



Entre aquellos que se opusieron a la rebelión del Shōgun, sin duda destacaba el Clan Sakura, ya que era el más rico y poderoso, pues a él pertenecía el propio Emperador. No obstante, tras haber sufrido en la guerra multitud de bajas entre sus más prestigiosos cortesanos y fieros guerreros, ha perdido parte de esta influencia, aunque sigue siendo importante. Según señalan algunos antiguos manuscritos que aún se conservan, el fundador del Clan Sakura fue nada menos que un kami, una entidad celestial de gran poder, de las muchas que son adoradas en todo Japón, siempre relacionadas con la naturaleza y con las fuerzas que la controlan. En concreto, habría sido Amaterasu, la diosa del sol, quien instauró las bases sobre las que se asentaría este clan. Pero su intervención fue aún más allá, pues le habría concedido a los antepasados del Emperador el poder necesario para gobernar, creando así una línea dinástica que, tras siglos de historia, ahora se había visto interrumpida por la traición del Shōgun. Sintiendo un gran amor por el clan que creó, Amaterasu lo bendijo y le ofreció los espíritus protectores que habitaban en los árboles, concretamente en

los cerezos que crecían por todas las tierras de Japón. De ahí le viene precisamente el nombre, de la llamada sakura, la bellísima y delicada flor de este árbol, que cada año marca el inicio de la primavera.

Desde sus orígenes, este clan siempre ha estado formado por dos grandes familias, muy unidas entre sí. La primera, la más importante e influyente, pues a ella pertenecía el Emperador, es la de los Teshigawara. Está compuesta en gran medida por cortesanos y funcionarios de alto rango, además de importantes comerciantes, artistas y destacados eruditos. Todo ello hace que los integrantes de esta familia sean de las personas más refinadas, diplomáticas y pacientes de Japón. No obstante, sus miembros también cuentan con extraordinarios guerreros, seleccionados de entre aquellos que desde muy pequeños muestran grandes habilidades para la lucha. Cabe señalar que entre estos expertos combatientes se encuentran los más destacados arqueros de todo Japón, ya que son especialmente adiestrados desde niños en el manejo de tan letal arma a distancia. Gracias a ello, aprenden a usarla de una forma realmente efectiva, tanto a pie como a caballo, tras recibir un entrenamiento

secreto, que según cuenta la leyenda, les fue revelado por un yōkai, una poderosa criatura sobrenatural, cuya verdadera identidad se pierde en el albor de los tiempos...

Por su parte, la segunda de las familias de este clan es la de los Kadenokoji, compuesta en su mayoría por diestros samuráis, cuyo fin último es proteger la vida del Emperador, y por extensión la de todos sus súbditos, especialmente la de aquellos más vulnerables y desfavorecidos.

Debido a todo ello, los nacidos en el seno del Clan Sakura son de los más fieles y leales de Japón, a pesar de que en la actualidad están especialmente mal vistos por los seguidores del Shōgun, lo que les hace ser víctimas de traiciones y engaños.

Por otro lado, sienten una especial predilección por el Clan del Dragón, el más débil e indefenso de todos los que en la guerra se opusieron al Shōgun. Tras haber mostrado su lealtad hacia el Emperador, y en definitiva hacia ellos, hasta la derrota total, los integrantes del Clan Sakura se sienten ahora responsables de la seguridad de los miles de campesinos que forman el grueso del Clan del Dragón.

En cuanto a su relación con el resto, históricamente el Clan Sakura siempre ha sido una de las casas más abiertas

hacia los demás, en especial porque en sus dominios se encuentra Kioto, que hasta ahora había sido la capital de Japón, lo que hacía que por sus calles pasaran un gran número de las rutas comerciales que conectaban el Imperio de un extremo a otro. Entre los productos que hicieron que el Clan Sakura prosperara a lo largo de los siglos destacaban la plata y las especias, además del arroz, el sake, el papel, la seda o el siempre presente té, por citar algunos de los ejemplos más representativos.

En relación a todo lo señalado, hay que tener en cuenta que la situación actual del clan es de absoluta decadencia, ya que han sido los grandes damnificados en la guerra contra el Shōgun. Por un lado han perdido al Emperador, así como a su hijo y heredero de diez años, del que se desvaneció todo rastro durante la contienda. Pero además han sufrido innumerables bajas entre sus guerreros, sin tener en cuenta que ya no ostentan el control político y que incluso su ciudad más poderosa, Kioto, ya no es la capital del Imperio. Todo ello les ha hecho perder influencia y poder, de modo que ahora son estrictamente vigilados por las fuerzas del Shōgun, en una precaria paz que podría romperse en cualquier momento.

TOMOE

Si una sola palabra definiera la vida de Tomoe desde su nacimiento, esa sería sin duda 'feliz'. O así había sido al menos hasta hacía un año, cuando el Shōgun se rebeló contra el Emperador. Nacida en la antigua corte de Kioto, la infancia de Tomoe fue realmente alegre, criada entre lujos y rodeada de cortesanos, mercaderes, artistas y poderosos samuráis. Todo ello a pesar de que había crecido sin una madre, pero como no la había conocido, ya que falleció durante el parto que la trajo a este mundo, Tomoe nunca la echó de menos. Además, muchas miradas estaban puestas en la pequeña, ya que formaba parte del Clan Sakura, y más concretamente de la familia Teshigawara, a la que pertenecía el mismísimo Emperador, quien era su tío. Por eso no fue extraño que la seleccionaran para convertirse en samurái en cuanto cumplió cinco años, debido además a las claras habilidades que mostraba.

Y así comenzó su formación, con un ritual en el que recibió una simbólica espada de madera. Gracias a ella, aprendió a familiarizarse con dicha

arma. A partir de ahí, con siete años también empezó a aprender caligrafía y fue en esa época cuando empuñó su primer arco. Del mismo modo, le enseñaron los secretos de las artes marciales y la instruyeron para manejar con soltura la naginata, una especie de alabarda de hoja curva, así como para que llegara a convertirse en una experta cazadora. Debido a este estricto adiestramiento, a sus quince años Tomoe se convirtió al fin en una samurái de pleno derecho, momento en que recibió una katana de verdad, así como su primera armadura.

Desde entonces, tan solo habían pasado dos inviernos, pero en ellos la joven se había hecho aún más diestra, especialmente en el manejo del arco que siempre la acompañaba en todo momento. Sin duda, el último año había sido el más convulso en su vida, pues logró cambiar por completo la realidad que conocía hasta ese momento. Todo comenzó con la traición del Shōgun, que llevó a Tomoe a vivir una guerra como nunca podía haber imaginado. Por fortuna, había logrado mantenerse con vida,

pero el precio pagado resultaba excesivo. Su tío, el Emperador, había sido cruelmente asesinado, y de su hijo y heredero, que era primo de la joven, no quedaba ni rastro, aunque todos sospechaban que el pequeño había perdido la vida durante la contienda. Por lo demás, su clan había sido diezmado y ahora estaba en clara decadencia, sufriendo una estricta vigilancia por parte de las tropas del Shōgun.

Pero sin lugar a dudas, lo que más atormentaba a la diestra arquera era el incierto destino que había corrido su propio padre, Masaru Teshigawara, hermano menor del desdichado Emperador. Tras la guerra, cuando el Clan Sakura fue completamente aplastado, sus enemigos lo apresaron y se lo llevaron como rehén para asegurarse así de que su familia no se levantaría en armas contra el nuevo líder. Por eso, ahora el gran anhelo de Tomoe es localizarlo a toda costa, aunque no sabe dónde puede encontrarse, ni en qué región debería comenzar su búsqueda. Según rumores que han llegado hasta sus oídos, el Shōgun lo mantiene aún

con vida, pero alejado de la corte de Edo, bien oculto en algún lugar que noche tras noche llena las pesadillas de la joven samurái, impidiéndole dormir con tranquilidad. Por eso su mente se encuentra cada día más torturada, pensando en los tormentos que puede estar sufriendo su pobre padre. A ello hay que sumar sus desmedidos deseos de venganza contra todo el Clan del Inugami y en concreto contra el tirano que lo rige, quien tras su horrible traición, cambió por completo la vida de Tomoe.

Por todo ello, el carácter de la joven se ha resentido a lo largo del último año, de modo que la que antes era una jovial y sociable muchacha se ha transformado en una desconfiada samurái, que destaca por su sangre fría, su valor y su gran carisma. Así, la deseada belleza de su rostro, la blanca piel que luce y la larga cabellera azabache que muestra con orgullo contrastan con el duro corazón que ahora late en su pecho, lo que la convierte en una guerrera admirada y temida por todos. Tomoe Teshigawara, del Clan Sakura, hasta el momento, esta es su historia...

Cuando el Shogun mató al emperador, también mató al hermano del emperador, que era tu padre. O eso cree la mayoría de la gente. Pero tú estás segura de que sigue vivo, pues su cuerpo nunca se encontró y era un gran trofeo para el enemigo. ¡Puedes sentirlo! Todo este mundo estaría más vacío sin él.

Has estado esperando rumores que sugieran dónde puede estar, y has oído dos que parecen valer la pena investigar. Por un lado parece que el Shōgun tiene un rehén muy importante en Osaka y se ha preocupado mucho de mantener su identidad en secreto. Por otro, parece que se acerca una caravana comercial excesivamente

protegida por las tropas del tirano, lo que sugiere que podría llevar un prisionero político importante. Cualquiera de los dos, si el rumor es cierto, podría ser tu padre. ¿Cuál de los dos investigarás?

Decide:

- Coloca 1 ficha de Misión personal de Tomoe en Takashima. Cuando interactúes con ella,  502.
- Coloca 1 ficha de Misión personal de Tomoe en Osaka. Cuando interactúes con ella,  503.

Si al final de la fase no has interactuado con ninguno de los puntos anteriores marca **"Pista perdida"**.



No te costó dar con la caravana comercial protegida por soldados del Shōgun de alto rango. Tampoco eran tantos soldados. Encontraste un buen punto de observación desde el que fácilmente pudiste eliminar a la mitad de ellos con tu arco. Un kachi herido se quedó atrás, demasiado asustado para huir, pero el resto huyeron.

Al registrar la caravana te llevas una gran decepción pues no hay prisioneros. Lo que transportaba era muchos documentos, algunos de ellos probablemente importantes.

Interrogas al kachi antes de dejarle marchar, y te dice cómo encontrar un campamento que alberga cautivos de alto rango, incluso algunos del clan Sakura. El kachi rompe a llorar y te dice que ojalá le hubiera tocado hacer guardia en ese campamento, un trabajo fácil en el que habría estado a salvo. Probablemente te ha dado una pista más para hacerte perder el tiempo, pero no puedes ignorarlo.

Tienes que ser rápida, porque los soldados que huyeron podrían volver con refuerzos. Decides destruir la caravana incendiándolo todo. Pero antes, saqueas todo lo rápido que puedes, en busca de cualquier cosa importante.

Ahora tienes que ser lista. ¿Puedes encontrar los documentos correctos para leer?

Realiza una prueba de  (5+)



📖 518.



📖 519.



503

Al llegar a Osaka, mientras haces por pasar desapercibida, comienzas a preguntar sutilmente acerca de un alto funcionario retenido allí. A tus oídos llega que había muchos prisioneros, y que un número notable de tropas del Shōgun se movilizaron y los llevaron hacia el Bosque de los Tengus. Por la cantidad de soldados que los escoltaban puede que trasladaran prisioneros importantes.

¡Es necesario que des con ellos! La razón más obvia para llevar prisioneros a un bosque es deshacerse de todos ellos.

Consecuencias:

- Marca **"Rehén"**.

Encuentras a un kachi moribundo que sigue intentando intimidar a unos cuantos rehenes. Los examinas rápidamente, pero enseguida te das cuenta de que ninguno es tu padre. Esta pobre gente está agotada y al borde de la muerte por su larga marcha forzada. Es importante darles agua y ayudarles a escapar, y no es momento para largas consultas. Podrías preguntar a un rehén, o al kachi antes de morir, si saben dónde están el resto de los prisioneros. ¿A quién le preguntarás? Decide:

Si preguntas a un rehén, 📖 505.

Si le preguntas al kachi, 📖 506.

¡La rehén te dice que ha visto a tu padre! Estaba en un gran campo de prisioneros cerca de Kioto. Las tropas del Shogun están ampliando ese campo y endureciéndolo para evitar fugas. Esta mujer estuvo allí sólo brevemente y no tiene más información.

Consecuencias:

- Marca **"El campamento de Kioto"**.



El kachi desearía no haber sido obligado a unirse a esta miserable marcha forzada que le está llevando a la muerte. Entre estertores dice que preferiría estar vigilando prisioneros en un campamento cerca de Tamba. Allí hay un prisionero de alto rango del clan Sakura, y vigilarlo habría sido un trabajo fácil con beneficios. No hubo tanta suerte para este kachi.

Consecuencias:

- Marca **"El campamento de Tamba"**.



El campo de prisioneros cercano a Kioto es extenso y parece que se está trabajando en su ampliación. Decenas de trabajadores entran y salen del campo llevando comida y suministros para la construcción.

Te escondes cerca de uno de los caminos de acceso hasta que ves a un trabajador solitario tirando de un carro con sake y pasteles de arroz. Te acercas por detrás y lo noqueas. Lo arrastras junto con el carro hasta el bosque cercano, donde le quitas la ropa y lo atas a un árbol, no sin antes meterle un trapo en la boca para que no pueda gritar pidiendo ayuda.

Vestido con su ropa, que es bastante ajustada (era casi tan alto como tú), entras en el campamento.

Es obvio por dónde arrastra la gente sus carros de comida, pero tú finges perderte, dando vueltas por todas partes, preguntando por direcciones.

Una persona no se deja engañar por tu disfraz. Se acerca a ti a sabiendas y susurra: —¿Tomoe?

Sólo su voz tranquila calma tus ganas de huir. En seguida lo reconoces, se un espía del clan Sakura que lleva un mes trabajando en el campamento. Te dice que todo el propósito de este campo es practicar magia negra con sus prisioneros. Ha visto a tu padre y está seguro de que le harán lo mismo a él; tal vez ya le hayan hecho algo terrible con la magia negra.

Le preguntas dónde está, pero el espía sólo tiene una ligera idea de donde podrían habérselo llevado. Tendrás que decidir qué línea de investigación vas a seguir. Elige solo una entre las siguientes 3 opciones.

A

Parece ser que hay unas ruinas difíciles de encontrar, donde la gente dice que ocurren cosas extrañas. Puede que hayan llevado allí a tu padre.

Consecuencias:

- Marca **"El ritual"**.

B

Por otro lado, parece ser que un grupo de oficiales de alto rango del Shōgun partió hace días para recapturar a un prisionero, probablemente importante,

que escapó. El espía te dice adónde se dirigen: es un pueblo pequeño.

Consecuencias:

- Marca **"Las sombras"**.

C

Los aldeanos cercanos mencionaron un lugar donde se reúne gente malvada, y se realiza magia peligrosa sobre los cautivos, para castigarlos. Si tu padre ha actuado tan valientemente como sospechas, podría ser maltratado allí.

Consecuencias:

- Marca **"El laboratorio"**.

508

Oyes ruidos delante de ti y te acercas con precaución. Agazapado tras una roca al borde de un claro, observas a un grupo de personas vestidas todas



igual, con túnicas con el kamon de una rosa negra. Han arrastrado a este lugar a una víctima que, sin duda, no es tu padre. Les ves realizar un ritual colectivo con un resultado horrible: Toda la carne se desprende de la víctima, dejando atrás sus huesos, que caen estrepitosamente al suelo. Ves con horror como cada uno de los cultistas se acerca al cadáver y corta un trozo de carne para después alejarse, con la intención de disfrutar del botín de su magia negra en otro lugar.

Cuando se han ido, sales de tu escondite para echar un vistazo. Cerca de los huesos de la víctima, encuentras una trampa cerrada a ras del suelo, una entrada a una especie de sótano subterráneo. Intentas abrirla a la fuerza, pero no puedes. Su llave debe ser única, porque, para encajar, tiene tres ejes colocados en ángulos irregulares.

Si encuentras esa llave, deberías volver aquí para ver qué más puedes aprender.

Consecuencias:

- Marca **"La Rosa Negra"**.

509

Mientras te aproximas al bosque en el cual estuviste hace tiempo, recuerdas como matasteis a Landolfo y te alegraste cuando Hattori, revisando

su cadáver, encontró una llave con tres ejes dentados colocados en ángulos irregulares.

Ahora que todo ha acabado, has vuelto al claro del bosque donde viste a una secta maligna arrancar toda la carne de los huesos de un hombre vivo. Pero ahora has vuelto con la llave que encontró Hattori. A medida que te aproximas notas como la trampa cerrada en el suelo te está llamado, como si tuviera que haber algo importante ahí dentro.

Introduces la llave en la cerradura, das una vuelta y la trampa se abre, revelando una escalera de piedra. La luz del sol te guía escaleras abajo. Al final, encuentras una hilera de antorchas. Al encender una se ilumina la habitación en la que te encuentras. Obviamente es el laboratorio secreto de Landolfo.

Pergaminos y libros se apilan a lo largo de la pared del fondo. Las paredes laterales y algunas mesas son testigos de espeluznantes experimentos. Por lo que dijo Landolfo, sabes a qué se refieren: aquí se mataba a la gente de muchas formas distintas y luego se intentaba devolverles la vida. Esta sala parece bien cuidada, pero por mucho que se limpie no se elimina el hedor a muerte que dificulta la concentración.

El miedo se apodera de ti, al considerar los fuertes instintos que te trajeron aquí. ¿Descubrirás que tu padre fue una de las víctimas de Landolfo? ¿Qué otro

secreto puede guardar esta habitación? Desesperada, hojeas una docena de libros que se alinean en el otro extremo de la habitación. Uno de ellos es una serie de notas escritas por Landolfo.

Por esas notas, te enteras de que tu padre ha estado aquí. Se había vuelto a enamorar de una mujer que pronto murió. No está claro, pero de alguna manera, su cuerpo se detuvo en el punto antes de la muerte. Tu padre había ofrecido a Landolfo honor, distinción y dinero a cambio de descubrir cómo devolver la vida a esta mujer.

Las notas de Landolfo siguen arrojando luz sobre todo el asunto: ¡El hermano del último emperador, Masaru Teshigawara,

había ayudado a Landolfo en sus experimentos!

Agradeces que las notas no digan lo que tu padre hizo por él. No quieres ni imaginártelo. Pero comprendes que la gente llega a extremos por amor.

Lo tienes claro: tu padre estuvo aquí y tu padre no detuvo a Landolfo. Intentas relajarte y sentir su presencia, pero el hedor de la muerte te lo impide. ¿Adónde fue cuando se fue de aquí? ¿Qué hace ahora? Debes averiguarlo.

510

Pasas algún tiempo siguiendo el rastro de los oficiales de alto rango del Shōgun que buscaban a su vez recapturar a un prisionero que consiguió fugarse. El rastro de los oficiales ha sido fácil de seguir. No temen a nadie y dejan tras de sí un rastro de palizas y deudas impagadas.

Su rastro te lleva a la persona que han estado siguiendo, y no es tu padre. Lo encuentras tumbado solo en el frío suelo del bosque, agonizando a causa de sus heridas. Lo reconoces, un hombre mayor que de vez en cuando se batía en duelo contigo cuando eras joven, para practicar.

Todas sus heridas sangran. Te señala débilmente tu cantimplora y le echas un poco en la boca, lo que le permite hablar. Te cuenta que los miembros de esta terrible secta estaban a punto de realizar un experimento de magia





negra con él, cuando tu padre intentó ayudarle a escapar.

—Huí —dice con esfuerzo—, pero me localizaron.

Te dice exactamente cómo encontrar el lugar del que huyó, donde se realizaron los experimentos de magia.

Consecuencias:

- Coloca 1 ficha de misión personal de Tomoe en la localización a la derecha de Gojo. Cuando interactúes con ella,  508.
- Si al final de la fase no has interactuado con el punto anterior marca **“Pista perdida”**.

511

Has encontrado el lugar donde los aldeanos decían que los malvados utilizaban magia peligrosa para castigar a los cautivos. Es una orilla llana y llena

de guijarros que recorre parte de un lago muy pequeño. Te preguntas por qué alguien utilizaría una magia que puede volverse en su contra si no se maneja correctamente. Pero parece que no los acólitos del Shōgun Oscuro no tienen límite cuando se trata de torturar y herir a inocentes.

Aquí hay muchos signos de construcción y destrucción, como si la codicia gratuita de los torturadores no pudiera contenerse. Se han erigido bancos para que los curiosos observen las torturas, pero muchos de ellos fueron destruidos hace tiempo. También hay pequeñas cabañas y grandes cajas, algunas de ellas cortadas en dos.

Alguien ha hecho un dibujo con un carboncillo en la pared de una choza destrozada. Muestra a unas cuantas personas inclinándose ante un monstruo muy grande que blande una



inmensa hacha de guerra. Lo reconoces inmediatamente, es el Oni de Sangre, y el dibujo lo muestra con notable detalle. Puedes ver exactamente lo bien que le protege su armadura, y exactamente dónde encontrar su carne expuesta. Señalas con el dedo una de las puntas de tus flechas atravesando su carne blanda. Que bien os hubiera venido esa información cuando lo derrotasteis.

Sigues revisando todo lo que ves. Una de las cajas intactas es fácil de abrir y en su interior contiene pergaminos, cartas y libros. Los revisas rápidamente, hasta que algo que ves te detiene con asombro: trazos de tinta en la elegante mano de tu padre. Es una carta, corta y a medio terminar. En ella lees: “Mi querido hermano, mi justo gobernante, sé que ya no vives, pero a ti te debo esta disculpa. Escribiré aquí lo que debo hacer. Júzgame con dureza, pues lo merezco. Estoy enamorado y debo hacer lo que voy a hacer. Traicionaré a la humanidad. Eso significa que te traicionaré a ti y al resto de mi...”

Hay más escritura después de estas palabras, pero parecen arañosos sin sentido. Temes que en el momento en que escribió esto, se estaba muriendo, incapaz ya de formar sus símbolos. Observas atentamente esas marcas descuidadas en busca de algún signo de que se estén debilitando cada vez más. Pero no, estas marcas fueron



puestas con intención. Te preguntas qué llevó a tu padre a terminar la carta de ese modo. Pero lo que es peor, te preguntas una y otra vez: ¿qué atrocidad había decidido hacer tu padre?

Te llevas la carta contigo. Puede que sea el último recuerdo que tengas de él, y la leerás una y otra vez.

Consecuencias:

- Marca “**Anatomía revelada**”.
- Marca “**Última voluntad**”.

512

Una vez más, sacas aquella horrible carta que escribió Masaru Teshigawara, tu propio padre, en la que se disculpaba y anunciaba que estaba a punto de hacer algo horrible. Tus ojos, como de costumbre, se desvían hacia los arañosos que concluyen la carta.

Leer sus palabras en esta carta siempre te ha llenado de pavor. Pero las marcas del final siempre te han animado, recordándote los días pasados en los que estudiabas todas las artes del samurái. ¿Por qué? ¿Cómo pueden estas marcas recordarte algo bueno?

Jadeas cuando te das cuenta de la respuesta. ¿Cómo puedes haberlo olvidado? Esas marcas son un código. Tu padre lo inventó y te lo enseñó cuando eras joven. A menudo te enviaba mensajes codificados, cosas como: "Habrá Huevos de los Cien Años para cenar" o "Tu maestro del arco está enfadado contigo por romper tres dianas". Siempre eran mensajes alegres que nunca necesitaron ser codificados. Y siempre te animaba a que le respondieras. ¿Cómo pudiste olvidarlo? Te esfuerzas por recordar cómo era el código. Nunca fue fácil de descifrar. Vuelves a sentirte como una niña de nueve años, luchando por poner las marcas en orden para descubrir el significado. Y de pronto ahí está, el resto de su mensaje:

"...clan. Me he vuelto a enamorar. De una mujer tan maravillosa. Espero que lo entiendas. Y entonces, ella enfermó, y murió. Pero su cuerpo se conserva. Si alguna vez la ves, seguro que entenderás lo que voy a hacer. Hay un hombre peligroso, que está aprendiendo cómo devolverla a la vida. A cambio, sólo necesito..."

Dejas de leer aquí. No quieres saber el resto, pero dada la forma en que funciona el código, ya lo sabes. La carta termina, "...servir al Shōgun como nadie lo ha servido antes".

513

Has encontrado el campo de prisioneros cerca de Tamba. Escondida en las afueras, comprendes por qué aquel kachi moribundo te dijo que quería trabajar aquí. Los guardias lo tienen fácil, despreocupados, rara vez amenazan a los presos con sus armas. Los cautivos están muy desnutridos, demasiado débiles para escapar. Decides que la mejor manera de aprender más, y posiblemente encontrar a ese prisionero de alto rango del clan Sakura, es convertirte tú misma en presa.

Los prisioneros sólo llevan ropa interior, así que entierras la mayor parte de tu ropa y equipo en un pozo agujero y esperas la oportunidad de situarte cerca de una de las cabañas de los prisioneros.

—¡Alto! ¡Un fugitivo! —grita un guardia. Te agarra y te dejás meter en una jaula con otra docena de cautivos. Los prisioneros están cansados y desnutridos, pero todos responden a tus preguntas. Aquí hay un prisionero de alto rango, otro samurái de buena reputación. Tu padre seguramente no está aquí, pero dos prisioneros que vinieron de Osaka te dicen que

oyeron a soldados del Shōgun hablar de las proezas del Oni Sangriento. El oni estuvo presente en el ataque al emperador, y cualquiera que quedara vivo en palacio seguramente fue secuestrado por él. ¡El Oni de Sangre podría haberse llevado a tu padre!

Los presos te dan otra información valiosa. Sólo hay doce guardias en este campamento, y cuatro de ellos duermen. Antes de irte, sorprendes a los guardias, eliminándolos y liberando a los prisioneros.

Consecuencia:

- Marca **"Secuestrado"**.

514

El combate está a punto de comenzar. Todo está en movimiento, ¡pero debes actuar!

En unos momentos el Oni de Sangre puede estar muerto, y todo lo que sabe se irá al yomi con él. Saltas en medio de todo, sin prestar atención al peligro, y gritas:

—¡Alto! —todos se detienen: héroes, yōkai, soldados, todos.

El Oni Sangriento gruñe:

—Mujer insensata. ¿Qué quieres?

—Tú secuestraste a Masaru Teshigawara, mi padre —le acusas—. ¿Dónde está?

El oni sonríe. Responde con sorna.

—Por lo visto alguien te dijo lo que sin duda deseabas oír, pero esa persona se equivocó —sentencia.

—¡Mientes! —gritas desasperada—. No quieres que esto sea otro callejón sin salida.

—Tengo muchos pecados a mis espaldas —dice el oni—. Decir la verdad es sin duda uno de ellos—. Tu padre tiene un nuevo hogar en Edo. No es cautivo de nadie. Está muy bien considerado. Si alguna vez le vuelves a ver, no le reconocerás —dice entre risas. El Oni prepara su arma para lanzártela a la garganta. Retrocedes de un salto. El oni grita a todos sus secuaces:

—¡Muerte a todos! ¡Sobre todo a esta mujer!

Consecuencia:

- Marca **"Cambiado, en Edo"**.



Empezaste tu aventura con la esperanza de que tu padre estuviera vivo. Ahora te das cuenta que después de todo tu esfuerzo sigues en el mismo punto. Debes seguir buscándolo.

El Oni de Sangre está muerto. Sólo hay una manera de entender lo que dijo. El Oni claramente insinuó que tu padre se ha convertido en el sirviente del Shogun. ¿Pero cómo puede ser eso? Si vas a Edo, podrías averiguarlo.

Hattori se arrodilla y revisa la ropa del difunto Landolfo. Lo hace con cautela, por si Landolfo tiene otra forma de volver a la vida, pero el cadáver no opone resistencia.

Por fin, Hattori se levanta y muestra dos cosas: un amuleto con el símbolo de la rosa negra y una llave de forma irregular que reconoces al instante.

—¿Alguien las necesita? —pregunta. En silencio, le tiendes la mano. Deja ambas cosas en tu palma y las rodea con los dedos.

—De momento no corre prisa, tenemos cosas más importantes entre manos. —Le dices.

Empezaste esta aventura convencida de que tu padre estaba vivo. Han

pasado muchas cosas, y lo único que te queda es la esperanza. Sigue buscando. Puede que tengas razón.

Un manojo de papeles hablan de experimentos de resurrección. Están firmados con un inusual símbolo de rosa negra. Especifican la ubicación de un laboratorio subterráneo donde se llevan a cabo estos experimentos.

Consecuencias:

- Marca **"El laboratorio"**.
- Marca **"El campamento de Tamba"**.

Al menos, ese kachi te dijo cómo encontrar otro campo de prisioneros.

Consecuencias:

- Marca **"El campamento de Tamba"**.

Es hora de infiltrarte en el campamento enemigo para ver si arrojas algo de luz sobre la desaparición de tu padre.

- Si tienes marcado **"El campamento de Kioto"**, coloca 1 ficha de Misión personal de Tomoe en el campamento a la izquierda de Kioto. Cuando interactúes con ella,  507.
- Si tienes marcado **"El campamento de Tamba"**, coloca 1 ficha de

Misión personal de Tomoe en el campamento al sureste de Tamba. Cuando interactúes con ella,  **513**.

- Si al final de la fase no has interactuado con ningún punto de los anteriores marca **"Pista perdida"**.

521

Debes proseguir tu investigación a toda cosa, no hay tiempo que perder.

- Si tienes marcado **"El ritual"**, coloca 1 ficha de Misión personal de Tomoe en la localización a la derecha de Gojo. Cuando interactúes con con ella,  **508**.
- Si tienes marcado **"Las sombras"**, coloca 1 ficha de Misión personal de Tomoe en la localización al sur de Tamba. Cuando interactúes con con ella,  **510**.
- Si tienes marcado **"El laboratorio"**, coloca una ficha de misión personal de Tomoe en la localización a la derecha de Tsuruga. Cuando interactúes con con ella,  **511**.
- Si no tienes ninguna de las tres marcas y no la tienes marcada aún, marca **"Pista perdida"**.
- Si al final de la fase no has interactuado con ningún punto de los anteriores marca **"Pista perdida"**.



