochila y
se marcha de Hikai.

SHIINA
 (Desde la lejanía)
 ¡Ookami! ¿A dónde vas?

Ookami no responde y Shiina echa a correr detrás de él. Consigue alcanzarle. Shiina le toca el hombro y le gira hacia él. Ookami está llorando.

SHIINA (CONT'D)
 (Bajito y preocupada)
 Ookami...

Ookami se vuelve a girar.

SHIINA (CONT'D)
 Espera, no te vayas. Seguro que todo se soluciona, entre todos podemos ayudarte a controlarlo

OOKAMI
 No voy a hacerle más daño a nadie

SHIINA
 Por favor, al menos prométeme que volverás pronto

Ookami se gira por última vez hacia Shiina.

OOKAMI
 No tengo ningún motivo para volver. Nadie me necesita

Ookami se gira y se funde con la oscuridad de la noche. Shiina empieza a llorar y cae de rodillas al suelo.

SHIINA
 (Para sí misma)
 Yo sí te necesito

FIN DEL FLASHBACK.

48.INT. PALACIO SHIINA. TARDE.

Shiina estaba teniendo el recuerdo del flashback tirada en la cama, mirando hacia arriba.

SHIINA (V.O.)
 ¿Qué le habrá hecho volver?

49.EXT. PALACIO SHIINA. TARDE.

De repente desde el balcón de su cuarto se empiezan a escuchar voces. Ookami, Rhast, Nai y Rui están discutiendo en la entrada de palacio con un guardia, ROI (38 Años).

OOKAMI
Te estoy diciendo que hemos quedado
con Shiina, es importante

ROI
Y yo le estoy diciendo que no estoy
autorizado para dejar pasar a nadie

Ookami chasquea la lengua, Rhast empieza a gruñir y Nai y Rui
están incómodos ya que la conversación entre Ookami y Roi se
está poniendo cada vez más tensa.

NAI
(Susurrándole a Rui)
Rui

RUI
(Susurrándole a Nai)
¿Qué?

NAI
(Susurrándole a Rui)
Necesito hacer pis

RUI
(Susurrándole a Nai algo
enfadada)
Te dije que no te tomaras ese litro
de limonada

Ookami está muy cerca de Roi, casi frente con frente, con
mucha agresividad.

OOKAMI
Te estoy pidiendo amablemente que
nos dejes pasar

ROI
Y yo le estoy pidiendo amablemente
que se marche, o si no, me veré
obligado a usar la fuerza

OOKAMI
Está bien

Roi empieza a cargar su puño de fuego, mientras que Ookami
saca su katana. Justo cuando está la cosa más tensa, Aparece
Shiina por detrás.

OOKAMI (CONT'D)
(Para sí mismo)
Shiina

SHIINA
Venga Roi, cálmate, son unos
amigos. Yo les invité a venir

Roi baja el puño, se coloca el traje y se echa a un lado.

ROI

Pensaba que eran unos impostores.
Siento el malentendido

Ookami pasa a su lado y le mira con desprecio, Rhast le da un pequeño ladrido, Rui y Nai pasan, Nai doliéndose de la vejiga. Esa parte de palacio hace mucho contraste con el exterior ya que tiene gran colorido, debido a las flores y las fuentes que hay. Es una palacio enorme, de mármol. Hay bastante guardia vigilando.

50.INT. PALACIO SHIINA. TARDE.

Entran a palacio. Se ve realmente lujoso. Hay mucho personal dentro trabajando, guardias, mayordomos y asesores. Están en el vestíbulo, donde hay una gran lámpara en el techo. Todos están mirando con asombro. Shiina se adelanta.

SHIINA

Estáis en vuestra casa

Nai se acerca corriendo a Shiina, y con mucha preocupación.

NAI

Perdona ¿Dónde está el baño?

Shiina sonrío y le señala uno de los baños.

SHIINA

Por allí

NAI

Gracias

Nai sale disparado hacia la dirección que Shiina le indica. Ookami se acerca a Shiina.

SHIINA

Y ¿qué os trae por Hikai?

OOKAMI

Es importante.

(Mira hacia los lados)

¿Tenemos un lugar más tranquilo para hablar?

51.INT. HABITACIÓN DE SHIINA. TARDE.

Aparecen, ya con Nai, en la habitación de Shiina. Rhast está con los dos toramis. Los toramis, mucho más grandes que él, empiezan a olerlo. Nai está observando cada lujoso detalle de la habitación. Rui y Ookami están sentados en la cama junto a Shiina.

SHIINA

¿Qué ocurre?

OOKAMI

Deben de estar al llegar un grupo de magos muy peligrosos que andan detrás de...

RUI

Detrás de la gema de Hikai

Shiina se lleva la mano a la cara de preocupación.

SHIINA

Akuma...

RUI

Sí, solo les falta una

Shiina se levanta de la cama.

SHIINA

Tengo que avisar a la guardia de inmediato. ¿Cuántos son?

Ookami se queda sin palabras y mira a Rui.

RUI

Son unos... Veinte creo, quizá menos

SHIINA

Estaremos bien entonces, este palacio está custodiado por cientos de guardias

Ookami coge del brazo a Shiina.

OOKAMI

Shiina escucha, solamente me he topado con los segundones, y te puedo asegurar que son extremadamente fuertes

SHIINA

De acuerdo, iré a por la gema ahora mismo

RUI

¿Dónde está?

SHIINA

Escondida en la biblioteca

Shiina sale de la habitación. Y llama la atención a un AYUDANTE (27 Años) que andaba por allí

SHIINA (CONT'D)

Dile a Tessai que venga de inmediato

AYUDANTE

Sí señora

Shiina vuelve a la habitación. Nai está acariciando a los toramis.

NAI

Anda Rhast, has hecho amiguitos
(Se acerca a las orejas de
los toramis)
No le hagais enfadar, tiene muy mal
pronto

Los toramis se miran y miran a Rhast el cual está sonriente.

Shiina se acerca a Ookami y Rui.

SHIINA

En seguida viene Tessai, mi mano
derecha. Tengo tantas preguntas
Ookami... ¿Dónde has estado todo
este tiempo?

OOKAMI

Lejos... Oye, ¿sabes algo de... mi
madre?

SHIINA

Sé que no le vino bien que te
marcharas

OOKAMI

Ella me odiaba después de lo que
pasó

SHIINA

No te odiaba Ookami, no sabes la
cantidad de veces que vino a mi
casa a preguntarme si sabía algo de
ti

Ookami mira hacia abajo.

SHIINA (CONT'D)

Tu madre cree haber perdido dos
hijos Ookami. Por favor quédate y
ve a verla

OOKAMI

No es tan fácil, tengo que
solucionar este asunto antes

Tessai entre por la puerta.

TESSAI

¿Me llamaba señora?

SHIINA
Sí, abre un portal hacia la biblioteca

TESSAI
Por supuesto

SHIINA
Y alerta a toda la guardia, parece que van a atacarnos entre esta noche y mañana

TESSAI
¿Atacarnos? ¿Quién sería tan estúpido?

SHIINA
Tú alértalos

TESSAI
De acuerdo, de acuerdo

Tessai prepara su magia y abre un portal que se ve que da a la biblioteca. Todos se quedan boquiabiertos.

SHIINA
En seguida vengo

Shiina cruza el portal, tras unos segundos en un silencio incómodo, Shiina regresa con un anillo que tiene incrustada la gema.

SHIINA (CONT'D)
Ya está, yo misma la protegeré

TESSAI
Voy a avisar a la guardia

Tessai cierra el portal y se marcha.

SHIINA
¿Puedo ofreceros algo? Imagino que estaréis cansados

Todos se miran y están realmente sucios.

SHIINA (CONT'D)
Hay en palacio unos baños

OOKAMI Y NAI
No hace falta

RUI
Sí, por favor

52.INT. BAÑOS CHICOS. TARDE-NOCHE

Ookami y Nai están en una especie de piscina de agua caliente, relajados.

NAI

¿Qué es eso que tienes en la espalda?

OOKAMI

¿Y tú eso que tienes en la cara?

Ambos se quedan callados mirando la nada

NAI

Es guapa la líder de Hikai eh. ¿Y sabes qué? Creo que le gustas, ¿sabes por qué lo sé?

Ookami no responde.

NAI (CONT'D)

Lo sé porque te mira como Rhast mira los conejos de tierra, exactamente la misma cara

OOKAMI

¿Como tú miras a Rui quieres decir?

Vuelven a quedarse callados.

OOKAMI (CONT'D)

¿Dónde has dejado a Rhast?

NAI

Está en otro baño con sus nuevos amigos

53.INT. BAÑOS TORAMIS. TARDE-NOCHE.

Rhast está convertido en bestia disfrutando del baño, mientras los toramis le miran con miedo.

54.INT. BAÑOS CHICAS. TARDE-NOCHE.

Rui está en la piscina de agua caliente mientras Shiina está acabando de quitarse la ropa. Rui se queda mirándola, asombrada por su belleza. Una vez desnuda, Shiina se mete en la piscina junto a Rui.

RUI

¿De qué conoces a Ookami? Dijo que erais amigos de la infancia

SHIINA

Sí, fuimos a la escuela juntos y siempre fuimos... muy cercanos

RUI

¿Erais novios?

Shiina se sonroja mucho.

SHIINA
¿Novios? No, no... Nos llevábamos
muy bien...

Rui intentando disculparse con gestos

RUI
Lo siento, es que, por cómo le
miras, pensaba que...

Tras un breve silencio

RUI (CONT'D)
Tú sabes lo que le pasó ¿verdad? Tu
sabes por qué no quiere volver a
usar magia de fuego

SHIINA
Lo recuerdo como si fuera ayer.
Ookami siempre volvía a casa con su
hermana, y ese día se toparon con
unos indeseables de clase. Ookami
intentó defenderla pero... perdió
el control y mató a todos los que
estaban a su alrededor, incluido a
ella...

RUI
Lo siento, no debí preguntar

SHIINA
No te preocupes. ¿Tú de qué lo
conoces?

RUI
Los magos que vendrán destruyeron
mi aldea y secuestraron a mi
abuela. Conseguí huir y en mi
camino me topé con Ookami y no sé
muy bien por qué, decidió ayudarme
a rescatarla

SHIINA
Ya veo, no ha cambiado en absoluto.
Y el otro chico, Nai, ¿Es tu novio?

Shiina se acerca con sonrisa pícaro a Rui. Rui se sonroja y se pone muy nerviosa.

RUI
Nai, ¿mi novio? So-solo me parece
mono

Shiina se ríe.

SHIINA
Solo bromeaba, quería devolverte tu
pregunta sobre Ookami

RUI
(Nerviosa)
Ah, entiendo...

Shiina mira un reloj que marca las ocho y media de la tarde.
Sale del agua y se pone una toalla.

SHIINA
Creo que deberíamos ir saliendo, la
cena estará preparada en nada. Os
he dejado ropa limpia en las
habitaciones de invitados, Tessai
os guiará

RUI
Muchas gracias de veras

SHIINA
Es lo mínimo que puedo hacer por
Ookami

Rui también sale del agua, vemos que tiene el cuerpo lleno de
moretones.

SHIINA (CONT'D)
Tenías razón

RUI
¿En qué?

SHIINA
Me gusta Ookami, pero no se lo
digas
(Mientras guiña el ojo)
Que quede entre tú y yo

Rui sonrío y asiente. Vemos un plano general de los baños que
son iguales tanto los de chicos como chicas, de techos muy
altos y hechos de piedra, con un agua del que sale mucho
vapor.

55.INT. HABITACIÓN INVITADO RUI. NOCHE.

Vemos a Rui acabando de vestirse con la ropa que Shiina le ha
dejado, es un vestido de dos piezas blancos con rayas a los
lados de color burdeos. Está frente al espejo peinándose y
colocándose la horquilla de Kai, cuando Ookami llama a la
puerta.

OOKAMI
¿Se puede?

RUI

Sí, pasa

Ookami tiene también un vestido de dos piezas blanco pero este tiene las rayas azul oscuro. Ookami entra en la habitación y vemos que detrás está Nai con el mismo vestido que Ookami pero le queda algo grande.

RUI (CONT'D)

¡Qué guapos estáis chicos! ¿Y Rhast?

Rhast entra el último, tiene hecho dos moños en la cabeza, le da mucha vergüenza entrar

RUI (CONT'D)

Oh Rhast tú también estás lindísimo

NAI

¡Me queda enorme!

A Nai se le ilumina la mirada.

NAI (CONT'D)

Ya sé

Nai se envuelve de humo y se convierte en un HOMBRE (23 Años, alto y apuesto) El vestido ahora le sienta como anillo al dedo.

NAI (CONT'D)

¿Qué te parece ahora Rui?

RUI

Umn... Me gustaba más antes

Nai pone cara triste y se vuelve a transformar en el verdadero Nai. Rui está en el baño acabando de ponerse unos pendientes típicos de Hikai, cuando ve un bote de polvos rojos y se queda extrañada. Ookami la ve dudar y se acerca.

OOKAMI

Mira, trae

Ookami se impregna los dedos de este polvo rojo y los pasa por los labios de Rui de arriba a abajo.

OOKAMI (CONT'D)

Ya está

Rui se queda mirándose en el espejo.

OOKAMI (CONT'D)

Es un maquillaje típico de las mujeres de por aquí

RUI

¿Es la primera vez que lo haces?

OOKAMI
 No, antes, en las fiestas siempre
 se lo hacía a Saori

Ookami se da cuenta de que es la primera vez que menciona el nombre de su hermana delante de Rui. Al principio se produce un silencio. Ookami mira al suelo, pero para cuando alza la vista, Rui le coge la mano.

RUI
 Seguro que era muy feliz a tu lado

Ookami mira a Rui emocionado y feliz. Nai desde fuera del baño.

NAI
 ¡Venga! ¡Me muero de hambre!

Rui vuelve a la habitación y sale por la puerta. Nai va a salir pero Ookami le para y le dice en voz baja.

OOKAMI
 Si algo sale mal, prométeme que
 cuidarás de ella

NAI
 Eh...

OOKAMI
 Prométemelo

Nai asiente. Y le da una palmada en la espalda

OOKAMI (CONT'D)
 Y aprovecha y dile lo guapa que
 está hombre, así nunca la vas a
 enamorar. Vamos Rhast, vamos a
 cenar

Ookami cierra la puerta y Nai se queda parado pensativo. Ve que Rui está algo alejada y acelera para acercarse a ella.

NAI
 Rui, sabes qué, me he dado cuenta
 de que estás guapísima

RUI
 ¿Sí? ¿Tú crees?

Mientras Nai y Rui tienen esta conversación, se van alejando de la cámara.

56.EXT. PERIFERIA DE HIKAI. NOCHE.

Sanji y los asaltantes están observando desde una pequeña colina, el palacio de Shiina. Kuroi se acerca a Sanji.

KUROI

¿Cual es el plan?

Sanji se gira y le mira agresivamente.

SANJI

¿Cómo que cual es el plan?

KUROI

Ya sabe, Hikai es conocida por su fuerte defensa y seguro que la gema del palacio está mucho más protegida que el resto que hemos conseguido

Sanji empieza a reírse a carcajadas. Los asaltantes se ven preocupado puesto que opinan igual que Kuroi.

SANJI

Kuroi amigo, ¿no has entendido nada verdad? No sabes hasta donde soy capaz de llegar por reunir todas y cada una de las gemas

KUROI

No, no lo sé. Esto es un suicidio Sanji, vamos a morir todos, incluido tú. ¿Por qué no esperamos y reunimos más magos a nuestras líneas?

SANJI

¿Sabes por qué nadie ha intentado ir a Akuma antes?

KUROI

No, señor

SANJI

Porque lo que hay allí, está por encima de cualquier magia de esta tierra

(Se dirige a todos los asaltantes)

Así que, si alguien cree que ni siquiera puede con magos Hikainianos, que se marche ahora mismo, porque lo que encontraremos en Akuma, es el mismísimo infierno

Todos empiezan a aclamarle. La abuela la cual está amordazada le mira prácticamente llorando y negando con la cabeza. Empiezan a galopar hacia palacio.

57.INT. SALON PRINCIPAL. PALACIO SHIINA. NOCHE/ EXT. CALLES HIKAI NOCHE.

Shiina, Rui, Ookami, Nai y Rhast están cenando en el salón principal. Hay un par de pavos en el centro y cada uno se está sirviendo. Nai y Rhast son los que están comiendo más rápido mientras que Ookami y Rui están mucho más preocupados. Shiina se percata de ello.

SHIINA

No os preocupéis, los atraparemos
sin problemas, al fin y al cabo
aquí donde me veis, soy de las
magas más poderosas de Arur

Cambia el plano al exterior donde los asaltantes enmascarados están corriendo a caballo hacia palacio, asesinando violentamente a todo el que se cruce en su camino. Todos los asaltantes han hecho uso de sus magias, menos Sanji, el cual va tranquilo.

Volvemos a palacio.

OOKAMI

Tienes razón. Nai pásame un poco de
sal

NAI

Toma

OOKAMI

Gracias

El grupo de asaltantes está ya en las puertas exteriores de palacio. Está todo lleno de cadáveres de guardias, vemos el de Roi. Se bajan de los caballos.

SANJI

Dejad los caballos ahí. Las gemas
nos llevarán a Akuma

Sanji va liderando y se dirigen a la puerta.

Siguen cenando dentro tranquilamente, cuando de repente Tessai entra corriendo.

TESSAI

¡Líder! ¡Líder! ¡Están aquí! Han
conseguido entrar

SHIINA

¿Pero y la guardia?

De repente se escucha una explosión y muchos gritos en palacio.

TESSAI

Tienen que marcharse, preparé un portal en seguida

SHIINA

¿Han acabado con toda nuestra guardia?!

TESSAI

Aún quedan los del interior de palacio

Shiina se queda pensativa. Ookami y Rui están alertados también, mientras que Nai está completamente en shock, con un muslo de carne entre las manos.

SHIINA

No podemos huir, esos tipos son capaces de hacer arder Hikai entera si no encuentran lo que buscan

TESSAI

¿Qué sugiere?

SHIINA

Trae a los toramis

TESSAI

Pero...

SHIINA

Tráelos, y a todos los guardias que queden con vida

TESSAI

De acuerdo

Shiina se gira hacia nuestros protagonistas.

SHIINA

Rui y Nai, vosotros quedaos atrás. Ookami tú puedes peleas ¿verdad?

Ookami saca la katana que tenía guardada debajo de la mesa.

OOKAMI

Intentaré ser de ayuda

Rhast ladra y se convierte en una bestia.

Quedan en el salón Ookami, el cual tiene la katana en la mano, Rhast transformado en bestia, los toramis, que están al lado de Shiina y unos 15 GUARDIAS REALES (20-35 Años). Nai, Rui y Tessai se encuentran echados algo hacia atrás. Se empiezan a escuchar golpes desde detrás de la puerta, una asistente está gritando.

SHIINA

Preparaos

De repente la gran puerta es hecha añicos y vemos como entra el grupo íntegro de asaltantes, uno de ellos tiene la cabeza de una de las asistentas, y la lanza hacia Shiina. Shiina se queda en shock viendo como la cabeza rueda hacia ella. Los guardias se ponen en posición de defensa protegiendo a Shiina. De entre el grupo de asaltantes, aparece Sanji muy calmado.

SANJI

Dame la gema

Nadie responde.

SANJI (CONT'D)

Bueno, parece que de nuevo
tendremos que hacerlo por la fuerza

Sanji avanza un poco. Vemos a la abuela amordazada y atada un poco atrás, Rui la ve y se adelanta llorando.

RUI

¡Abuela!

Ookami corre y la detiene.

OOKAMI

¡Rui no!

SANJI

(Para sí mismo)

Rui

Rui, al fin nos vemos

Rui agarrada por Ookami, empieza a gritar.

RUI

¡Suéltala, suelta a la Abuela!

SANJI

Rui, ¿tú tampoco quieres ver a mamá?

RUI

¿A mamá...? ¿Qué sabes tú de mamá?

Sanji sigue caminando hacia delante mientras habla

SANJI

¿Que qué sé yo? Rui, soy tu padre.
Voy a revivir a mamá, en Akuma, por
eso, dadme la

SHIINA

¡A por él!

De repente uno de la guardia real lanza un ataque contra Sanji pero Omen crea un cuervo de magia que bloquea el ataque. Kuroi, apunta con el dedo a la guardia y a cámara lenta vemos como un Sanji, con la máscara rota en el suelo, está sorprendido. Mira a Rui, que está llorando de rodillas, siendo arropada por los brazos de Ookami. Rui cae al suelo. Sanji cambia su expresión a enfado.

SANJI

Acabad con todos menos con la chica

SHIINA

¡Ookami protege a Rui!

Ookami asiente y se queda con Rui y Nai algo atrás. Los asaltantes y la guardia real empiezan a combatir. Vemos como Omen está creando cuervos que lanza en contra de los guardias, mientras que Kuroi usa sus cadenas de agua a para hostigar. Por parte de los guardias de Hikai, todos usan magias de fuego, unos bolas de fuego, otros armas ígneas. Vemos que los guardias están cayendo ante los asaltantes, cuando de entre ellos aparece Shiina montada encima de un torami empieza a pelear también. Sanji sigue al fondo observando la pelea junto a la abuela.

Shiina ha conseguido derrotar a varios asaltantes, pero quedan en pie 5 asaltantes y Sanji frente a los 4 guardias reales que han sobrevivido. Los guardias se juntan.

GUARDIA 2

(Mientras se limpia la
sangre de la cara)

Líder, no podemos hacer nada

SHIINA

Aún podemos ganar

Sanji ve que sus hombres están magullados y algo cansados. Deja a la abuela sola.

SANJI

No te muevas de ahí

Sanji chasquea la lengua y se junta con los asaltantes.

SANJI (CONT'D)

Apartaos, ya me encargo yo

OMEN

Señor, tenga cuidado, deje que lo
hagamos noso

Sanji mira a Omen furioso y Omen se calla de inmediato. Camina de nuevo hacia los guardias y Shiina. Shiina está expectante.

SHIINA (V.O.)
 ¿Qué pretende? ¿Va a meterse el
 sólo contra cinco?

Los guardias se preparan para atacar, cuando Sanji teletransportándose de un lado a otro, les corta el cuello a los cuatro guardias sin que si quiera les de tiempo a reaccionar. Shiina se queda en shock, todo está oscuro a su alrededor. Los toramis miran a Shiina muy desconcertados.

SHIINA
 (Para sí misma. muy
 desconcertada)
 ¿Quién es? Debe de ser un Dios...
 nunca había visto...

Sanji mira a Shiina, es su momento para morir. Cuando Sanji se abalanza para asesinarla, Ookami salta hacia Shiina y la empuja del camino de Sanji.

OOKAMI
 ¡Shiina!

SHIINA
 (Desconcertada)
 Ookami

Shiina cae al suelo y Ookami consigue cortar el ataque de viento de las manos de Sanji con su katana.

SANJI
 Muy rápido, pero no te interpongas
 en mi camino

De repente Sanji usa otra magia de viento para empujar a Ookami contra la pared, golpeando así su cabeza y dejándolo inconsciente y sangrando en el suelo. Shiina sigue en el suelo, los toramis se acercan a ella para ver si está bien. Desde el suelo, Shiina ve que sus guardias están muriendo. Ookami está en el suelo y Nai y Rui temblando de miedo mientras Rhast, convertido en bestia, está protegiéndolos.

SHIINA
 Tengo que...

Shiina consigue levantarse.

SHIINA (CONT'D)
 Tengo que salvarlos

Shiina empieza a desprender fuego de las manos, crea unas espadas ígneas y mira con seguridad a los toramis, los cuales están llameantes también y sacando los colmillos.

SHIINA (CONT'D)
 ¡Vamos a salvarlos!

Shiina se lanza contra Sanji corriendo. Sanji hace un sutil movimiento de mano. Shiina sigue corriendo pero justo cuando va a alcanzarlo nota que se cae. Abre los ojos y no entiende qué pasa, mira a los lados y ve que los toramis han sido partidos a la mitad. Se mira a sí misma y ve como sus piernas han sido cortadas a la altura de las rodillas. Cae al suelo junto a los toramis. Los mira desde ahí, empieza a llorar.

SHIINA (CONT'D)

¿Cómo?...

Sanji se acerca a ella, ve que la gema está en forma de anillo. Se agacha.

SANJI

Es una pena, tenías unas piernas muy bonitas

Sanji se agacha, le coge la mano y le quita el anillo.

SHIINA

No...

SANJI

Tranquila, no voy a matar a nadie más, ni siquiera a ti, líder de Hikai. Aunque quizá mueras por ti misma

Sanji se gira y vemos que Shiina se está desangrando.

Sanji se acerca a Rui, la cual está con Nai y Rhast.

SANJI (CONT'D)

Rui, ¿Quieres salvar a tu abuela?

Rui se echa a llorar mientras mira a su abuela amordazada y atada.

SANJI (CONT'D)

Entonces ven conmigo, no voy a hacerte daño, lo prometo

Rui en silencio se acerca a Sanji. Por el camino, agacha la cabeza y se le cae la horquilla de Kai.

NAI

¡No, Rui, es una trampa!

Rhast amenaza con atacar a Sanji, pero Rui le pide que no, con la mano.

RUI

Por favor, no hagáis nada, no quiero que más gente muera por mí

SANJI

Así me gusta

Sanji coge a Rui de la mano y la lleva junto a la abuela. Nai se queda mirando fijamente a Rui, y luego ve que se le ha caído la horquilla, la recoge y hace el amago de dársela, pero sabe que es peligroso y se la guarda.

RUI

¡Abuela!

Rui y la Abuela se abrazan mientras lloran.

RUI (CONT'D)

Abuela, ¿Estás bien? ¿Qué te han hecho?

Sanji se acerca al grupo de asaltantes, de los cuales quedan Kuroi, Omen, Gabe y dos más.

SANJI

¿Estáis listos para que vuestros deseos se hagan realidad?

Todos asienten con la cabeza. Sanji saca las gemas y las junta en su mano. Estas empiezan a brillar y se crea un portal.

SANJI (CONT'D)

Vamos, Akuma espera detrás del portal

Todos entran, Sanji el primero. Kuroi agarra del brazo a la abuela y a Rui obligándoles a entrar.

KUROI

Venga, deprisa

Rui echa un último vistazo al salón, en el que Nai y Rhast están intentando despertar a Ookami. Tessai, el cual sale de debajo de la mesa, va a intentar cortar la hemorragia a Shiina. Rui justo antes de cruzar el portal.

RUI

(Mientras se le caen las lágrimas)

Lo siento chicos

Rui cruza el portal y se hace el silencio.

Tessai está con Shiina.

TESSAI

Shiina, Shiina, aguanta, voy a intentar curarte.

Tessai está muy nervioso, se le ocurre una idea.

Esto te va a doler ¿Vale? Tienes que ser fuerte

Shiina está temblando y muy pálida. Tessai crea una llama con sus manos y cauteriza las piernas de Shiina. Shiina empieza a gritar desconsoladamente.

TESSAI (CONT'D)
Lo siento, lo siento

Una vez cauterizadas las piernas. Shiina está casi desmayada del dolor. Tessai se levanta.

TESSAI (CONT'D)
Voy a por vendas

Tessai crea un portal y va en busca de vendas. Shiina está tirada en el suelo viendo como Nai y Rhast intentan despertar a Ookami.

NAI
Ookami, Ookami despierta

Rhast intenta darle con el hocico para moverle.

NAI (CONT'D)
Ookami, se han llevado a Rui, hay que ayudarla

Vemos a Ookami con los ojos cerrados.

58.EXT. SUEÑO OOKAMI. INDEFINIDO.

Ookami abre los ojos y ve que está en un lugar completamente negro, donde el suelo es agua y solo hay una pequeña luz al fondo.

OOKAMI
¿Dónde estoy? ¿Y los demás?

Ookami empieza a desesperar. De repente ve la silueta de una chica. Corre hacia ella.

OOKAMI (CONT'D)
¿Rui? ¿Eres tú? ¿Rui?

Consigue llegar hasta ella, la cual está de espaldas. Ookami la gira y es Saori. Saori sonríe, está muy emocionada.

SAORI
Hola Ookami

Ookami también se emociona.

OOKAMI
(Desconcertado)
Saori, ¿Qué...? ¿Estoy... muerto?

SAORI

Que vas a estar muerto, estás
soñando podríamos decir

OOKAMI

Oh... Hacía mucho que no soñaba
contigo, estando... así

SAORI

¿Viva?

OOKAMI

(Decaído)

Sí...

Levanta la vista y mira muy serio a Saori.

OOKAMI (CONT'D)

Saori yo... siempre he querido
pedirte perdón por lo de aquel día,
yo...

SAORI

¿Por qué? No hiciste nada malo

OOKAMI

Quise ayudarte, perdí el control y
acabé... acabé matándote

Ookami baja la cabeza. Saori golpea a Ookami en la cabeza.

OOKAMI (CONT'D)

Ay. Que te he pedido perdón

Se empieza a escuchar la voz de Nai con eco.

NAI (O.S.)

Ookami

Ookami mira alrededor, consciente de que le hablan desde el
mundo real.

OOKAMI

Creo que debería despertarme

SAORI

No recuerdas lo que pasó realmente
¿verdad?

Ookami se sorprende.

OOKAMI

¿Eh? Solo recuerdo en qué me
convertí...

SAORI

Aquellos tipos me asesinaron
Ookami, antes de que usaras tu
poder

OOKAMI

Mientes, solo dices lo que quiero
escuchar, al fin y al cabo, no eres
más que producto de mi imaginación

SAORI

¿Estás seguro?

Saori se acerca a Ookami y le toca la frente, de repente las imágenes del suceso aparecen ante Ookami. Vemos que efectivamente, asesinan a Saori y entonces es cuando Ookami usa su magia, acaba con los individuos y cae al suelo exhausto. Ookami se queda con los ojos abiertos como platos. Saori quita la mano de la cabeza de Ookami y Ookami asustado retrocede unos pasos.

OOKAMI

(Asustado)

¿Qué eres?

Vuelve la voz de Nai a aparecer.

NAI (O.S.)

Ookami despierta, tenemos que
ayudar a Rui

SAORI

Tienes que ayudarla, pero tendrás
que usar ese poder de nuevo

OOKAMI

Yo... no...

Saori se acerca a Ookami y le acaricia la cara mientras llora. Mira a Ookami a los ojos.

NAI (O.S.)

Ookami por favor

SAORI

Confía en mi

OOKAMI

Tengo tanto miedo

SAORI

Ookami, Siempre estaré a tu lado,
pase lo que pase

Saori abraza a Ookami, colocando las manos justo en la espalda desnuda de Ookami, justo donde el tatuaje. Ookami empieza a gritar y a llorar. Saori empieza a desvanecerse. Haciendo que Ookami intente desesperadamente que no.

OOKAMI
Saori, Saori, no te vayas, Saori
yo, tengo tantas preguntas

SAORI
Te quiero

OOKAMI
¡No!

Saori se desvanece por completo. De repente el tatuaje de Ookami empieza a brillar mucho. La oscuridad que envuelve a Ookami empieza a hacerse luz. Escuchamos a Nai de forma más clara.

NAI (O.S.)
¿Ookami? ¡Ookami! ¡Está abriendo
los ojos! ¡Venid! ¡Rápido!

Ookami echa un último vistazo a ese lugar.

OOKAMI
(Para sí mismo)
Yo también te quiero Saori

59.INT. SALON PRINCIPAL. PALACIO SHIINA. NOCHE.

Ookami abre los ojos y ve que a su alrededor está Nai llorando, Rhast en forma de lobito también muy emocionado, y Tessai acercándose.

OOKAMI
Chicos...

NAI
¿Estás bien?

Ookami se levanta rápidamente.

OOKAMI
¿Dónde están todos?

NAI
Aquí solo quedamos nosotros, Tessai
y Shiina, que está muy malherida

Ookami coge a Nai por el cuello del vestido.

OOKAMI
¿Se han llevado a Rui?

NAI
Han ido a Akuma. Juntaron las gemas
y se abrió un portal, y...

Nai empieza a respirar muy rápido, está asustado y nervioso. Ookami le suelta.

OOKAMI

Lo siento

NAI

¿Que-qué te pasa en la espalda?

La espalda de Ookami está brillando mucho.

OOKAMI

Tenemos que salvarla

NAI

¡Sí! Digo ¿Qué? Tenemos que pedir ayuda a qué se yo, ¿medio Arur?

OOKAMI

¿Dónde está el que crea portales?

NAI

Está con Shiina en la habitación principal

Ookami empieza a caminar hacia la habitación de Shiina.

NAI (CONT'D)

Pero... Ookami ¿Tú has visto a ese monstruo? ¡Acabó con todos, incluida Shiina en un abrir y cerrar de ojos?

Ookami sigue caminando ignorando las palabras de Ookami.

NAI (CONT'D)

¡Que no me ignores!

60.INT. HABITACIÓN DE SHIINA. NOCHE.

Shiina está en la cama con los muñones ya vendados, mientras Tessai le está dando un té.

TESSAI

Tome esto, le aliviará el dolor

Shiina le da un trago.

SHIINA

(Con cara de asco)

Puaj está asqueroso

Ookami entra en la habitación, seguido de Nai y Rhast.

SHIINA (CONT'D)

¡Ookami, estás consciente!

Ookami mira a Shiina y ve su situación y se entristece.

OOKAMI
Lo siento Shiina, es culpa mía

SHIINA
Soy yo la que debería disculparse,
puse en riesgo tu vida...

OOKAMI
Voy a solucionarlo todo, ya verás

Ookami frunce el ceño y se dirige a Tessai.

OOKAMI (CONT'D)
¿Hay alguna manera de llegar a
Akuma con tus portales?

TESSAI
Eh... Esto...

Tessai mira a Shiina como buscando la orden de Shiina, esta suspira y asiente.

TESSAI (CONT'D)
Es posible

Se corta el plano y vemos a Tessai con un mapa de Arur encima de la mesa.

TESSAI (CONT'D)
Esto es Akuma

OOKAMI
Ajá

TESSAI
Como ves, está en esta zona
pantanosas entre Mizukai y Kazekai,
bastante lejos de aquí

OOKAMI
Entiendo

TESSAI
Solo puedo crear portales en sitios
donde haya estado físicamente

OOKAMI
Joder...

TESSAI
Pero, por suerte, tengo un amigo
pescador que vive por allí, y he
estado en varias ocasiones

Tessai señala en el mapa una zona cercana a Akuma.

TESSAI (CONT'D)

Estará a unas... dos horas como mucho de Akuma, no puedo dejaros más cerca, lo siento

OOKAMI

Es más que suficiente

Shiina está muy preocupada, intenta incorporarse, y desde la cama.

SHIINA

Ookami, yo...

Ookami se queda mirando a Shiina con tristeza al ver el rostro emocionado de ella.

SHIINA (CONT'D)

Vuelve por favor, te estaremos esperando

Ookami se acerca a Shiina y le da un beso en la frente.

OOKAMI

Gracias Shiina

Shiina empieza a llorar. Y se abrazan fuerte. Ookami se sorprende, pero viendo lo destrozada que está Shiina, la abraza con fuerza. Tras unos segundos, Ookami se acerca a Tessai.

OOKAMI (CONT'D)

Estamos listos

TESSAI

De acuerdo

Tessai crea el portal, se puede ver la zona pantanosa a través de él.

OOKAMI

Vamos chicos

NAI

Esto... me convertiré en... Ya sé, esto servirá

Nai se envuelve en humo y se convierte en el hombre monstruoso en el que se convirtió en el lago. Nai y Rhast cruzan el portal. Ookami se dispone a cruzarlo también, pero justo antes de meter el primer pie.

SHIINA

Ookami, espera

Ookami se gira y mira a Shiina expectante. Shiina cierra los ojos y dice en voz alta muy nerviosa.

SHIINA (CONT'D)
¡T-te quiero!

Ookami sonrío.

OOKAMI
Lo sé

Shiina se queda boquiabierta.

SHIINA
¿¡Eh!?

OOKAMI
Tranquila, volveré

Ookami cruza el portal y Shiina está totalmente sonrojada.

61.EXT. PANTANOS AKUMA. NOCHE.

Ookami, Nai y Rhast llegan al pantano. Está todo muy oscuro, aunque muy luminoso, debido a la luz de luna llena. Están pisando el pantano lo cual hace que se mojen hasta los tobillos.

NAI
¡Ah, que asco!

OOKAMI
Nai escucha atentamente

Nai asiente.

NAI
Espera, ¿¡Tu katana!? ¿No me digas que te la has quedado en palacio? Estamos perdidos

OOKAMI
Nai que me escuches

Nai se relaja y atiende.

OOKAMI (CONT'D)
Voy a usar mi magia, no te asustes ¿Vale?

NAI
¡¿Qué?!

Ookami mira enfadado a Nai.

NAI (CONT'D)
Vale, vale, me callo y escucho

OOKAMI

Voy entrar yo solo en Akuma.
Necesito que esperes fuera y
vigiles. Sabes llegar ¿Verdad?

NAI

Ookami, llevo leyendo mapas desde
hace milenios

OOKAMI

Genial, ni se te ocurra entrar, si
lo que he escuchado acerca de ese
lugar es cierto, es un sitio
realmente peligroso

Nai se enfada.

NAI

Y tú vas a entrar solo

OOKAMI

Exactamente, y otra cosa. ¿Te
acuerdas de lo que hablamos sobre
Rui?

NAI

Sí, si algo sale mal, la protegeré

OOKAMI

Está bien

Ookami se acerca a Nai y le da un abrazo.

OOKAMI (CONT'D)

Mucha suerte Nai, ha sido un placer
conocerte

NAI

(Entre lágrimas)
Pero...

Ookami se agacha y le acaricia la cabeza a Rhast

OOKAMI

A ti también Rhast, habéis
resultado ser buenos amigos

NAI

Eso ha sonado a despedida

OOKAMI

No lo es

NAI

Gracias por ser nuestro amigo

Ookami y Nai se miran y se dan la mano. Rhast hace un ruido triste. Ookami se aleja unos metros. Ookami escucha la voz de Saori en su cabeza.

SAORI (V.O.)
Puedes hacerlo Ookami

Ookami suspira.

OOKAMI (V.O.)
Confío en ti Saori

Ookami se concentra, todo su cuerpo comienza a brillar, sus manos empiezan a convertirse en garras, le salen una especie de cuernos en la cabeza y desprende un poderoso maná de fuego del cuerpo. Va como un rayo cruzando el pantano y dejando una estela de fuego. Nai y Rhast se quedan patidifusos. Escuchan a un PESCADOR (54 Años) en una esquina y se giran.

PESCADOR
Parece que vuestro amigo demonio se
os ha adelantado

Nai y Rhast se miran sin sabes que decir.

NAI
¡Vamos a ayudar también!

Nai se convierte en un hombre atlético y de piernas largas y Rhast en bestia. Cogen aire igual que Ookami y empiezan a correr hacia Akuma, pero a una velocidad normal.

62.EXT. ENTRADA AKUMA. INDEFINIDO.

Los asaltantes, la abuela y Rui están a las puertas de Akuma. Es un lugar pantanoso. Están caminando, mojándose los tobillos. A la abuela se la ve muy cansada. Rui la apoya sobre su hombro para intentar ayudarla a avanzar. Llegan a un arco que parece muy antiguo y pasan por debajo, con mucho respeto. Hay un gran número de estatuas de lo que parecen demonios a los lados, todos las miran con miedo menos Sanji, el cual sigue avanzando con seguridad. De repente la abuela se desploma del cansancio, Rui se agacha e intenta levantarla, pero ve que está completamente exhausta.

ABUELA
Yo...

Sanji se gira enfadado y amenazante. Se acerca a la abuela. Rui se pone delante para protegerla.

RUI
Está agotada, por favor déjala
descansar

SANJI
No, la necesitamos para el ritual

RUI

Yo lo haré por ella

La abuela se incorpora un poco.

ABUELA

Rui cariño, es muy peligroso

Sanji toma interés en lo que dice Rui y se acerca a ella.

SANJI

¿De verdad puedes hacerlo?

Rui muy segura de sí misma.

RUI

Sí, trabajo con la abuela en el templo desde chica, sé hacer todo tipo de rituales

Sanji chasquea la lengua, piensa durante unos segundos mientras da una vuelta sobre sí mismo.

SANJI

Está bien, que se quede aquí, pero dos de mis hombres se quedarán con ella para vigilarla

RUI

Está bien

SANJI

(Para sí mismo)

Sí, está bien...

Sanji mira a sus hombres y señala a los dos asaltantes más débiles, Asaltante 5 y Asaltante 8.

SANJI (CONT'D)

Vosotros. Quedaos con la vieja aquí. Cualquier movimiento extraño, acabáis con ella

ASALTANTE 5

Señor, pero ¿y nuestros deseos?

Sanji les mira de forma amenazadora. Asaltante 8 se da cuenta de lo peligrosa que es la situación y rápidamente responde.

ASALTANTE 8

No se preocupe, nosotros nos ocuparemos

SANJI

Pues sigamos, y estad atentos. Todo en esta tierra va a intentar matarnos

Avanzan dejando algo atrás a Asaltante 5 y 8 y a la abuela. Pero antes de continuar, Sanji se gira y les dice.

SANJI (CONT'D)

Si no volvemos en ocho horas, sois
libres, los tres

Rui, Omen, Gabe y Kuroi miran preocupados a Sanji. Los asaltante 5 y 8 asienten con la cabeza.

63.EXT. NIEBLA DE AKUMA. INDEFINIDO.

Avanzan un poco, Kuroi Omen y Gabe van de avanzadilla entre la niebla, mientras que Sanji se ha quedado algo atrás.

SANJI

Tienes la misma mirada que tu madre

Rui mira a Sanji al principio sorprendida y luego molesta

RUI

Pues no sé como pudo enamorarse de
un asesino

SANJI

Y el mismo carácter por lo que veo.
Lo siento, pero todos los
asesinatos fueron necesarios

Rui se para y casi llorando.

RUI

¿También los de niños, mujeres,
ancianos de Hagu?

SANJI

Rui, no podíamos dejar testigos,
entiéndelo

RUI

¿E-entender qué? Todo por intentar
¿qué? ¿Venir aquí y que un demonio
reviva a mamá?

Sanji suelta una pequeña risa.

SANJI

¿Acaso tú no cruzarías medio Arur
para salvar a quien quieres? Aquí
todos estamos intentando salvar
algo, sé que el método no es el
mejor, pero te aseguro que no hay
otro

Siguen caminando y tras unos segundos en silencio.

SANJI (CONT'D)

Pero tienes razón, lo siento...
pero la echo mucho de menos

Rui mira a Sanji sorprendida por la tristeza con que lo ha dicho.

RUI

¿Por qué... por qué la abandonaste?

SANJI

No la abandoné. Solo traté de encontrar una magia que pudiera evitar su muerte, pero no lo conseguí. Pero juré que no me rendiría

La niebla se hace mucho más densa, ya casi no pueden verse entre ellos.

SANJI (CONT'D)

Seguid recto, no os desviéis, y no os fiéis de nada, percibo que se acerca algo muy peligroso

Vemos a Kuroi que intenta seguir recto por la niebla, cuando de repente ve lo que parece su hijo, MINATO (7 Años).

MINATO

Hola papi

Kuroi se queda petrificado, empieza a emocionarse.

KUROI

Mi-minato ¿Eres tú?

Sanji está caminando, mirando mucho a su alrededor sin poder ver nada, cuando de repente ve una figura que se intuye que es la de Kiara pasar por su lado, Sanji sigue caminando cuando de repente nota que esta figura está detrás de él y le susurra

KIARA

Sanji

Sanji no mueve ni un músculo.

Rui por su parte está igual que el resto, no ve nada, y trata de seguir las instrucciones de Sanji de seguir recto. Cuando de la nada aparece Kai.

KAI

Rui, sigues llevando mi Horquilla

Rui se para en seco, se toca la horquilla y empieza a llorar.

RUI

Kai, ¿Qué haces aquí? ¿No esta-
 estabas muerto...?

Kai se acerca un poco a Rui.

KAI

No, conseguí sobrevivir. Te estaba
 esperando aquí, sabía que
 conseguirías llegar

Kai le acaricia la mejilla a Rui, y le limpia las lágrimas.

RUI

(Entre lágrimas)

No... No he dejado de pensar en ti,
 yo...

Volvemos con Sanji. Sanji tiene detrás de él a Kiara, vemos
 como sigilosamente va cargando magia, se gira hacia ella.

SANJI

Kiara, cuanto tiempo

KIARA

Sanji, has venido

SANJI

No podía dejarte aquí, teníamos
 pendiente una cena

Kiara se acerca a Sanji y le coge una mano y da una vuelta
 sobre sí misma hasta enrollarse en la cintura de Sanji. Sanji
 le mira los ojos y son verdes. Sanji cambia por un segundo su
 cara a tristeza, pero rápidamente disimula

KIARA

Sanji, ¿Te pasa algo?

Volvemos con Kuroi.

MINATO

¿Cómo está mamá? ¿Vamos a comer
 arroz juntos otra vez?

Kuroi llorando se acerca a Minato para abrazarlo.

KUROI

Claro que sí cariño, ven aquí

Kuroi coge a Minato en brazos para darle un fuerte abrazo, de
 repente vemos como el niño empieza a convertirse en una
 criatura horrible, antropomórfica, con garras y muchos
 dientes afilados. Le muerde el cuello a Kuroi y empieza a
 comérselo mientras le cambia la voz a algo muy oscuro.

MINATO

Te quiero papá

Kuroi empieza a gritar de dolor. Volvemos con Rui la cual escucha el grito de Kuroi y empieza a buscarlo con la mirada.

RUI
(Muy desconcertada)
¿Qué ha sido eso?

KAI
No ha sido nada

RUI
Sí, he escuchado un grito

Vemos como las manos de Kai empiezan a convertirse en garras, pero Rui no se da cuenta, debido a que sigue intentando averiguar de dónde vino el grito.

KAI
Rui, Rui, no te preocupes, estoy
aquí, contigo, todo va a salir
bien. Venga, dame un abrazo

Rui mira a Kai algo asustada pero parece que se va a acercar a él lentamente.

Volvemos con Sanji. Kiara realmente cerca de él.

SANJI
¿Sabes? Es bastante curioso

KIARA
¿El qué?

SANJI
En mi cabeza siempre recordaba tus
ojos de color verde

Kiara sonrío. Sanji le sonrío de vuelta.

KIARA
Siempre tuviste una gran memoria
amor

SANJI
Pero Kiara siempre me rectificaba y
me decía que no, que eran azules

Sanji y Kiara se quedan mirando, hasta que de repente Kiara se convierte rápidamente en monstruo e intenta saltar Sanji, pero este que ya estaba preparado, le rebana la cabeza sin dudar. Se limpia de sangre que le salpica y mira el cadáver.

SANJI (CONT'D)
Además, Kiara nunca tuvo tanto
pecho

Sanji escucha la voz de Rui cerca y la busca con la mirada.

Rui está apunto de darle un abrazo, pero ve las garras de Kai, y se da cuenta de que algo va mal.

RUI
(Repitiéndolo nerviosa)
Tú no eres Kai, tu no eres Kai

KAI
Vaya, parece que no se me da bien
mentir

Kai revela su verdadera forma y se abalanza sobre Rui para morderle el cuello, esta cae al suelo, y con el brazo desprendiendo antimagia, usa el antebrazo para bloquear la mordedura del monstruo. Luchan por ver quien hace más fuerza, hasta que Rui está a punto de darse por vencida. Es aquí cuando de repente el monstruo deja de ejercer fuerza, y su cabeza cae al lado de Rui, salpicándola de sangre. Una vez el monstruo está sin cabeza, podemos ver que detrás está Sanji.

SANJI
¿Estás bien?

Rui asiente, y se levanta. Sanji ve que tiene el brazo herido.

SANJI (CONT'D)
Déjame ver

RUI
No es nada

Sanji la mira amenazante. Y Rui cede.

SANJI
Espera un momento

Sanji crea una magia de plantas curativa y le cura el brazo.

RUI
¿También tienes poderes de tierra?

SANJI
Me lo enseñó tu madre

Sanji se gira, y Rui se mira el brazo asombrada.

SANJI (CONT'D)
Vamos, tenemos que encontrar al
resto

Rui asiente. Sanji duda un momento pero al final dice algo con un poco de vergüenza.

SANJI (CONT'D)
Esto... dame la mano, debe de haber
más monstruos de esos por aquí y
es peligroso

Sanji extiende su mano, y Rui duda un poco.

SANJI (CONT'D)
No tenemos todo el día

Rui suspira y la coge.

RUI
¿Cómo encontraremos al resto?

SANJI
Ya me he cansado de tanta niebla

Sanji agita su mano libre y limpia la niebla, creando un camino recto libre de ella.

RUI
¿No podías haber hecho eso antes?

Sanji sonríe.

SANJI
Quería reservar energías para lo que viene

Rui mira asustada a Sanji y empiezan a caminar. Consiguen cruzar la zona de niebla y se topan con unas amplias escaleras, donde Omen les espera sentado.

SANJI (CONT'D)
¿Y el resto?

Omen baja la mirada y Sanji entiende que no han conseguido salir con vida.

SANJI (CONT'D)
Tenemos que seguir

Rui echa la vista a atrás y suspira con tristeza.

RUI (V.O.)
Ookami...

Rui, Omen y Sanji suben las escaleras, Omen el primero. Sanji se percata de que Omen está herido en el costado.

SANJI
Omen, espera

OMEN
(Sorprendido)
¿Qué?

Sanji le cura al igual que hizo con Rui.

OMEN (CONT'D)
Gracias señor

SANJI

Llámame Sanji, ya no soy el líder
de nada

Omen asiente con la cabeza. Ya están arriba del todo y hay un gran patio con numerosos templos al fondo.

SANJI (CONT'D)

Es ahí

64.EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO.

Rui se queda fascinada con el lugar, está rodeado de árboles muy densos. Avanzan lentamente, con cautela. Cuando de repente una magia venenosa es lanzada hacia Sanji y Omen, que estaban algo más adelantados que Rui. Rui reacciona rápido y la repele con su antimagia. Sanji mira muy sorprendido a Rui, y rápidamente busca con la mirada de dónde ha venido eso, pero tras unos segundos, una especie de SERPIENTE enorme, de aspecto temible se presenta ante ellos.

SERPIENTE

(Marcando mucho la s)
Cuánto tiempo desde que no venía
nadie a Akuma. Espero que me
entretengáis más que los últimos

Sanji mira desafiante a la serpiente, se dispone a atacar, cuando Omen le para.

OMEN

Deje que me ocupe yo, tiene que
revivir a su esposa

SANJI

Pero, tu deseo

OMEN

Ya me salvaste en su día, mi único
deseo era servirle lealmente

Sanji se entristece. Baja la mirada y se muerde el labio.

SANJI

Está bien, pero ni se te ocurra
morir

Omen se ríe.

OMEN

Lo mismo digo

Sanji se acerca a Rui.

SANJI

Vamos, tenemos que darnos prisa

Empiezan a correr hacia el templo, la serpiente se percata y se gira hacia ellos.

SERPIENTE

¿A dónde creéis que vais?

De repente, Omen le lanza un cuervo a la serpiente, el cual impacta en su cara. La serpiente dolida se gira hacia Omen.

SERPIENTE (CONT'D)

Supongo que acabaré contigo antes

Omen se ríe. La serpiente se abalanza hacia él, para intentar asestarle un bocado, pero Omen crea unos cuervos sobre los que se sube para esquivarlo. Consigue esquivar varias embestidas de esta manera, hasta que finalmente pisa suelo y le lanza unos cuervos a la serpiente, consigue herirla.

SERPIENTE (CONT'D)

Tendré que ponerme seria

OMEN

Lo mismo digo

La serpiente aplana las vértebras de su cabeza como si fuera una cobra, y muestra un aspecto mucho más temible. Omen tiene un flashback.

65.EXT. CALLES DE KAZEKAI. TARDE. FLASHBACK 7 AÑOS.

Omen está muy desnutrido y tirado en la calle. Mientras, gente de apariencia rica, pasa a su lado sin hacer nada. Omen tiene un cartel en el que pide dinero a cambio de un truco de magia. Un NIÑO RICO (9 Años) se para delante de él.

NIÑO RICO

Haz un truco de magia

Omen algo desfallecido intenta sonreír.

OMEN

Tienes que poner una moneda antes

NIÑO RICO

He dicho que quiero un truco de magia

La MADRE RICA (39 Años) se acerca al niño.

MADRE RICA

Cariño, aquí estás. ¿Qué pasa?

NIÑO RICO

No quiere hacer un truco de magia

La mujer mira muy mal a Omen.

OMEN

Pero es que no ha puesto la

De repente la madre interrumpe a Omen, usa magia de viento y le tira el cuenco de monedas por los aires, además, empuja a Omen contra la pared. Omen está muy débil. Todos en la calle empiezan a animar a la mujer, y algunos se unen para lanzarle magia y atacarle.

MADRE RICA

Eres escoria, te dejamos dormir en
nuestras calles, y aún así
desobedeces órdenes

Sigue golpeándole, la policía que pasaba por allí hace como si no viera nada. Y justo cuando está a punto de recibir un golpe fatal. Una mano sujeta a la madre rica. Se trata de Sanji.

SANJI

Ya es suficiente

MADRE RICA

¿Quién demonios te crees que...?

La mujer se gira y ve que todos se han echado hacia atrás.

SANJI

He dicho que ya es suficiente

La mujer sonrío y se disculpa con las manos.

MADRE RICA

Señor Tenshi ¿Cuánto tiempo?
Escuché que había abandonado la
ciudad para irse con una joven
Chikaniana

Sanji pasa de las palabras de la mujer y se acerca a ayudar a Omen.

SANJI

¿Estás bien?

Omen le mira muy dolorido y casi entre lágrimas.

OMEN

Gr-Gracias

SANJI

Acompáñame, tenemos que tratarte
esas heridas

Sanji coge a Omen en brazos y se hace hueco entre la gente.

SANJI (CONT'D)

¡Apartaos!

(Para sí mismo)

Ya me acuerdo por qué me fui

FIN DE FLASHBACK.

66.EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO.

Omen se carga de magia y de él salen unas alas de cuervo y se le cambian los ojos como si fuera un pájaro, está rebosante de poder. Sanji mira desde lo lejos.

SANJI (V.O.)

Espero haberte ayudado, amigo

La serpiente y Omen se miran y tras unos segundos, cargan el uno contra el otro pero antes de saber el resultado de la pelea, se funde en negro.

67.EXT. ENTRADA AKUMA. INDEFINIDO.

Ookami llega a la entrada de Akuma y ve a lo lejos a la Abuela, siendo vigilada por los dos asaltantes. Frunce el ceño y va con mucha rabia hacia ellos, con esa forma nueva y desprendiendo maná de fuego de sus manos. Los asaltantes le ven.

ASALTANTE 5

Eh, tú. ¿Quién eres? ¿Cómo has llegado hasta aquí?

Ookami hace caso omiso y sigue avanzando. Los asaltantes se miran.

ASALTANTE 8

Creo que ese tipo estaba con la líder de Hikai, ¿Cómo narices ha llegado hasta aquí?

ASALTANTE 5

No sé, pero acabemos con él

Asaltante 5 y Asaltante 8 empiezan a cargar sus magias. Mientras la Abuela está prácticamente tirada en el suelo por el cansancio. Ookami suspira.

ASALTANTE 8

¿Qué coño crees que haces?

Ambos asaltantes se lanzan hacia Ookami. Ookami abre los brazos.

OOKAMI

Morid

De repente, de su palmas salen los lanzas de fuego que atraviesan a los asaltantes. Los cuerpos caen al suelo. Ookami se acerca muy serio a la Abuela, la cual intenta echarse hacia atrás por miedo de que Ookami pueda hacerle daño. Ookami se agacha.

OOKAMI (CONT'D)

Tranquila, soy amigo de Rui. ¿A dónde han ido?

La abuela aún asustada le señala el camino que Rui y los demás tomaron.

OOKAMI (CONT'D)

De acuerdo. En un rato llegarán refuerzos, quédate con ellos

Ookami sigue el camino que le ha dicho. Pero antes de adentrarse del todo, la abuela consigue decirle algo.

ABUELA

Ten mucho cuidado con Sanji, es muy poderoso

Ookami mira a la abuela con decisión.

OOKAMI

Traeré a Rui de vuelta

La Abuela sonrío y se le escapa una lágrima.

68.EXT. NIEBLA DE AKUMA. INDEFINIDO.

Ookami avanza y llega a la niebla de Akuma. Va muy atento a cualquier cosa, puesto que está todo en silencio. De repente empieza a escuchar la voz de Saori por todos lados.

SAORI

Ookami, Ookami

Ookami cierra los ojos y no hace caso, sigue avanzando y escucha pasos, está completamente rodeado de Saoris.

SAORI (CONT'D)

Ookami, tú me mataste

Ookami se queda quieto y empieza a cargar más magia de fuego debido a la rabia. Las Saoris comienzan a revelar su verdadera forma y saltan encima de Ookami. Vemos esto desde atrás. Todo está lleno de niebla. De repente una luz roja empieza a brillar y se produce una explosión de fuego de la que sale un Ookami enfadado, quedando los cadáveres de los monstruos calcinados.

69.INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO.

Antes de entrar en el templo, Rui escucha la explosión y ve el humo que viene de la zona de las nieblas. Se gira.

RUI
(Para sí misma)
¿Ookami?

Sanji ve que se ha parado y tira de su brazo para meterse en el templo.

SANJI
Vamos, Rui

Sanji y Rui entran y la puerta se cierra sola. Es un templo muy amplio con figuras de demonios a los lados y un gran altar con una figura gigantesca al fondo. No se escucha nada. Avanzan lentamente hasta llegar al altar, observando todo lo que pueden. Llegan y ven que hay una mesa con los agujeros para colocar las gemas. Rui mira con miedo y preocupación a Sanji. Sanji le devuelve la mirada con mucha inseguridad.

SANJI (CONT'D)
Sabes hacerlo ¿Verdad? Es como las oraciones de Hagu

RUI
¿Estás seguro? No sabemos lo que va a ocurrir después. ¿Y si solo son leyendas y simplemente liberamos un mal enorme?

SANJI
Si se atreven a engañarme, te juro que acabaré con lo que sea que salga de aquí

Rui mira de nuevo a Sanji a los ojos y ve la rabia que hay en sus ojos, asiente con la mirada. Sanji coloca las gemas lentamente. Rui coloca las manos encima de la mesa y comienza la oración en un lenguaje antiguo.

RUI
Deoran no elemento. hi, mizu,
tochi, kaze, soule no voce. Oblem
ga boshu. Mewasamasu demon ti jatsu

Mientras Rui dice esto, el templo empieza a moverse, y cae polvo del techo. La estatua gigantesca del fondo abre los ojos. Poco a poco la estatua empieza a cobrar vida y toma un aspecto mucho más orgánico. Mueve los dedos de la mano. Es el mayor demonio de Arur, SHINIMOU (Edad indefinida). Se trata de un demonio antropomórfico, de gran tamaño, que tiene seis ojos, una fuerte mandíbula con afilados dientes y cuatro brazos.

SHINIMOU

Al fin, alguien llega hasta aquí

El demonio se desprende de la pared por completo

SHINIMOU (CONT'D)

¿Dónde están mis hermanos?

SANJI

Este templo es solo para ti

SHINIMOU

¿Quién habla?

SANJI

Soy Sanji Tenshi, y soy el que te ha despertado, ahora cumple mi deseo

El demonio se acerca mucho a Sanji.

SHINIMOU

¿Tu deseo?

(Se ríe)

¿Por qué debería concederte un deseo?

Sanji mira muy serio al demonio, mientras Rui está alejada unos metros muy asustada.

SANJI

He reunido las gemas y llegado hasta aquí, es lo justo

El demonio vuelve a reírse y pone las garras en la cara de Sanji.

SHINIMOU

Es verdad, es lo justo. ¿Y qué deseas Sanji Tenshi?

SANJI

Quiero que revivas a mi esposa

SHINIMOU

Eh... entiendo. Para eso necesito sangre de algún familiar directo

SANJI

Lo sé

(Dirigiéndose a Rui)

Rui acércate

Shinimou está expectante. Sanji le coge la mano a Rui y le hace un pequeño corte con sus uñas y vierte la sangre en un cuenco que hay sobre la mesa del templo.

SANJI (CONT'D)

Toma

El demonio coge el cuenco se bebe la sangre y coloca una de sus manos sobre la cabeza de Sanji. El demonio cierra los ojos y de otra mano que tiene libre empieza a brotar una luz que va dibujando una figura. Sanji está con los ojos abiertos como platos, al igual que Rui.

RUI

(Para sí misma)

No puede ser

Tras unos segundos sale de la luz el cuerpo desnudo de Kiara. Cae al suelo y Sanji va corriendo a por ella.

SHINIMOU

Ahí la tienes

Sanji se quita la parte de arriba del kimono y se la pone a Kiara para abrirla un poco. Kiara está apoyada en el regazo de Sanji.

KIARA

¿D-dónde estoy?

SANJI

He conseguido revivirte amor

KIARA

Sanji ¿Qué has hecho?

Sanji intenta hacer que Kiara se incorpore.

SANJI

Venga, vámonos. Está aquí también tu hija, Rui

KIARA

(Para sí misma)

Rui...

El demonio empieza a caminar hacia la salida del templo.

SHINIMOU

Qué conmovedor, disfruta de los minutos que te quedan con ella

Sanji se levanta rápidamente.

SANJI

(Muy enfadado)

¿Minutos? ¿Cómo? Ese no era el trato. Dijiste que la revivirías

El demonio se gira hacia Sanji.

SHINIMOU
Y la he revivido, no dijimos
durante cuanto tiempo

Shinimou empieza a reírse.

SHINIMOU (CONT'D)
Ahora déjame en paz, tengo que
despertar a mis hermanos

Sanji lanza un fuerte ataque de viento que golpea la espalda del demonio. Este se gira.

SHINIMOU (CONT'D)
Bueno, parece que podré calentar
contigo antes de volver a Arur

Ambos se miran desafiantes. Rui está aterrada y Kiara sigue en el suelo, apoyada en la mesa del templo.

70.EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO.

Ookami llega al patio, allí encuentra a Omen desmembrado pero aún consciente, a su lado está el cadáver de la serpiente. Ookami se acerca a Omen.

OOKAMI
¿Dónde está tu líder y Rui?

Omen apunto de morir, con los ojos que se le cierran.

OMEN
Dile a Sanji... dile a Sanji
que...no pude mantener la
promesa... y que gracias, por todo

Omen muere, Ookami suspira.

OOKAMI
¿Dónde se habrán metido?

De repente la entrada del templo donde se encontraban se rompe, ya que Sanji empuja con su magia al demonio de él. Ookami reconoce a Sanji, y se pregunta quién es el monstruo contra el que lucha. El demonio coge carrerilla y vuelve para dentro del templo para seguir luchando. Ookami va corriendo hacia allá.

71.INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO.

Ookami entra y ve en el medio del templo a Sanji y al demonio, mientras que Rui está al fondo intentando cubrir a Kiara. El demonio se percata de la presencia de Ookami y le mira de reojo. Se dirige a Sanji.

SHINIMOU

¿Has traído amiguitos?

Sanji mira a Ookami mientras respira rápidamente, debido al cansancio. No dicen nada.

SHINIMOU (CONT'D)

Da igual, no sois rivales para mi

El demonio usa dos de sus brazos para intentar golpear a Ookami, pero este logra esquivarlos, subiendo por ellos, golpea la cabeza del demonio con una patada y salta hasta llegar a Rui.

RUI

¡Ookami, has venido! ¿Qué te ha pasado? ¿Qué son esos cuernos?
¡Estás usando tu magia!

OOKAMI

Eh... sí, ¿Estás bien? ¿Quién es...?

RUI

Es mi madre

OOKAMI

¿Tu madre?

RUI

Ookami va a sonarte a una locura, pero tienes que ayudar a Sanji a acabar con ese demonio, si no, estamos perdidos

OOKAMI

Está bien, pero luego me encargaré de él

Ookami ve como Kiara está empezando a desaparecer por los pies.

Ookami se acerca a Sanji, se miran.

OOKAMI (CONT'D)

Esto es solo una tregua

SANJI

Lo sé

El demonio intenta golpearles a la vez, pero estos saltan y lo esquivan. Sanji en el aire lanza un ataque de magia que le corta los dedos de una mano al demonio. Mientras Ookami lanza fuego para quemarle la cara. El demonio se duele pero rápidamente comienza a reírse. Su mano empieza a regenerarse.

SHINIMOU

No está mal, pero vais a necesitar
mucho más

Sanji y Ookami se vuelven a mirar y asienten. Sanji empieza a lanzar una gran cantidad de ataques de viento mientras esquivaba todos los puñetazos del demonio. Mientras, Ookami intenta quemar todas las partes que Sanji daña. De repente en uno de estos ataques, de la humareda creada, uno de los brazos golpea a Sanji en el hombro, y le arranca el brazo de cuajo, mientras es empujado contra la pared. Sanji cae e intenta curarse pero tan solo puede cerrar la herida con su magia curativa mientras grita de dolor. Apenas le queda poder, Kiara consigue levantarse y corre hacia él.

KIARA

¡Sanji! ¡Sanji!

SHINIMOU

Uno menos, solo queda la rata de
fuego

OOKAMI

Nunca me habían llamado de fuego

El demonio abre la boca mostrando sus afilados dientes para intimidarle. Se lanza contra Ookami para aplastarle, pero Ookami se mueve demasiado rápido y esquivaba todos los ataques, lanza numerosas bolas de fuego contra el demonio pero no hacen ningún efecto. Ookami mira hacia atrás y ve a Sanji medio desfallecido, a Kiara llorando intentando reanimarlo y Rui llorando y muy asustada detrás. La voz de Saori aparece en la cabeza de Ookami.

SAORI (V.O.)

Hazlo

OOKAMI

No quiero perder el control, no
quiero hacerles daño

SAORI (V.O.)

No hay otra opción Ookami, confío
en ti

Ookami vuelve a mirar atrás y ve el panorama. Mirando a Rui.

OOKAMI

Rui, marchaos

RUI

(Llorando)

¿Qué vas a hacer Ookami?

OOKAMI

(A punto de llorar)

Marchaos, por favor

Entre Rui y Kiara, la cual le falta una pierna ya, consiguen salir por una puerta trasera con Sanji arrastrándolo.

SHINIMOU

Eres valiente humano, lo admiro,
pero no por ello vas a salvarte

Ookami se quita la parte de arriba, el tatuaje de su espalda brilla mucho, Ookami cierra los ojos y empieza a pensar en todas las cosas horribles que le han ocurrido. De repente agacha la cabeza como inconsciente, mientras toda la luz que desprendía se apaga de golpe. Cae al suelo boca abajo. Shinimou se sorprende.

SHINIMOU (CONT'D)

¿Ya está? ¿Ya te has cansado?

Mientras avanza se fija en el tatuaje de la espalda, se sorprende mucho.

SHINIMOU (CONT'D)

La marca de Kagutsuchi, el demonio
del fuego
(Retrocede unos pasos)
No serás...

SAORI (V.O.)

Ahora

De repente el cuerpo de Ookami empieza a levitar, sus cuernos crecen, al igual que sus garras. Las llamas empiezan a sumergirle, tienen un color mucho más rojizo que antes. Rápidamente se lanza contra el demonio y le arranca el brazo de cuajo. El demonio grita de dolor, Ookami se queda a la espalda del demonio, como dando tiempo para que se de cuenta de la situación. El demonio intenta regenerarse el brazo, pero no funciona. Se resigna. Ookami se dispone a lanzarse de nuevo, está vez sus brazos colisionan hasta empujar a ambos a cada lado del templo. Shinimou se enfada y hace que todas las estatuas de pequeños demonios, parecidos a los de la niebla, cobren vida y se lancen contra Ookami. Ookami los destruye en cuestión de segundos. Aún sigue con la cabeza bajada, como si él no fuera consciente de sus actos. Shinimou se ríe.

SHINIMOU

Esto se pone interesante

72.EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO.

Rui pone a Sanji y Kiara a salvo. Sanji intenta reincorporarse.

SANJI

T-tengo que entrar otra vez

KIARA

¿Pero has visto como estás?

SANJI

He estado en peores. Para acabar con él hay que volver a sellarlo en la estatua

RUI

Yo lo haré

SANJI

Rui...

Sanji empieza a toser sangre.

RUI

¿Cómo se le sella?

SANJI

Hay que volver a ponerlo en la pared, encima de la mesa y hacer el mismo ritual

RUI

¿Ya está? ¿Así de fácil?

SANJI

(Le cuesta hablar)

No puede moverse de ahí hasta que la oración haya sido completada, por eso tengo que ir yo, puedo usar mi magia para empujarle

RUI

Iremos los tres

Asiente los tres.

73.INT. TEMPLO DE AKUMA. INDEFINIDO.

Entran por la misma puerta trasera. Está todo en llamas. Ookami está al otro lado del templo, aún flotando e inconsciente. A Shinimou le faltan varias extremidades, pero aún se mantiene firme. Rui mira a Ookami muy preocupada.

RUI

(Para sí misma)

¿Ookami?

Ookami vuelve a atacar al demonio pero este lo esquiva, parte de las llamas van hacia Rui, Sanji y Kiara, pero Rui consigue bloquearlo a duras penas con su antimagia.

RUI (CONT'D)

¿Cómo lo hacemos?

Kiara se desploma, ya ha perdido las dos piernas.

El demonio intenta resistirse, pero se le ve bastante debilitado también, el aura de Sanji sigue siendo muy intenso. Sanji gira un poco la cabeza hacia atrás.

SANJI

¿Rui, estas lista?

Rui intenta incorporarse, pero Ookami avanza hacia Sanji y le corta las piernas mientras sigue inconsciente, desde una distancia. Sanji empieza a gritar de dolor, cae de rodillas pero consigue mantener su magia contra el demonio.

SANJI (CONT'D)

¡Rui!

Ookami avanza aún más hacia Sanji, preparando otro ataque, esta vez parece definitivo.

SAORI (V.O.)

¡Ookami, despierta! ¡Rui te necesita!

Ookami sigue avanzando, hasta que está a escasos dos metros de Sanji, el cual está pálido, haciendo su máximo esfuerzo. Ookami está llorando, empiezan a aparecer flashes del día que su hermana murió. Se escuchan las voces de la gente llamándole monstruo. Ookami no es capaz de controlar su cuerpo, carga el último ataque contra Sanji y el demonio.

OOKAMI (V.O.)

Quizá sí soy un monstruo

De repente, Rui con sus manos desprendiendo su poder, se abalanza sobre el cuerpo llameante de Ookami y le abraza por la espalda mientras llora desconsoladamente.

RUI

¡No eres un monstruo! ¡No eres un monstruo!

OOKAMI (V.O.)

Rui...

El cuerpo de Ookami empieza a cambiar lentamente hacia el estado en el que se encontraba cuando entró en Akuma.

RUI

¡Te prometí que te ayudaría a controlarlo! ¡Por favor vuelve!

Ookami vuelve a abrir los ojos, levanta la cabeza, ve la situación.

RUI (CONT'D)

(Llorando)

Por favor...

Ookami se gira hacia Rui.

OOKAMI

Rui... gra-

Sanji estampa al demonio en la posición necesaria.

SANJI

¡Rui! ¡Ahora!

Rui se acerca corriendo a la mesa.

RUI

Deoran no elemento. hi, mizu,
tochi, kaze...

Shinimou está haciendo su mayor esfuerzo por liberarse. De repente, abre la boca y sale una lengua afilada que atraviesa el pecho de Sanji, pero este gritando de dolor mantiene su magia. Rui se estremece y pausa un segundo.

SANJI

¡Rui!

RUI

Deoran no elemento. hi, mizu,
tochi, kaze, soule no voce. Oblem
ga boshu. Mewasamasu demon ti jatsu

Shinimou empieza a gritar mientras su cuerpo se va convirtiendo en piedra de nuevo lentamente. Tras unos segundos de tensión, se completa la petrificación, y Sanji cae rendido al suelo, donde también se encuentra Kiara. Rui va corriendo hacia allí. Sanji está agotado, además de desangrándose.

RUI (CONT'D)

Sanji, Sanji, escucha, aguanta,
tenemos que sacarte de aquí

SANJI

Coge las ge... coge las gemas,
llévalas a un lugar seguro

Rui coge rápidamente las gemas y se las guarda. Vuelve a la misma posición de antes con Sanji.

RUI

Sanji vas a ponerte bien

SANJI

Sé que mis palabras no pueden
evitar todo el mal que hice.
Pero... Necesitaba verla otra vez

Sanji tiene abrazada a Kiara en sus brazos. Ya va desaparecida por la altura del ombligo. Kiara mira a Rui.

KIARA

Rui eres tal y como deseé que fueras. Por favor, dile a la Abuela, que la echo de menos, que sabía de sobra que podía confiar en ella para cuidarte y que... que la quiero mucho ¿vale?

Rui y Kiara lloran desconsoladamente y se abrazan.

RUI

Te quiero mamá

SANJI

Márchate Rui, esto va a derrumbarse en cualquier momento

Vemos que está en llamas el templo y empiezan a caer los primeros bloques de madera.

RUI

Pero...

Sanji extiende el brazo un momento y le acaricia la cara a Rui, limpiándole las lágrimas.

SANJI

La vieja tenía razón, debía haberme quedado a tu lado... Además, has heredado los ojos de tu madre

KIARA

¿Ya sabes de qué color son?

Sanji se ríe y empieza a llorar.

SANJI

Lo siento Rui, lo siento muchísimo

RUI

No puedo olvidar todo el daño que me has hecho, pero, te perdono... papá

SANJI

Rui...

Ookami se acerca a Rui por la espalda mientras el templo sigue cayéndose a trozos.

OOKAMI

Rui, tenemos que salir de aquí

Rui echa un último vistazo a sus padres y se sonríen. Ookami y Rui salen. Vemos como el templo está a punto de caerse por completo. Sanji y Kiara están tumbados uno al lado del otro, como aquella vez en la cama.

De Kiara solo queda la cabeza, la cual está desapareciendo poco a poco, vemos como las partículas de su cara van desprendiéndose.

KIARA

Sanji, ¿Te pasa algo?

SANJI

Que te amo

Sanji besa a Kiara por última vez mientras el templo acaba por derrumbarse. Vemos todo cubierto de madera y llamas, vemos como unas partículas que representan las almas de Sanji y Kiara suben al cielo. Vemos imágenes sueltas de Sanji y Kiara de cuando eran jóvenes. De cuando se conocieron, de ellos en Hagu y de cuando Kiara está embarazada de pocos meses.

74.EXT. PATIO AKUMA. INDEFINIDO.

Rui y Ookami van apoyados uno en el otro, Ookami ya está completamente calmado, sin cuernos ni nada de su forma mágica. Van bajando las escaleras del patio.

OOKAMI

Vayamos con tu abuela

Rui asiente.

75.EXT. PANTANOS AKUMA. MAÑANA.

Ya es de día, la abuela está sentada sola cuando escucha pasos detrás de ella. Aparecen unas sombras, se asusta pero a los pocos segundos ve que son Rui y Ookami. En cuanto Rui ve a su abuela va corriendo llorando hacia ella.

RUI

¡Abuela!

ABUELA

¡Rui!

Se abrazan y se dan muchos besos. Están muy emocionadas.

ABUELA (CONT'D)

Te he, te he echado tanto de menos

RUI

Yo también. He, he visto a mamá. Me ha dicho, me ha dicho que estaba orgullosa de ti y que te quería

Ambas rompen a llorar. Ookami se acerca a ellas y mira hacia los lados extrañado.

OOKAMI
 (Para sí mismo)
 No han... venido

De repente de entre la niebla aparecen Nai y Rhast con la lengua por fuera muy fatigados.

NAI
 Ya hemos llegado, vayamos a rescatar a Rui

Nai va algo mareado, va tambaleándose hasta caer al lado de Rui.

NAI (CONT'D)
 Mira aquí está. Ves Rhast, te dije que no iba a ser tan complicado

Rhast está boca arriba en forma de lobito descansando al lado de Nai y Rui.

RUI
 ¡Nai! ¡Rhast!

Rui se agacha y les da un fuerte abrazo a ambos. De la euforia del abrazo, Nai se levanta de golpe, se envuelve en humo y se convierte en un GALÁN (20 Años).

NAI
 ¿Está bien señorita? Ha llegado su príncipe azul

RUI
 (Con tono enfadado pero gracioso)
 ¡Nai!

NAI
 Perdón...

Nai vuelve a su verdadera forma.

RUI
 Mucho mejor, gracias por venir a ayudarme...

Rui le da un beso en la mejilla. Nai se pone colorado, le sale humo por las orejas y cae recto al suelo.

NAI
 Me ha besado. Rui me ha besado

La abuela se ríe. Rui se sonroja y mira hacia un lado. Nai se levanta.

NAI (CONT'D)
 ¿Bueno, y ahora cómo volvemos a Hikai?

Todos se miran con preocupación y fijan las miradas en Ookami y Ookami se ríe. Mira el camino.

NAI (CONT'D)
¿Qué? ¿Tenemos que ir andando
hasta Hikai?!

Ookami, Rui y la Abuela empiezan a caminar. Nai se queda parado con Rhast.

NAI (CONT'D)
¡Esperad!

Rhast gruñe con tristeza.

NAI (CONT'D)
No Rhast, claro que no podemos
quedarnos en este bosque, ¿no ves
que aquí no podríamos gastarle
bromas a nadie?
(Gritando)
¡Esperad!

Llegan al punto donde habían llegado gracias al portal de Tessai.

OOKAMI
A partir de aquí, no sé muy bien
por donde ir

NAI
¿¿Qué?! ¿Cómo que no sabes por
dónde ir?

OOKAMI
¿No eras tú el experto en mapas?

De entre la niebla aparece el pescador.

PESCADOR
Hombre pero si sois el
cambiaformas, el perrito y el
demonio que llegaron en el portal
de Tessai, ¿le aviso de que ya
estáis aquí?

Todos se miran y sonrían.

RUI
Por favor

El pescador crea una magia de agua de la que sale un pez que lanza en una dirección y va como una bala. Se quedan todos en un silencio incómodo durante unos segundos. De repente se abre un portal justo ahí.

PESCADOR
Pues ya estaría, buen viaje

OOKAMI

¿No quiere saludar a su amigo?

PESCADOR

¿Y meterme en ese portal? Ni de broma, siempre me dio mucho vértigo

OOKAMI

Oh...gracias

El pescador sonr e, y mientras van entrando uno a uno en el portal, van sonriendo por cortes a al pescador. Una vez cruzan todos y se cierra el portal, el pescador se acerca a un lago, saca la ca a de pescar y se pone como si nada hubiera pasado.

76.INT. HABITACI N DE SHIINA. MA ANA.

Cruzan en el portal y aparecen en la habitaci n de Shiina. Shiina est  totalmente incorporada en la cama, se emociona mucho al verlos volver, intenta levantarse, pero Tessai se enfada.

TESSAI

L der, no se fuerce, todav a tiene que descansar

Shiina, pasa de las palabras de Tessai.

SHIINA

(Llorando)

Ookami...

Ookami se acerca a la cama de Shiina.

OOKAMI

 Por qu  lloras? Te dije que volver a

SHIINA

Eres un idiota...

Tras unos segundos.

OOKAMI

Yo tambi n te quiero Shiina

De repente Ookami besa a Shiina en la boca. Todos se quedan boquiabiertos y una vez acaba el beso, Ookami sonr e y Shiina se sonroja mucho, pero saca valor y abraza a Ookami.

SHIINA

(Mientras llora)

Ten a tanto miedo de que desaparecieras de nuevo...

OOKAMI

Tranquila, he venido para quedarme

Nai carraspea. Ookami saca de su bolsillo las gemas de Akuma.

OOKAMI (CONT'D)

He traído esto. Deberíamos hablar con el resto de reinos y guardarlas en un lugar seguro

SHIINA

Sí, tienes razón. Tessai, ven

TESSAI

¿Sí señora?

SHIINA

¿Cómo va el palacio?

TESSAI

Ya contacté a toda la guardia del reino, abajo están encargándose de las reparaciones, limpieza y comida por supuesto

SHIINA

De acuerdo

(Señalando las gemas)

Necesito que vayas a ver a cada líder de Arur, les entregues su gema correspondiente y les expliques la situación

TESSAI

Entendido, hoy mismo me encargo de todo

SHIINA

Gracias

Nai y Rhast con cara pálida y babeando se acercan disimuladamente a Tessai.

NAI

Disculpa, ¿Has dicho... comida?

77.INT. PALACIO SHIINA. MEDIODÍA.

Vemos a la Abuela con Shiina y Rui en los baños charlando, mientras Rui se sonroja por como la Abuela y Shiina dicen. Rhast está solo en el baño de toramis triste, pero de repente, entran dos toramis pequeños, que van hacia él y le lamen la cara. Ookami y Nai están en el baño discutiendo. Ahora los vemos cambiándose de ropa en las habitaciones de invitados. Nai llama a la puerta de Rui y le da la horquilla que se le había caído. Rui se sorprende, se emociona, se coloca la horquilla y le da un abrazo a Nai.

La Abuela que está en la misma habitación, parece decir algo sobre que Nai es su novio y Rui se molesta y sonroja mucho. Ookami ayuda a Shiina y se vuelven a besar. Todos aparecen en el comedor, comiendo y riéndose. Toda esta escena será sin sonido, solo con música. Hay una elipsis.

78.INT. BALCON PALACIO DE SHIINA. TARDE.

Ookami y Rui están en el balcón de una de las habitaciones de invitados viendo el atardecer.

RUI

Ookami, no sé cómo agradecerte todo lo que has hecho por mi

OOKAMI

Bueno, dijimos que cuando terminara todo, tenías que invitarme a comer pavo y cerveza

Rui se queda sorprendida.

RUI

¡Es verdad!

Ambos se ríen. Tras unos segundos.

RUI (CONT'D)

Oye... dime la verdad ¿Por qué lo hiciste?

Ookami piensa unos instantes.

OOKAMI

Al principio fue porque me recordaste a Saori

RUI

Oh...

OOKAMI

Pero luego fue porque descubrí que eres una chica fantástica y... merecías toda la ayuda del mundo...

RUI

Tú también eres fantástico

OOKAMI

Y gracias por ayudarme con mi magia...

RUI

¡Oye! Te lo dije, somos el mejor equipo

Vuelven a reírse.

RUI (CONT'D)

¿Qué vas a hacer ahora?

OOKAMI

Tengo unos asuntos pendientes aún y... creo que después voy a quedarme con Shiina. ¿Y tú?

RUI

Bueno, primero iremos a Chikai capital, la abuela dice que tenemos familia allí, y ella necesita un lugar donde vivir

OOKAMI

¿Y después?

RUI

Quiero viajar por Arur para investigar más sobre mi magia

OOKAMI

Seguro que te vuelves una poderosa maga

Rui sonríe. Tras unos segundos tristes. Ookami, que estaba apoyado en el balcón, se incorpora.

OOKAMI (CONT'D)

Bueno, supongo que aquí nos separamos, es una pena, ahora que te estaba cogiendo cari

Antes de que Ookami acabe la frase, Rui se abalanza sobre ookami y le da un abrazo.

RUI

(Entre lágrimas)

No voy a olvidarte nunca

OOKAMI

Ni yo a ti Rui, ni yo a ti

Entre lágrimas, el plano se va alejando hasta fundir en negro con los primeros títulos de crédito, que van apareciendo encima de imágenes a forma de epílogo sin sonido. Solo con música.

79.INT. CASA MADRE DE OOKAMI. MAÑANA.

Vemos a Ookami acompañado de Shiina, que lleva unas prótesis, llamando a la puerta de la casa de su madre. Su madre abre extrañada, pero rápidamente entiende quién es. Empieza a llorar, Ookami también. La madre le da una bofetada a Ookami el cual se queda impactado, pero acto seguido la madre le abraza muy fuerte.

80.INT. PALACIO SHIINA. TARDE.

Nai está llorando a moco tendido mientras deja a Rhast con los toramis en el palacio de Shiina. Rhast y Nai se abrazan mientras lloran desconsoladamente. Los toramis les miran con mucha tristeza también. Shiina y Ookami se mira y sonrían tiernamente.

81.EXT. HAGU. TARDE.

La Abuela y Rui ven como ayudantes de Hikai les echan una mano limpiando el pueblo y con las tumbas de todos los aldeanos muertos. Rui se acerca a la de Kai y deja una rosa de puntas violáceas. Se abraza a su abuela llorando.

82.INT. CASA DE FAMILIA CHIKAI. MAÑANA

La Abuela llama a la puerta de una casa de Chikai, donde es cálidamente recibida por una familia. Le da dos besos a Rui y se despiden.

Aparecen los últimos primeros títulos de crédito, funde a negro y aparece la última escena de la película.

83.EXT. CHIKAI CAPITAL. MAÑANA.

Rui está en la salida de Chikai con una mochila y muy sonriente. Se coloca la horquilla en el pelo y recuerda las palabras de Kai.

KAI (V.O.)

¿Es lo que realmente quieres?

Rui mira al frente y sonrío.

RUI

Sí

Tras unos segundos, Rui mira hacia atrás.

RUI (CONT'D)

Nai vamos, a este paso nunca
llegaremos a Mizukai

Nai está con la lengua por fuera.

NAI

¿Cuándo vamos a parar a comer?

RUI

Pero si comimos hace apenas una
hora

Mientras van discutiendo, se van alejando en el camino.
Aparece el título de la película en grande. Funde a negro.

FINAL.

