



En primer lugar, cabe destacar que éste es el clan más misterioso, aislado y desconocido de todo Japón, del que apenas se conocen parte de sus secretos. En gran medida, esto se debe al accidentado terreno por el que se extienden sus dominios, donde confluyen hasta tres grandes cadenas montañosas que ocupan el centro de la isla principal, de modo que muchos de sus picos más altos llegan a alcanzar los 3.000 metros de altura. Todo ello hizo que este fuera el lugar idóneo para que se creara un clan tan diferente del resto, formado por una veintena de familias que viven separadas unas de otras, debido a lo tortuoso y escarpado que es el terreno. Esto ha provocado que en ciertas ocasiones algún grupo se sienta desplazado por el resto, llegando a desembocar en rencillas que deben ser subsanadas por los ancianos.

Precisamente, este es otro de los motivos que diferencian al Clan de la Montaña, ya que no cuenta con un señor que dirija su destino. Muy al contrario, lo que existe es un consejo, que habitualmente se reúne una vez al año, formado siempre por la persona más longeva de cada familia. No obstante, el más anciano de todos ellos hace las funciones de señor del clan y tiene siempre la última palabra en cualquier decisión que se deba tomar.

Siendo tan distinto, no resulta extraño que no exista un claro fundador, ya que a diferencia del resto, no se sabe con seguridad cómo surgió este clan. Según cuentan las leyendas, todo comenzó de forma natural, con la unión de familias que vivían relativamente cerca, a las que poco a poco se fueron sumando más y más. Según algunos escritos que aún se



conservan, esta agrupación nació de la necesidad de defenderse de unos peligrosos enemigos que procedían de las zonas más inaccesibles de las montañas. En concreto, tal amenaza estaba formada por hordas de onibis, que cada cierto tiempo atacaban las aldeas, sembrando el caos y dejando un reguero de muertos al paso de estos monstruos, con forma de bolas de fuego azulado, que aparecen en grandes grupos cuentan con la capacidad de succionar la energía vital de sus víctimas, cuyos cuerpos no tardan en quedar consumidos, carentes por completo de vida. A lo largo de los últimos años, estas esferas han sido vistas de nuevo en los picos de algunas montañas, por lo que todos los miembros del clan rezan con gran fervor a los dioses, pidiéndoles que la pesadilla no se repita...

Por lo demás, estas familias se sienten realmente orgullosas de los diferentes grupos de ninjas que les ofrecen protección, los guerreros de élite del clan. Para ello cuentan con auténticos maestros en estas artes, que adiestran desde que son muy pequeños a los niños que presentan las mejores cualidades para convertirse en ninja. A ello ayuda además que el Clan de la Montaña destaca por contar con los mejores sanadores de Japón, debido a los inmensos conocimientos que poseen, relativos a remedios naturales, basados en su mayoría en las plantas que crecen en las sierras donde habitan. El motivo es que esta ciencia cuenta con una doble cara, ya que al igual que saben cómo curar empleando hierbas y raíces, son capaces de elaborar los más letales de los venenos, que sirven a los propósitos de los ninjas.



Además, según se ha transmitido de generación en generación, fue precisamente en estas montañas donde surgieron los primeros ninjas de Japón, adiestrados en una fortaleza oculta en la montaña, que fue destruida por un desprendimiento de tierra.

Nadie sabe realmente si esta historia es cierta, pero la tradición señala que allí se guardaban algunas de las armas más letales de estos guerreros, pues contaban con propiedades mágicas, otorgadas por poderosos kami de la naturaleza.

Quizás por su austero modo de vida y por lo adverso que es su territorio, los integrantes del Clan de la Montaña son duros y severos, extremadamente reservados ante los desconocidos y se muestran impasibles frente a los demás, sobre todo en situaciones de tensión o peligro. En cuanto a su trato con el resto de clanes, lo cierto es que no les prestan excesiva atención, pues son indiferentes a influencias exteriores. No obstante, esto cambia radicalmente si nos referimos al Clan de la Luciérnaga, por cuyos integrantes sienten una aversión que viene de siglos atrás. Al parecer, todo comenzó con un problema pesquero, aunque nadie podría asegurarlo. Según cuentan los ancianos, uno de sus barcos fue hundido frente a las costas de Ise por faenar en unas aguas que el Clan de la Luciérnaga aseguraba

que solo a ellos pertenecían, lo que desembocó en una gran disputa entre las casas. Desde entonces, lo único que se sabe con seguridad es que el odio comenzó a nacer entre las familias de ambos clanes, llegando hasta la actualidad, y siendo más enconado en la zona fronteriza que separa ambos territorios.

Finalmente, en cuanto a las montañas que dan nombre al clan, cabe señalar que esta zona de Japón destaca por sus aguas termales de origen volcánico. Además, resultan realmente colosales las nevadas que se registran en invierno, lo que deja aún más aisladas a las distintas familias. Del mismo modo, es importante destacar la pesca tradicional con cormoranes, que desde épocas remotas se viene realizando a lo largo de todo el río Nagara. Especialmente, tan diestras aves capturan el llamado ayu, o 'pez dulce', debido al inconfundible sabor de su carne.

A modo de resumen, el de la Montaña es un clan que vive prácticamente aislado del resto, sin querer entrar en disputas y protegido por los letales ninjas que adiestran con gran celo. No obstante, esta paz se vio interrumpida por la traición del Shōgun, lo que hizo que se vieran obligados a unirse a las filas del Emperador, por lo que ahora están sufriendo las consecuencias de haber combatido en el bando que acabó siendo derrotado.

HATTORI

Los ojos de la madre de Hattori se llenaron de lágrimas mientras veía cómo su esposo se llevaba a su hijo, de tan solo seis años, pero no movió ni un músculo. Sabía que el destino del niño era convertirse en ninja y para ello debía comenzar ya su formación, un durísimo entrenamiento que se extendería a lo largo de más de diez años. Por eso se lo estaban arrebatando, ya que los pequeños eran apartados a esa edad de sus familias, con el fin de que se centraran únicamente en

su adiestramiento, que tendría lugar en una lejana e inaccesible aldea perdida en las montañas, donde solo vivían los jóvenes alumnos con sus maestros.

Así comenzó la nueva vida de Hattori, a la que no tardó en acostumbrarse, ya que pronto quedó claro que el pequeño había nacido para ser uno de los mejores ninjas de Japón. De este modo aprendió multitud de técnicas relacionadas con el sigilo, el engaño, el espionaje y la propia supervivencia, sin olvidar





las artes marciales, además del uso de venenos y de un sinfín de armas, tales como los shurikens, o estrellas ninja, además de dardos, cuchillos, makibishis, kunais, arcos, fukiyas, todo tipo de espadas, o la famosa kusarigama, una letal y afilada hoz, unida a una cadena.

A lo largo de su adiestramiento, también fue muy importante el entrenamiento físico, por lo que Hattori pronto fue capaz de correr largas distancias a gran velocidad, sin apenas cansarse. Del mismo modo, aprendió a escalar por cualquier superficie, perdiéndole el miedo a las alturas, y le enseñaron a caminar y a nadar sin hacer ruido, a aguantar la respiración bajo el agua, a esconderse aprovechando el entorno y a escapar de cualquier atadura, entre otras muchas técnicas y habilidades.

Y así, dándolo todo en cada jornada al afrontar su durísima formación, poco a poco fue pasando el tiempo, hasta que al fin Hattori se vistió por primera vez con el shozoku, la característica indumentaria de color negro, propia de los ninjas, que les ayudaba a permanecer ocultos, escondidos en las sombras. A partir de ese momento, la vida del joven dio un nuevo giro, pues comenzó a cumplir las más peligrosas y arriesgadas de las misiones, en las que no solo trabajaba para el Clan de la Montaña, ya que

también prestaba sus servicios a señores de otras casas, que pagaban altas sumas para beneficiarse de sus habilidades. De esta forma, Hattori comenzó a ejercer de espía, a robar importantes documentos, a eliminar del mapa a peligrosos delincuentes cuya cabeza tenía un precio, a escoltar preciados cargamentos o a personas relevantes, a llevar mensajes de gran transcendencia, y un sinfín de encargos más de muy diversa índole. Nunca se preguntó por qué estaba aprendiendo todo esto. Pero hacía ya dos años, lo supo. La vida del ninja, como la de todos los habitantes de Japón, pronto se vio alterada cuando estalló la guerra en el Imperio, debido a la rebelión orquestada por el Shōgun. A causa de ello, sirviendo al Clan de la Montaña para hacerle frente al traidor, Hattori tuvo que marcharse muy lejos de la aldea en la que recientemente se había asentado, tras su unión con una joven y bella campesina. Así transcurrió la contienda, en la que el ninja cumplió infinidad de misiones, logrando siempre escapar y mantenerse con vida. Pero por desgracia sus esfuerzos no tuvieron la esperada recompensa, de modo que el Shōgun ganó la guerra y se hizo con el poder. Solo entonces Hattori pudo regresar a su hogar, una vez instaurada de nuevo la paz, pero ahí le aguardaba una

inesperada sorpresa. Por desgracia, su aldea entera había sido arrasada durante el conflicto, de modo que de su esposa no había ni rastro. Por eso el ninja comenzó una desesperada búsqueda, en la que tras preguntar e indagar sin descanso, consiguió que algunos campesinos de tierras cercanas le contaran que el Shōgun se había llevado a varias mujeres como prisioneras. Hattori no sabía con certeza si su amada seguía con vida, pero al oír aquellas palabras la esperanza nació en su corazón, pues cabía la posibilidad de que así fuera. Por ello ahora solo había un objetivo en la mente del ninja, encontrar el rastro que lo llevara de nuevo a reunirse con su esposa, una tarea titánica que debía desarrollar sobre un inmenso tablero de juego, un Japón controlado por sus enemigos, en el que no sabía dónde debía buscar. ¿Sería capaz de lograrlo...?



De camino a Kioto, te encuentras con algunos miembros de tu clan. Sus rostros muestran una gran preocupación pues tienen información certera que parece indicar que el Shōgun planea un gran ataque contra vuestro clan.

Sabes que están ahí para pedirte tu ayuda para defender vuestras tierras del ataque, pero también sabes que el tiempo corre en tu contra para encontrar a tu esposa. Les expones tus dudas y les das una descripción de ella, una hermosa mujer que siempre lleva un vestido amarillo brillante.

—Estoy bastante seguro de haber visto a una mujer que coincide con tu descripción en Gifu —dice uno de ellos—. Eso te da una doble razón para ayudarnos.

—Que sea triple —dice otro, un ninja del clan de la Montaña muy respetado—. Nuestros ninjas están cerca, practicando algunas maniobras de guerra. Sé que se unirán a ti, el más especial de todos nosotros, si se lo pido. Así, tú y ellos podréis uniros a nuestra defensa en las montañas después de encontrar a tu esposa. ¿Qué dices?

Suena demasiado bueno para ser verdad. Aceptas llevar a los ninjas a Gifu. Los necesitarás porque los dos caminos para llegar allí pueden estar bien vigilados. Puedes viajar a un pueblo al norte de Hikone y luego escalar una montaña para llegar allí,

con la esperanza de evitar la mayoría de las patrullas del Shōgun. O puedes embarcar hacia Ise, viajar a Nagoya, y llegar a Gifu desde allí.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hattori en la aldea al norte de Hikone. Si interactúas con ella,  302.
- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hattori en Ise. Si interactúas con ella,  303.
- Si al terminar la fase no has interactuado con ningún punto anterior,  321.



Llegas a la base del monte Inaba, acompañado por los ninjas del clan de la Montaña. Te dispersas, escondiéndote entre los numerosos árboles Chinquapin, confiando en que sus hojas de color verde oscuro te oculten. Un miembro de la resistencia, que te ha estado esperando, te hace señas para que le sigas. Te da comida, cuerdas y algo de información.

—El enemigo vigila la mayoría de los caminos habituales para subir a la montaña, pero no vigilan el sendero de las Cien Vueltas. Nadie en su sano juicio subiría por ese sendero sin un equipo de escalada, pero creo que un buen ninja sólo necesitará cuerdas. Coges la comida y las cuerdas, expresando tu agradecimiento.

Al atardecer, formáis una escasa fila y comenzáis el sendero de las Cien Vueltas. El sendero gira y gira. Hay poca tierra aquí, y la mayoría de los árboles tienen menos de medio metro de altura, aferrándose por sus vidas a los bordes de los acantilados. Tu informador tenía razón; no ves enemigos cercanos. Pero casi pierdes a dos ninjas que resbalaron en rocas cubiertas de arena y escaparon por los pelos de largas caídas. Antes de medianoche, llegáis a la cima. Desde aquí, podréis entrar con seguridad en Gifu.

Consecuencias:

- Coloca a Hattori al sudoeste de Gifu.
- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hattori en Gifu. Si interactúas con ella,  304.
- Si al terminar la fase no has interactuado con el punto anterior,  321.



Sin duda, hay barcos que navegan hacia el norte, por la bahía de Ise, hasta Nagoya. Pero, ¿cómo encontrarás un capitán dispuesto a llevar hasta allí a todo un grupo de ninjas, y cuánto costará?

Localizas a dos miembros de la resistencia y te dan buenas noticias. Te envían a los muelles, donde un marinero te espera ansioso. Se trata de otro rebelde que te ha estado

esperando para presentarte a un capitán en particular. Los rebeldes locales ya han pagado las tasas, por supuesto, y todos podéis subir a bordo sin hacer preguntas.

El barco está lleno de Kusaya, pescado fermentado en agua salada. Su presencia oculta el hecho de que este barco lleva ninjas a hacia las tierras del clan de la montaña, así que todos estáis dispuestos a soportar su molesto olor. El viaje os da la oportunidad de relajáros y disfrutar del sabor suave y delicioso del kusaya. Sabes que pronto, atracaréis cerca de Nagoya, pero también sabes que esa ciudad está capturada y no será fácil atravesarla. Finalmente llegáis sin incidentes al Santuario de Susanoo, y ahora os enfrentáis al siguiente reto: cruzar la ciudad y conseguir llegar hasta Gifu.

Consecuencias:

- Coloca a Hattori en el Santuario de Susanoo.



- Coloca 1 ficha de Misión personal de Hattori en Gifu. Si interactúas con ella, 304.
- Si al terminar la fase no has interactuado con el punto anterior, 321.



304

Por fin llegas a Gifu. Parece que tu clan ya ha empezado a movilizarse organizando la defensa de la ciudad.

Pero lo que realmente te preocupa a ti es tu esposa. ¿Será cierto que la vieron por aquí? Has mirado por todas partes y no has conseguido ni rastro de una mujer con un vestido amarillo. Quizá los que te enviaron aquí mintieron sobre tu mujer para que te unieras a la defensa del clan.

¡No tenían por qué mentir! Te alegras de estar aquí, pero desearías que no

te hubieran dado esperanzas para luego ver cómo se desvanecen.

Bueno, has oído un rumor: un feroz enemigo llamado Tsurube Otoshi está reuniendo a las mujeres capturadas más hermosas, para ofrecerlas como recompensa a sus soldados más leales. ¡Tu esposa es la más bella de todo Japón!

Por un lado, estás seguro de que nunca correría esa suerte. Por otro lado... tal vez el Tsurube Otoshi y sus seguidores sepan algo de ella. Nunca has oído hablar de ese yōkai, ni sabes dónde está, pero lo tendrás en mente, por si acaso.

Consecuencias:

- Retira todas tus fichas de misión personal en juego.

305

Nunca pierdes la oportunidad de preguntar por tu esposa. Esta mujer a la que rescataste es la dueña de la taberna de Gifu, así que por supuesto, le preguntas.

—Ahora que me acuerdo... vi a una mujer con un vestido amarillo como el que describes —dice—. Llevaba el kamon de nuestro clan, y su kamon también era amarillo.

Ahora sí que te emocionas. Tiene que ser tu mujer.

—¿Dónde, dónde la viste? —preguntas ansioso.

—Una de las caravanas del Tsurube Otoshi pasó por aquí, hace poco. ¡Todos nos escondimos! Temíamos que nos matara a todos, pero sólo estaba de paso. Nos asomamos desde nuestros escondites a través de nuestras ventanas y tablillas, y había vagones abiertos en la caravana. Tu mujer estaba de pie en uno. Todas las mujeres que transportaban estaban raras, intentando permanecer inmóviles, como estatuas.

—¿Por qué no intentó escapar? ¿Por qué no escaparon todas las mujeres? —preguntas.

El rostro de la tabernera se vuelve más triste.

—Si hubiera sido yo, tampoco habría intentado escapar... ¿Qué crees que les habría hecho ese monstruo?

Consecuencias:

- Marca "**Pista inesperada**".

306

Tras solucionar el dilema con la pareja de nubes hay algo que te preocupa. La hembra estaba bastante herida, pero seguro que tenía fuerza suficiente para salir de su jaula. O al menos, ¿por qué no se esforzaba tratando de romper los barrotes? En cambio, su actitud era sumisa, esperando obedientemente en su trampa.

Echas otro vistazo a la jaula. Algo extraño en su interior capta toda tu

atención: un guijarro en forma de lágrima, del tamaño de tu pulgar, brilla entre la arena del suelo de la cueva.

La coges y de repente... te quedas paralizado, de pie. Te das cuenta de que estás levantando los brazos, cambiando tu postura, ¡como una estatua!

Con un gran esfuerzo mental, consigues abrir el puño y el guijarro cae al suelo liberándote. Te alejas rápidamente del objeto. No quieres que te afecte, nunca más.

Tal vez tu mujer no pudo escapar de la caravana porque estaba sobre, o cerca de, uno de esos guijarros brillantes. Tal vez el Tsurube Otoshi tiene un montón de ellos, y los utiliza en sus cautivos. Si es así, te extraña que la piedra brillante no te haya atrapado para siempre. Probablemente puedas agradecerse a tu disciplina de ninja mental.

Decides guardarte esta experiencia para ti, porque sólo concierne a tu mujer. Si alguno de tus compañeros cae cautivo, ese podría ser el momento adecuado para contárselo.

307

Sospechas que el Tsurube Otoshi tiene alguna relación con lo que le ha pasado a tu esposa y ahora el destino te brinda una oportunidad para descubrirlo. Mientras todos huyen de tan temible yōkai, tú vas a acercarte a él para obtener información sobre tu mujer.

No obstante, te parece mejor opción intentar conseguir la información a través de alguno de sus secuaces, ya que una confrontación contra el yokai parece un suicidio.

Decide

- Ir a buscar información en una reunión de oficiales del Tsurube. Coloca 1 ficha de misión personal en la ciudad más próxima a ti. Si interactúas con ella,  **312**.
- Ir a buscar información en un campamento de soldados del Tsurube que te han informado que está cerca. Coloca 1 ficha de misión personal en una localización adyacente que no sea una ciudad. Si interactúas con ella,  **313**.

Si al final de la Fase no has interactuado con ninguno de los puntos anteriores, marca **“¿Solo para siempre?”**.

308

A pesar del terror que infunde el Tsurube Otoshi y de que sabes que tus compañeros están huyendo y escondiéndose de él, eres incapaz de anular tu deseo de obtener cualquier pizca de información sobre tu esposa. El yōkai está muy cerca, así que tendrás que ser extremadamente cuidadoso, una sombra. Algunos de sus oficiales están acampados cerca de donde te encuentras. Tu objetivo es dar con Ina Kan, la mano derecha del Tsurube.



La encuentras en las afueras del campamento enemigo, sola, con una botella de sake a su lado. Al verte te saluda:

—Pobre vagabundo, ven a unirme a mí.

Seguramente el alcohol le nubla la mente, porque cuando intentas sacar el tema del Tsurube Otoshi y las mujeres cautivas, te hace una oferta extraordinaria.

—El honorable Tsurube Otoshi y el demonio que lo controla, están celebrando una reunión con los oficiales de mayor rango del ejército del Shōgun en un pequeño valle más allá de esa cresta. Ven a echar un vistazo.

La sigues sigilosamente, y te asomas desde lo alto de la cresta. Varios guerreros imponentes y el enorme monstruo están en una especie de tienda. Puedes ver que el monstruo está allí, pero no llegas a ver más que

un enorme cuerno que atraviesa la lona del techo de la tienda.

—Estoy casi al mando aquí —te dice Ina Kan—. Y sé a ciencia cierta que la cautiva del vestido amarillo ganará el concurso de belleza. ¡Ella tendría que ser mía! Pero... me temo que se la quedará para él.

—¿Vestido amarillo? —preguntas, intentando que la emoción no se note en tu voz.

—Además, ella es una de esas repugnantes mujeres del clan de la Montaña. Lo sabemos, porque lleva su kamon, un medallón amarillo que se negó a quitarse, incluso cuando la apreté lo suficiente como para hacerla gritar.

—¿Dónde crees que está? —preguntas. Intentas mantener la calma, pero tu tono delata tu creciente furia.

—Lo sé, y no te lo diré. Los perros lamentables como tú no reciben premios, comen tierra.



La agarras y la arrojas por la cresta, lejos de la tienda de reunión. En la caída, Ina Kan se golpea con fuerza la cabeza, quedando aturdida. Para cuando comienza a despejarse tus manos están alrededor de su garganta. —Dime dónde está —le susurras incrementando la presión de tus dedos.

Ella suelta una pequeña carcajada y, en un torbellino de fuerza, te tira. Sabe dónde está tu mujer. ¿Qué vas a hacer al respecto?

Desenfunda su arma y tú haces lo propio.

Tu primer golpe la sorprende, pero lo esquivo. Realiza un contragolpe, que logras bloquear. Esta será una batalla difícil, pero hay mucho en juego. Al cabo de poco tiempo y de unas cuantas heridas, saca un silbato que llevaba colgado del cuello. Si lo sopla estarás en problemas, pero no puedes matarla, aun. Tienes que hacerla hablar. Haces una finta y luego vas a por su brazo derecho, intentando incapacitarla.

Realiza una prueba de ✕ (8)



309.



pierde la mitad de tu ♥ y sigue leyendo.

Realiza una prueba de ✕ (8)



309.



310.

La espada de Ina Kan cae al suelo, una vez más, agarras su garganta.

—¡Es mi esposa! Si quieres vivir, dime: ¿dónde está?

Finalmente sucumbe y te da la información que tanto anhelas.

La mantienes agarrada hasta que cae inconsciente. Agarras la llave que te ofrece débilmente y huyes.

Tu mujer está cerca, lo presientes. Quizás en una de las jaulas del campamento. Cuando llegas ves que no están vigiladas, porque ninguno de estos cautivos tiene la voluntad de escapar, siguen quietos como estatuas.

No te cuesta encontrar la jaula donde está ella. La liberas y os alejáis de aquel lugar hasta que ella empieza a volver a recuperar el control sobre sus acciones. Todo tu cuerpo se llena de felicidad. ¡Un éxito inimaginable!

—¡Sabía que me encontrarías, lo sabía! —dice ella mientras te abraza y se aferra con fuerza a tu cuello, mientras tú la levantas y giras y giras con ella entre tus brazos. Os besáis, os abrazáis, y los meses de miedo y duda se desvanecen. Sientes el kamon que le regalaste apretándose contra tu pecho. Nunca dejó de llevarlo, pensando en ti.

Esto era lo que los kami querían para ti. Viviréis juntos y felices... en cuanto el Shōgun sea destruido.

Entre abrazos y besos, sugieres llevarla a un lugar relativamente seguro cerca de Gifu. Debes volver con tus compañeros, pero en cuanto puedas, volverás.

—Te quiero —dice ella—. Nuestro amor supera cualquier duda. Te esperaré, y estoy segura de que esta vez estaré allí cuando vuelvas.

Consecuencias:

- Marca **"Libérala".**

310

Ina Kan esquivo todos tus ataques y sólo consigues hacerle un corte profundo en la muñeca. Ella grita y hace sonar su silbato. Al momento oyes gritos de respuesta y pisadas que se aproximan a toda velocidad.

¡Solo puedes huir!

Sabes que tienes que seguir con vida para volver a intentarlo, y no puedes arriesgarte a enfrentarte a una horda de lugartenientes experimentados del enemigo.

Volverás a intentarlo, ¿verdad? ¿Pero cómo? No tienes ni idea de cómo el destino podría darte otra oportunidad.

Consecuencias:

- Marca **"¿Solo para siempre?"**

311

Eres parte de un equipo maravilloso. Juntos, realmente tenéis la oportunidad

de detener al Shōgun Oscuro y liberar a Japón de su tiranía. Estás completamente comprometido con este objetivo. Pero... ¿dónde está tu esposa?

Has recogido algunos rumores inútiles y en este momento, sabes que sólo tienes una pista para trabajar: el Tsurube Otoshi está involucrado en la desaparición de tu esposa.

Sabes que es un yōkai increíblemente peligroso y poderoso. Por eso nunca se te ocurriría luchar contra él, pero... si pudieras derrotarlo, o si pudieras seguirlo, podrías encontrar a tu mujer. ¿Te acercará el destino al Tsurube Otoshi? Si es así, debes estar dispuesto a correr algunos riesgos.





Consecuencias:

- Gana 1 ficha de bendecido. Si consigues estar adyacente al Tsurube Otoshi, realiza 1 prueba de (3).



315.



*Pierdes el rastro y la esperanza...
¿habrá alguna otra oportunidad?*

Marca **“¿Solo para siempre?”**

- Si no consigues estar adyacente antes del final de la fase, marca **“¿Solo para siempre?”**

312

Sabes que el Tsurube Otoshi y el demonio que lo controla eran un objetivo demasiado ambicioso para un ataque directo, pero si tienes cuidado, tal vez puedas descubrir algo sobre tu esposa. Descubres que muchos de los oficiales del monstruo están visitando una taberna esta noche así que decides ponerte una

ropa que te hace parecer un ninja desaliñado de algún otro clan y visitas el antro.

Una oficial, una mujer dura, es obviamente la persona de mayor rango aquí. La ves regañar con autoridad a otro soldado. El hombre se aleja descontento, dejándola sola en una pequeña mesa. Todos los demás beben e intentan ocultar sus miedos. Al parecer, el Tsurube Otoshi acaba de marcharse, después de haberles dado un susto de muerte con sus órdenes.

Te unes a la mujer.

—Vete, bastardo —dice ella—. Con esas pintas no serías útil a nadie.

—Bebo bastante bien —replicas—. ¿Por qué no te invito a unas rondas?

Su nombre es Ina Kan, y no parece aguantar muy bien el alcohol. Menciona que sus tropas van a celebrar un concurso de belleza entre las cautivas y que espera conseguir



una mujer hermosa para ella. Pronto, se excusa para “salir fuera” un momento. Sospechas, así que la sigues hasta la puerta trasera. Cuando llegas, te quedas consternado. Un montón de retretes y enormes montones de basura te impiden ver, y ella no está a la vista.

Esperas un rato y desistes. Es arriesgado estar aquí mucho tiempo. Quizá vuestros caminos vuelvan a cruzarse.

Consecuencias:

- Coloca una ficha de misión personal en una localización adyacente que no sea una ciudad. Si interactúas con ella,  **308**.
- Si al final de la fase no has interactuado con la localización, marca **“¿Solo para siempre?”**

313

Una vez más, el Tsurube Otoshi está demasiado cerca, pero te arriesgas a echar un vistazo furtivo a su campamento. De nuevo ves una tienda, donde oyes a gente discutiendo. Una voz fuerte, desagradable y calculadora los ahoga de vez en cuando. Cuando esta voz habla, todos los demás se callan a la vez, y ves que la parte superior de la tienda se mueve y se desplaza, posiblemente debido a la presión de los altos cuernos del monstruo. Estás en el lugar correcto y no sabes qué hacer, así que esperas.

Un hombre sale de la tienda, silbando alegremente. Parece un luchador experimentado, así que podría ser un enemigo de alto rango. Lleva una gran llave en una cadena que hace girar alrededor de sus dedos mientras camina.

No tienes ni idea de adónde va este hombre, pero esa llave... supones que tiene que ver con cautivos, y quizá tu mujer sea uno de ellos. El hombre se aleja del campamento adentrándose en un denso bosque, y decides seguirle.

Ves como el soldado se acerca a una caravana compuesta por varios carromatos enganchados. Les quita las lonas y no puedes creer lo que ves. En cada vagón hay varias jaulas, una mujer en cada una. Están allí de pie, mansas e inmóviles. No claman por ser liberadas y apenas parecen darse cuenta de la actividad del hombre.

Cuando retira la última lona, la ves enseguida: tu mujer, con su vestido amarillo. Está tan inmóvil como las demás, ¡pero la has encontrado! Te acercas sigiloso, esperando la mejor oportunidad.

El hombre abre la jaula de tu mujer. Pero te asombra ver que no intenta escapar y ni siquiera habla. ¿Qué les pasa a estas mujeres?

El soldado entra dentro de la jaula y ves como mete una mano en el vestido de tu mujer, palpándole un pecho.

La rabia te invade. No puedes respirar. Es todo lo que puedes hacer para reprimir un grito. Pero sabes que debes matar limpiamente, no puedes fallar.

Te acercas sigilosamente por detrás del hombre, con un dedo pegado a la boca, indicándole a tu mujer que no delate tu presencia. Pero ella te ignora. Algo ha hechizado a todas estas mujeres.

El hombre siente algo detrás de él y gira para enfrentarse a ti. Antes de que pueda sacar su arma, tienes tiempo para una estocada experta.

Realiza una prueba de ✕ (8)



314.



Pierde la mitad de tu ♥ y sigue leyendo.

Realiza una prueba de ✕ (8)



314.



316.

314

Congran precisión cortas profundamente la garganta del hombre, impidiéndole hacer ningún sonido. Agarras su cuerpo mientras cae, para que su muerte sea completamente silenciosa.

Usando la llave del hombre, abres cada jaula. A medida que alejas a cada mujer de su celda, vuelven a la vida y tú las silencias deprisa, diciéndole que corra por su vida y mostrándole el camino a seguir. Dejas a tu mujer para el final. Al sacarla suavemente de la jaula, ves

algo extraño que reconoces: una roca en el fondo de la jaula, con forma de lágrima, que brilla.

Tu mujer no responde hasta que la alejas unos dos metros, y entonces, y entonces, llenándote por completo de alegría, vuelve a la vida.

—¡Sabía que me encontrarías! —dice ella mientras te abraza y se aferra con fuerza a tu cuello, mientras tú la levantas y giras y giras con ella entre tus brazos. Os besáis, os abrazáis, y los meses de miedo y duda se desvanecen. Sientes el kamon que le regalaste apretándose contra tu pecho. Ella nunca dejó de llevarlo, pensando en ti. Esto era lo que los kami querían para ti. Viviréis juntos y felices, en cuanto el Shōgun sea destruido.

Entre abrazos y besos, sugieres llevarla a un lugar relativamente seguro cerca de Gifu. Debes reunirte con tus compañeros, pero en cuanto puedas, volverás.

—Te quiero —dice ella—. Nuestro amor supera cualquier duda. Te esperaré, y estoy segura de que esta vez estaré esperándote cuando vuelvas.

Consecuencias:

- Marca **"Libérala"**.

315

Estás seguro de que quien secuestró a tu mujer era el Tsurube Otoshi. Te aterra el peligro de intentar acercarte

a él, pero si tiene a tu mujer, debes hacerlo. El poderoso yōkai está muy cerca esta noche, así que te escabulles y te arriesgas a asomarte a su campamento. Mirando hacia abajo desde una cresta, ves una tienda, donde, a juzgar por las voces, se está celebrando una reunión. No puedes ver al Tsurube Otoshi, pero sus dos inmensos cuernos han



atravesado la parte superior de la tienda, así que sabes que está allí. Consideras la posibilidad de acercarte, pero ¡qué riesgo! Mientras escuchas, las voces se apagan. El techo de la tienda gira y se agita, y sale el Tsurube Otoshi. Sus inmensas proporciones, su gran cabeza y el demonio que lo monta hacen que el corazón te dé un vuelco.

—Ina Kan, no quiero más retrasos... la bruja espera a su nuevo juguete en breve... y no es para nada una mujer benévola con los errores.

Afortunadamente, no está frente a ti. El demonio hace que se aleje a toda prisa, mucho más rápido de lo que podrías esperar. Tristemente, te escabulles, prometiendo volver a intentarlo, aunque ahora tienes un nuevo nombre en la cabeza: Ina Kan.

Las constantes patrullas hacen imposible acercarse ahora mismo, pero deberás encontrar el momento para dar con ella más adelante.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de Misión personal en una localización adyacente. Si interactúas con ella  308.
- Si al final de la fase no has interactuado con el punto anterior, marca **“¿Solo para siempre?”**

316

El hombre se retuerce como un acróbata escurridizo, y tú sólo tienes la satisfacción de cercenarle por completo el brazo que sostiene el arma. El soldado grita de rabia y tu siguiente estocada le alcanza en la mejilla pero no es letal.



El hombre, herido de gravedad, se da la vuelta y huye.

Tú también tienes que huir. Más soldados han respondido a su grito, y los oyes cerca, muy cerca. Huye. ¡Huye!

Lo intentarás de nuevo, ¿verdad? ¿Pero cómo? No tienes ni idea de cuándo el destino podría darte otra oportunidad.

Consecuencias:

- Marca **“¿Solo para siempre?”**

317

En medio de la lucha y la agitación, vislumbra algo increíble. Un monstruoso yōkai con una criatura en la cabeza desaparece por una puerta que da salida a la ciudad. Deberías memorizar hasta el último detalle de este monstruo, por si vuelves a encontrarte con él, pero no puedes, algo te paraliza. Ese monstruo arrastraba a una mujer. Le echaste un breve vistazo a su vestido, y era amarillo. ¡Podría ser tu mujer! Te esfuerzas por sacar de tu memoria hasta el último detalle: ¿Qué viste exactamente?

No estás seguro, pero realmente, probablemente, tal vez, sí, era ella.

Ahora te das cuenta de lo importante que es ese monstruo para ti. Debes localizarlo y ver si tu mujer está cerca de él. ¿Qué recuerdas de ese

monstruo? Oh... tenía una cabeza enorme y cuernos, y... eso es todo. Esperas recordar más, más tarde.

318

Probablemente sepas, más que ninguno de tus compañeros, cuál es tu destino. Regresas a Gifu, donde te espera tu esposa. El Shōgun puede arrasar Japón o caer derrotado en el futuro, pero mientras tanto, ella y tú tendréis una larga y feliz vida juntos. Ambos os habéis ganado esta recompensa.

319

Te alejas de esa última reunión, con la mente revuelta. ¿Cómo es posible que tú y tus compañeros no seáis los que vayáis a acabar con el Shōgun? Mochizuki te instó a “buscar en lo profundo de ti mismo y seguir tu propio destino”. Bueno, tu destino es encontrar a tu mujer, cueste lo que cueste. Estás seguro de que ella está relacionada de alguna manera con el tirano. ¿Qué vas a hacer?

Perdido en tus pensamientos, casi tropiezas con una vieja bruja que debía estar esperándote.

—¡Hattori, no te alegres! —te dice—. Yo, Izumi, estoy aquí para hacerte sufrir.

Automáticamente tu mano empuña tu arma. Te fijas en tu enemiga, parece inhumana. Su voz parece venir de muy lejos. Su boca se abre y se cierra como

una trampa para ratones mientras habla, y sus brazos se sacuden de un lado a otro mientras habla.

—¿Qué quieres? Habla rápido si no quieres que te corte el cuello.

—Nada, nada en absoluto. Pero: que sepas que yo, y mi hermana Keiko, le hemos echado el ojo a cierta mujer que lleva un bonito vestido amarillo. Es muy guapa ¿sabes? Es muy especial, lleva el kamon de tu clan, y mi hermana tiene un plan para ella.

—¡Mi mujer! Sabes dónde está. Dímelo. Los ojos de Izumi se abren y se cierran con un sonido metálico.

—No se si debería... —dice con voz juguetona—. Digamos que ella está 'trabajando' para nuestro querido Shōgun, pero nosotros sabemos cómo encontrarla, y tú no.

Piensas, rápidamente. Tal vez nunca vuelvas a ver a tu amor, pero aún puedes hacer algo. —¡Un trato! —dices—. Te ofrezco un trato. Cuidala. Te daré mi alma a cambio. Estaré de tu lado. Sólo prométeme que la tratarás bien.

Izumi se ríe. Es una risa fea, artificial, torpe y rígida. Parece que esperaba tu ofrecimiento.

—Sólo hacemos tratos con nosotros mismos. Algún día, tu mujer será nuestra. Pero... —Izumi parece valorar tu oferta. Se golpea la barbilla con un

brazo, dando la impresión de estar pensando.

De nuevo, la bruja se ríe.

—Si quieres negociar, debes pedirselo tú mismo al Shōgun.

La bruja se aleja rápidamente. Te gustaría atacarla y hacerla hablar, pero eso no te va a ayudar a la hora de negociar con el Shōgun.

320

Sabes que no tienes tiempo que perder, tu mujer está en peligro. Ni siquiera los generales del Shōgun Oscuro te podrán detener en tu búsqueda.

No obstante debes escoger tu objetivo con premura.

Decide

- Ir directo a por el Tsurube Otoshi,  **311.**
- Buscar un objetivo secundario,  **307.**

321

Aunque no has conseguido llegar a tu destino, afortunadamente uno de los espías de tu clan te da información sobre quien se rumorea que ha estado secuestrando mujeres por toda la zona, y no es otro que uno de los generales del tirano, el Tsurube Othoshi. Deberás volver a seguir su pista más adelante.

