

Primero una breve explicación de cómo leer esta redacción. Las letras en cursiva negra son parámetros más explicativos. Lo rojo son las acciones que realicé en la partida; tirada de dados, lectura de tablas, etc, y finalmente lo resaltado en gris es la historia derivada de las acciones previas en rojo.

Dado negro (DN)

Dado blanco (DB)

Tabla (T)

RONIN: Hansuke

- Sexo: Hombre
- Nombre **T1a: DN=3/ DB=5**: Hansuke.
- Apariencia **T2: DN=3/ DB=4**: Con máscara.
- Técnica especial **T4: DN=3**: Kanobo. ·Combate:+2 (no katanas) ·Bloqueo: 3
- Familia**T5: DN=1**: Huérfano. Criado por familia samurai de clan noble como sirviente y expulsado.
- Clan **T10: DN=4/ DB=3**: Kuroineko ·Característica **T9: DN=5**: Rivalidad con otro clan (Shimayagi) preparado para la guerra.
- Pesadilla **T8: DN=3/ DB=2**: Un pulpo gigante devora a un animal que lucha.
- Cicatriz **T6: DN=4/ DB=2**: Corte en la mano.
- Significado: Lamentación: Alguien que amabas murió.

Reputación: 0

Compasión: 2

Determinación: 2

-Historia:

Ya han pasado cerca de dos años desde que me expulsaron de mi clan, la pérdida del honor y la honra hicieron que me ocultara la cara con una máscara de Hajikkaki; blanca y con colmillos para así ocultar mi vergüenza.

La familia no solo me había expulsado del clan sino de toda la comarca de la que eran regidores. Las causas de la expulsión todavía laten en mi interior como el primer día que ante mi Jonin me arrodillé e imploré clemencia. Ninguna hubo, ni por una vida dedicada al servicio en tan noble familia.

Ahora solo y deshonrado vagabundeo de pueblo en pueblo buscando un sitio en un mundo donde los repudiados son despreciados por todos.

No era hora de lamentarse más y decidir qué camino tomar, ante mí había una bifurcación. Una iba en dirección a los dominios del clan rival de mi antigua familia. La

rivalidad entre Kuroineko y Shimayagi era milenaria pero ya no era asunto mío. Decidí tomar ese camino.

Tabla 11 *Ruta*: Dado Negro: 1 - Encuentro en el camino: Tirar en tabla13

Tabla 12 *Localización*: Dado Negro: 1 - Pueblo pequeño.

Tabla 13 *Encuentro en el camino*: Dado Negro: 6 / Dado Blanco:1 - Niños desaparecidos y Kappa.

Llegué a un pequeño pueblo donde parecía que reinaba cierta inquietud, la miradas de las gentes que se agolpaban en la zona central del pueblo se clavaron en mí de una forma dubitativa y con cierto grado de rechazo. Mi máscara hablaba antes que yo abriera la boca. El Hajikkaki prevalecía, indicándoles que no era un hombre de honor. Con paso firme me acerqué.

- Saludos gente honorable, ¿qué os inquieta?
- Nada que tu incumbencia , Hikyomono- respondió el que parecía el jefe de la aldea.

Entre sollozos una mujer interpeló- déjalo que hable, se ha acercado a nosotros con actitud de ayudar.....mi hijos- el llanto cortó sus palabras, refugiándose en un pañuelo con el que tapó su rostro.

- Bien- dijo el jefe- quizás tengas razón, pero no queremos los problemas que pueda acarrear tu estado.

Saqué de debajo de mi capa mi pesado Kanobo como respuesta.

- No os preocupéis, mi penitencia es mía- respondí.
- Así que no eres un Hikyomono sino un Ronin. Puedes sernos de ayuda, tus habilidades en esto compensarían tu falta de honor.

Bajé la cabeza y asentí levemente.

- Pues bien- prosiguió el jefe- tres niños han desaparecido en las proximidades del río y nadie del pueblo quiere acercarse por miedo a un Kappa que merodea sus riberas. Además, la noche se acerca y esas son horas de los espíritus.

Sin mediar palabra me dirigí en dirección al río.

Dado Negro (DN): 3 - No ocurre nada.

Encontré a los tres niños sollozando en unas rocas en medio del cauce poco profundo del río. No había presencia ninguna a los alrededores de ningún Kappa. Llamé a los niños a que me acompañaran, y recelosos primero por si yo era una representación del Kappa decidieron seguirme hasta la lumbre de su casa donde una agradecida madre me dio cobijo para esa noche.

Ganas +1 en compasión por tabla 12.

A la mañana siguiente proseguí mi camino.

Tabla 11 *Ruta*: DN: 3 - Encuentro en el camino: Tirar en tabla 13

Tabla 13 *Encuentro en el camino*: DN: 6 / DB: 4 - Pasaste la noche en una posada de carretera muy sencilla. Por la noche, escuchó gritos de auxilio y pronto salió a ver de qué se trataba. Los gritos venían de la dirección de un campo de hierba alta. Puedes ignorar esto, pero perderás 1 Compasión. Si quieres comprobar, tira un dado. Si el resultado es 6, descubres que un Posible Aliado [Tabla 9] está siendo atacado por un Lobo (Combate +1; Bloque 1). Si el resultado está entre 5 y 2, resulta que eran niños jugando lejos de sus casas. Y si el resultado es 1, te encuentras con una bella persona desnuda tirada en el suelo. Cuando te acercas, la persona se transforma en una horrible araña de 10 pies de altura. Es un Jorogumo (Combate +2; Bloque 2), un terrible Yokai que no deja víctimas. Si pierdes la pelea contra él, estás muerto.

Tabla 12 *Localización*: DN: 6 - Gran ciudad gobernada por clan noble- Tirar en tabla 9 y 10 y *encuentro urbano* en tabla 14.

Tabla 9 *Característica clan*: Este clan tiene clan rival (Akirisu) preparado para la guerra.

Tabla 10 *Clan*: DN: 1 / DB: 3 - Tsuru.

Tabla 14 *Encuentro urbano*: DN: 1 / DB: 2 - Un carterista.

Primero voy a resolver el encuentro en el camino y luego el encuentro urbano

T13. DN: 6 DB: 4 - Ya era mediodía y estaba cansado y hambriento, lo poco que me había dado la madre del pueblo para el camino hacía ya varios Ken que se habían acabado. Divisé una posada de camino y a lo lejos lo que parecía una gran ciudad, pero antes de dirigirme hacia ella entré a comer algo. Al entrar me senté en la mesa más al fondo y oscura que vi, quería escapar de miradas furtivas a mi máscara. Mientras comía se oyeron unos gritos en el exterior, salí a investigar por si el Kappa no encontrado era el causante.

Dado Negro (DN): 6 - Posible aliado

Alguien estaba siendo atacado por un lobo, vi que estaba indefenso por lo que corrí a socorrerlo.

DN: Lobo. Combate: +1, Bloqueo: 1

DB: Hansuke. Combate: +2, Bloqueo: 3

1º. DN: $5 + 1 = 6$ / DB: $3 + 2 = 5$; $6 - 5 = 1$ Como tengo bloqueo 3 no me hace nada

2º. DN: $4 + 1 = 5$ / DB: $4 + 2 = 6$; $5 - 6 = -1$ Gano el combate y utilizo una regla adicional que aparece en **Shinobi** de no matar al animal para no disminuir mi reputación en 1.

Aunque al inicio el lobo se plantó frente a mi con rabiosa ira, al ver sacar mi Kanobo y colocarme en posición de ataque hizo que se lo replanteara y salió corriendo perdiéndose en un bosque cercano. Preocupado por la persona atacada fui a ver como se encontraba.

Como es un posible aliado hay que definirlo:

·Sexo: Mujer

·Nombre: DN:5 / DB:2 Suki

·Apariencia: DN:3 / DB:3 Inexpresiva

·Técnica: DN: 6 Kenjutsu. ·Combate:+2 ·Bloqueo: 1

·Ocupación: DN: 4 Curandera (si se convierte en aliado no puedo morir en combate)

Como es un posible aliado puedo interactuar con ella de dos formas, dialogar y cautivar. Primero voy a dialogar y luego a cautivar.

DN: 4 / DB: $3 + 2$ (determinación)=5 Conseguido, puedo obtener información de su pasado.

DN: 1 - No tiene información interesante ni importante

Ahora voy a intentar cautivarla

DN: 1 / DB: $1 + 3$ (compasión)=4 Consigo un aliado que puede aparecer para ayudarme.

Al acercarme me percaté que era una mujer, acurrucada sobre sí misma me impedía verle el rostro.

- ¿Estás bien?- le pregunté.

Ella se giró y me miró fijamente, la máscara parecía no impresionarla, aunque ella pareciera llevar otra. Tenía una mordedura en el antebrazo que ya se estaba curando con vendas y algún tipo de ungüento que llevara encima.

- Gracias por ayudarme, estaba recogiendo hierbas curativas y no me di cuenta del lobo hasta que fue demasiado tarde y no pude usar mi katana.
- No hay que darlas, escuché gritos y fui a socorrerte. Cualquiera lo hubiera hecho-le dije.
- Lo dudo forastero, estás en tierras donde no abunda la generosidad.
- ¿Y eso?, ¿los señores de estas tierras no lo son?
- No lo sé, en la ciudad encontrarás respuestas. Yo soy una simple curandera que está en deuda contigo, así que puedes contar conmigo cuando te haga falta.

Como tuve éxito en dialogar, puedo indagar más con un esqueleto en el armario.

DN: 6 +2 (por dificultad)= 8 / DB: 2 +3 (compasión)=5

No lo consigo

Mirando como se alejaba, volví a la posada a terminar de comer y poder dirigirme luego a la ciudad.

Ahora el encuentro urbano que quedaba

Tabla 14 Encuentro urbano: DN: 1 / DB: 2 - Al entrar en la ciudad reconocí la familia a la que pertenecía, el clan Tsuru. Esta es una familia férrea muy conocida y poderosa en todo el país enfrentada con los Akirisu por unas importantes minas de esmeraldas que circundan ambas fronteras.

Las situaciones de los clanes y familias del país eran de obligado saber de todos los integrantes de mi antigua familia y ahora por fin hallé la utilidad de mis antiguas clases.

De repente sentí el choque con un viandante que se mecruzó, reí detrás de mi máscara pues era un carterista que solo había encontrado el frío tacto de mi arma; mi única posesión. Rápidamente se perdió entre la multitud pues solo podría robarme un golpe certero.

Para hacer algo más en la ciudad tiro en la tabla de salirse del camino.

DN: 6 - *Encuentro lo que busco pero antes hay enfrentamiento con Villano con*

·Combate:+2 ·Bloqueo: 1

Determino como es el villano.

DN: 5 - Este villano es un lacayo del villano final, solo sabes su nombre.

·Sexo: Hombre

·Nombre: DN:3 / DB:6 Hinata

·Apariencia: DN:3 / DB:4 Con máscara y DN:2 / DB:4 Gigante

·Técnica: DN: 2 Jitte. ·Combate:+2 (si empata rompe espada oponente) ·Bloqueo: 1

·Lugar exótico: DN:4 / DB:5 - Escaleras de piedra de templo al atardecer

·Nombre villano final: DN:3 / DB:5 Hansuke (Hombre)

Con la tarde comenzando a cerrarse decidí ir al templo de la ciudad a presentar mis respetos a los dioses. El templo ubicado en lo alto de una colina que quedaba dentro de las murallas de la ciudad era muy conocido y a aquellas horas la multitud sería grande, algo que me favoreció para pasar desapercibido. Cuando iba subiendo el último tramo de las escaleras de acceso al templo una sombra se interpuso a mi avance.

- Estás muy lejos de tus tierras, Ronin.- en su tono se notaba el desprecio que sentía hacia mí- mi daymio no estaría muy contento si viera que alguien como tu todavía lleva el sello de su casa en la capa- concluyó.

No podía ser, tan lejos de mi antiguo hogar y me cruzaba con Hinata, jefe de la guardia personal del daymio del clan Kuroineko. Este era una mole de cerca de los dos metros de altura y con una fuerza suprema, experto en el arte de los Jitte. Desarmaba a los adversarios para luego estrujarlos con sus propias manos.

No había otra salida, saqué mi arma y me puse en posición defensiva.

DN: Hinata. Combate: +2 (si empata rompe espada oponente), Bloqueo: 1

DB: Hansuke. Combate: +2, Bloqueo: 3

1º. DN: 3 +2=5 / DB: 5 +2=7 ; 5-7=-2 Como tiene bloqueo 1, gana. Gano 1 de reputación por dejarlo vivir y al ser villano puedo dialogar con él.

DN: 1 / DB: 3 +2 (determinación)=5 Conseguido, puedo obtener información de su pasado.

DN: 6 - Cuenta un secreto de otra persona o clan. Posiblemente de alguien que no conoces aún.

Totalmente humillado entre la multitud que nos observaba le arranqué la máscara que le cubría el rostro. Ahora no podía ocultar las lágrimas de su derrota.

- ¿Qué has venido a hacer aquí Hinata del clan Kuroineko? Estás en unas tierras que no deberías pisar por orden de tu daymio. ¡Habla!- le grité.

- Perdóname la vida, Hansuke. Si lo haces desapareceré de tu vista y de la de mi clan.
- ¿Por qué desaparecerías de la vista de tu clan? Solo ha sido una derrota. ¿O es que estás aquí de forma fraudulenta?, ¿tus ansias de vencerme te han podido y has roto tu clandestinidad?
- El clan Shimayagi me envió a una misión de diplomacia para que tuviera el apoyo de los Tsuru en la inminente guerra.- contestó Hinata.
- Así que vendido a nuestros milenarios adversarios. ¿Qué fortuna te han prometido para tan baja traición? ¿Quién ha sido?
- Hansuke me prometió la mano de la hija del daymio, Yosiihime.

No podía creerlo, mi amada (en secreto) Yosiihime era el pago para tan bajo personaje. Mientras la recordaba, acariciaba mi cicatriz en la mano, la cicatriz que me llevó a ser expulsado del clan. ¿Quién sería ese Hansuke? Nunca escuché ese nombre, mi mismo nombre.

Iracundo, asesté un golpe seco a Hinata dejándolo inconsciente y a expensas de que los desvalijara la multitud. Con paso firme seguí hasta el templo para reflexionar sobre qué debería hacer ahora.

Como la derrota de Hinata ha sido en una gran ciudad y delante de mucha gente gano 1 de reputación.

Ya con la noche avanzada y dentro del templo decidí terminar mi meditación y seguir un camino que ahora veía con total nitidez; llegar al fondo del asunto de lo que acechaba a mi antigua casa.

Tabla 11 *Ruta*: DN: 1 - Encuentro en el camino: Tirar en tabla 13

Tabla 12 *Localización*: DN: 3 - Puerto- Tirar en tabla 14 y *encuentro urbano* o refugiarme y ganar 1 en determinación.

Tabla 13 *Encuentro en el camino*: DN: 2 / DB: 3 - Si tienes aliados te encuentras con uno herido por un Villano.

Determino como es el villano.

DN: 1 - Samurai asesino de Ronins

·Sexo: Mujer

·Nombre: DN:6 / DB:4 Kaoru

·Apariencia: DN:2 / DB:5 Albina

·Técnica: **DN: 6** Kenjutsu. ·Combate:+2 ·Bloqueo: 2

·Lugar exótico: **DN:3 / DB:1 - Playa desierta mientras nieva levemente**

Mi camino me llevó hasta un puerto pesquero desierto. Los pescadores todavía no habían empezado con su rutina diaria pues es demasiado temprano y el tiempo parece que no acompañará pues comienza a nevar levemente. A los pies del puerto, en la playa donde descansaban algunos pequeños botes, podía ver dos figuras con sus espadas en lo alto. Decidí acercarme con cautela para ver qué ocurría sin ser descubierto.

Al llegar a una distancia prudencial conseguí reconocer a uno de los combatientes, era Suki, la curandera. No me dio tiempo a más, el primer lance comenzó y no de forma favorable a Suki. En el cruce de katanas, vi que fue herida. Decidí ir en su ayuda.

- Alto a esto- grité desde la espalda del adversario de Suki. Esta se giró y me miró.
- Así que te dignas a aparecer. A tí te quería, maldito Ronin. No ha sido fácil encontrarte sino ha sido gracias a este tu socorrida.
- ¿Cómo sabes quién es?- le pregunté.
- Llevo meses detrás de ti y en la posada me contaron lo ocurrido,y heme aquí.
- Maldita cazarrecompensas. Maldecirás este día. ¡En guardia!

Como tiene una katana no tengo +2 en combate sino el valor del dado solo.

1º. DN: 6 +2=8 / DB: 3 ; 8-3=5 Gana el villano, como tengo bloqueo 3 no me hace nada y me queda 2 de bloqueo.

2º. DN: 2 +2=4 / DB: 1 ; 4-1=3 Gana el villano, como tengo bloqueo 2 no me hace nada y me queda 1 de bloqueo.

3º. DN: 2 +2=4 / DB: 4 ; 4-4=0 Empate

4º. DN: 3 +2=5 / DB: 1 ; 5-1=4 Gana el villano, como tengo bloqueo 1 no me hace nada y me queda 0 de bloqueo.

5º. DN: 2 +2=4 / DB: 6 ; 4-6=-2 Gana yo, como tiene bloqueo 2 no le hago nada y le queda 1 de bloqueo.

6º. DN: 5 +2=7 / DB: 4 ; 7-4=3 Gana el villano, como tengo bloqueo 0 me vence y hago tirada de dado, DN=2. Resulto herido con -1 en combate y cero en determinación.

Desperté tumbado en la arena, con la barriga abierta de lado a lado, aunque pareciera una herida mortal no había sido muy profunda. La cazarrecompensas no era muy lista,no había comprobado mi muerte. Su soberbia había sido mi suerte.

Unos cientos de metros alejada de mí, podía ver un bulto en el suelo que deduje que era Suki. Arrastrándome por la nevada arena, llegué hasta ella comprobando que seguía con

vida. Despertándola me arrastró hacia tierra firme donde con sus saberes me curó la herida.

- Ronin, debes descansar algún tiempo para recuperarte totalmente.
- No puedo, debo aclarar intrigas entre clanes que podrían devolverme mi honor.
- Tu sabrás, Ronin. Yo más no puedo hacer, mi deuda está pagada contigo y espero que lleves más fortuna allí adonde vas que la que me has traído a mí.

Se dio media vuelta y se alejó a paso firme en la dirección contraria a la que yo iba.

Como me ha curado, recupero mi +2 en combate pero pierdo esa aliada. Además me refugio en el puerto y gano +1 en determinación. Prosigo el viaje.

Tabla 11 *Ruta*: DN: 3- Encuentro en el camino: Tirar en tabla 13

Tabla 12 *Localización*: DN: 4 - Pequeño pueblo- Tirar en tabla 14 y *encuentro urbano*.

Primero haré encuentro en el camino

Tabla 13 *Encuentro en el camino*: DN: 1 / DB: 1 - Tu arma está dañada y necesitas un herrero. Hasta entonces resta 1 al combate.

Ahora el encuentro urbano

Tabla 14 *Encuentro urbano*: DN: 4 / DB: 1 - Posible aliado expulsado de un establecimiento.

Definamos al posible aliado

- Sexo: Hombre
- Nombre: DN:6 / DB:6 Haruto
- Apariencia: DN:4 / DB:4 Pelirrojo
- Técnica: DN: 5 Iaijutsu. ·Combate:+4(en la primera tirada) ·Bloqueo: 2
- Ocupación: DN:6 Mentor(si se convierte en aliado puedo aprender su técnica)

Como es un posible aliado puedo interactuar con él de dos formas, dialogar y cautivar. Primero voy a dialogar y luego a cautivar.

DN: 3 / DB: 3 +1 (determinación)=3-4= -1 *Conseguido, puedo obtener información de su pasado.*

DN: 1 - No tiene información interesante ni importante

Ahora voy a intentar cautivarla

DN: 6 / DB: 5 +3 (compasión)=6-8= -2 *Consigo un aliado que puede aparecer para ayudarme y aprendo su técnica laijutsu (ahora elegible).*

Durante todo el camino solo pude mirar mi arma, estaba dañada y necesitaba urgentemente un herrero. Aunque hubiera preferido evitar ciudades y pueblos para evadir otro encuentro no tuve más que dirigirme a un pequeño asentamiento que veía a lo lejos. Al llegar vi que se trataba de unas pocas edificaciones crecidas al amparo de su cercanía a la carretera, más que pueblo era un conjunto de establecimientos dedicados a los viajeros.

De repente, alguien salió expulsado de lo que era una cantina. Era pelirrojo y parecía estar muy beodo porque no podía ni levantarse. Me acerqué a ayudarlo.

- Agarrese a mi brazo le ayudaré- le dije.
- GGGrraaacias. Los desggraciados de ahí denntro me han echado. ¡No saben quién soy yo!

Con desgana se levantó y lo llevé hasta un tronco caído donde lo senté.

- Me llamo Haruto, soy un maestro en laijutsu. Enseñaba mi arte en la corte, hasta que..... mejor no hablar de ello.- hablaba más sereno.
- Encantado, Haruto, mi nombre es Hansuke y debo proseguir mi viaje. Tenga cuidado.
- Descuida Haruto, no volveré a pisar esa taberna de mala muerte. Y como agradecimiento, cuenta conmigo para enseñarte mis secretos en la lucha.

Debido al estado de mi arma decidí quedarme unas horas a ver si el viejo pelirrojo enseñaba tan bien como alardeaba.

- Encantado, pospondré mi partida en pos de tu sabiduría.

Comprobé de primera mano que el viejo no mentía, se notaba su saber en la enseñanza y conforme se le pasaba los efectos del sake, mejoraba. Cuando hubo acabado me despedí del viejo y proseguí mi camino.

Tabla 11 *Ruta*: DN: 1- Encuentro en el camino: Tirar en tabla 13

Tabla 12 *Localización*: DN: 1 - Pueblo pequeño- Ayudar población y ganar 1 en compasión o refugiarme y ganar 1 en determinación.

Tabla 13 *Encuentro en el camino*: DN: 6 / DB: 2 - Pasaba una familia con su carreta por el camino y te ofrecieron llevar. Si te niegas, se van. Si aceptas, entonces tira un dado. Si el resultado está entre 6 y 2, has tenido un buen viaje al siguiente pueblo y no ha pasado nada. Pero si el resultado es 1, has descubierto que un miembro de esa familia es un Kitsune (Combate +0; Bloque 2), un Yokai traicionero. Él no puede ser intimidado, y si tratas de razonar y pierdes, pierdes 1 determinación y te despiertas con tus pertenencias al costado del camino.

Voy a hacer que el viaje en carreta sea anterior a llegar al pueblo donde me refugiaré.

DB: 2- Buen viaje.

Proseguimos el viaje

Tabla 11 Ruta: DN: 3- Encuentro en el camino. Tirar tabla 13.

Tabla 12 Localización: DN: 2 - Pueblo pequeño

Tabla 13 Encuentro en el camino: DN: 2 / DB: 1 - Un enemigo que dejaste con vida aparece con combate +1.

Como es el tercer encuentro, en vez de volver a ser el cazarrecompensas voy a determinar que es el villano final de esta aventura. Y voy a definirlo.

·Sexo: Hombre

·Nombre: Definido antes Hansuke

·Apariencia: DN:4 / DB:5 Cejas y DN:3 / DB:6 sex appel

·Técnica: DN: 3 Naginata. ·Combate:+2 ·Bloqueo: 1

·Historia DN:3 - Este Villano Final es un Daimyô poderoso y tiránico de un clan noble [Tabla 7] que domina una región vecina y que quiere provocar una guerra. Por alguna razón estás en su camino.

·Ventaja única: DN:5 - Este villano es muy rápido y tiene 2 puntos de bloqueo adicionales.

Como tengo un aliado combatiente él será el primero en enfrentarse al Villano final y sino sobrevive iré yo. Su clan va a ser Shimayagi.

A la vereda del camino vi a una figura resguardada en las sombras de los árboles y mirándome fijamente. No podía ver su rostro pues estaba encapuchado, pero un largo mechón de pelo blanco me hizo saber de quién se trataba. Kaoru había vuelto a dar conmigo y esta vez sí se aseguraría que estuviera muerto, si me vencía.

Con paso firme fui acercándome a ella y cuando distaban unas pocas decenas de metros, otra figura apareció.

- Quieto Ronin- me espetó- No vas a luchar con Kaoru sino conmigo Hansuke de los Shimayagi. Ella me ha traído hasta tí.
- Así que eres Hansuke, el nombre que me dio el traidor de Hinata.
- No te preocupes por él más. Ya ha pagado por su ineptitud tanto en la lucha como en la diplomacia- me dijo entre risas.
- Hansuke, yo no tendré honor, pero declarar una guerra por la puerta de atrás es de cobardes- le espeté.
- ¿La puerta de atrás? ¿No te das cuenta que esto va más arriba que una simple disputa entre clanes?
- ¿Qué quieres decir?- no sabía de qué me hablaba.
- Se avecina un Sengoku y tu clan maniobra peligrosamente, y tu, gracias al inepto de Hinata lo sabes por ello debes morir. ¡Prepárate!

Ahora el eterno sueño que tenías de la lucha de un pulpo con un gato tenía significado. Mi antiguo clan iba a estar enredado con múltiples enemigos en una guerra civil donde todos los enemigos unidos los querían ver muertos.

Se abalanzó hacia mí con su gran naginata en alto, pero antes de pararlo yo una katana extraña lo paró. Era el viejo pelirrojo, Haruto.

- Amigo Hansuke, no permitiré que te dueles con tan despreciable ser de igual nombre al tuyo pero sin nobleza ninguna. Juré proteger el reino hace demasiados años y no puedo dejar que caiga en una guerra de esta forma.

DN: Hansuke. Combate: +2, Bloqueo: 3

DB: Hinata. Combate: +4(en la primera tirada), Bloqueo: 2

1º. DN: $6 + 2 = 8$ / DB: $6 + 4 = 10$; $8 - 10 = -2$ Pierde uno de bloqueo el villano.

2º. DN: $3 + 2 = 5$ / DB: 1 ; $5 - 1 = 4$ pierde Hinata 1 de bloqueo.

3º. DN: $3 + 2 = 5$ / DB: 4 ; $5 - 4 = 1$ pierde Hinata 1 de bloqueo, llegando a cero y muriendo y yo pierdo uno en determinación.

El cuerpo de Hinata yacía inerte en el camino, había luchado honrosamente pero yo debía acabar el trabajo.

No hago uso de las enseñanzas de Hinata

DN: Hansuke (villano). Combate: +2, Bloqueo: 2

DB: Hansuke. Combate: +1, Bloqueo: 3

1º. DN: 5 +2=7 / DB: 2 +1=3 ; 7-2=5 *Pierdo uno de bloqueo.*

2º. DN: 2 +2=4 / DB: 1+1=2 ; 4-2=2 *Pierdo uno de bloqueo.*

3º. DN: 6 +2=8 / DB: 6+1=7 ; 8-7=1 *Pierdo uno de bloqueo y me quedo en cero, por lo que tiro un dado DB= 4; no muero.*

La agilidad del villano y su resistencia me sobrepasaba y para nada ayudaba el estado de mi arma. Poco a poco fui retrocediendo hasta un acantilado profundo, donde me acorraló.

- Prepárate a morir Ronin.

El golpe de su arma fue certero, me desgarró completamente el brazo haciendo que soltara mi arma, la sangre me fluía rápido y caí al precipicio sintiendo finalmente el frío agua.

Después de eso, me desperté y te vi a ti, extraña, sacarme del agua. Esa es mi historia.

- Esa no es tu historia, Hansuke. Esa historia otros la han escrito y tú solo actúas en ella. Eres un prisionero castigado a repetirla una y otra vez, pero yo he venido a liberarte.
- ¿Quién eres?
- Mi nombre es Dolores Abernathy.

La figura de una mujer rubia de belleza delicada pero escondiendo tras los ojos un carácter fuerte y decidido, ataviada con armas de fuego a ambos lados de la cadera se recortaba contra el horizonte a la vista del Ronin. No sabía qué significaba lo que le había dicho, pero muy pronto lo descubriría.