

Unseen World.

Las aventuras de Kenji Sato

Prólogo

Kenji Sato llevaba ensimismado un buen rato. Sus ojos miraban más allá de la pantalla. Casi había terminado su crónica para la sección de shakai, sucesos, del Yomiuri Shimbun. Sato estaba especializado en sucesos, y su último trabajo era el último de una larga lista de muertes violentas. Durante muchos años de trabajo, Kenji había diseccionado con objetividad fría, los crímenes más terribles. Trataba de encontrar un sentido cínico a esas vidas truncadas.

Fue en ese momento cuando tomó la decisión: Dejar su trabajo y tratar de descubrir qué había detrás de la muerte. Tenía que haber algo, debía encontrarlo. De lo contrario, su vida, y la vida arrancada a todas esas víctimas que había investigado como periodista, no tendría sentido.

Kiri-no-Sato. La aldea de la niebla



Día 1

Kenji eligió este lugar para investigar porque le pareció que su nombre era una señal del destino. Sato, como su apellido.

Mientras viajaba en el Shinkansen, estuve reflexionando sobre cómo podría estirar mi limitado presupuesto. Por suerte, tengo la tarjeta JR Pass, así que sólo gasto 1.500Y para llegar a Kurisugawa. Desde aquel punto, camino fatigosamente durante media hora por una empinado sendero que cruza el bosque. A medida que me acerco a mi destino, jirones de niebla van apareciendo entre los árboles como si salieran a mi encuentro. Quiero pensar que es natural, por la altura... pero mi

mente me hace ver formas amenazadoras y opresivas. Afortunadamente, el albergue se dibuja entre la bruma.

(ACCION: Visitar el albergue – Descarto un 2 de mi mano y pago 1000Y, me quedan 9000Y)

Al atravesar la puerta del albergue noto el calor acogedor de la estancia. Es el típico hospedaje, rústico pero cómodo. Un mapa de la zona señala puntos de interés turístico y senderos. La recepción hace también las veces de tienda.

Un amplio mostrador domina la habitación. Hay una pequeña vitrina refrigerada en la que se expone algo de comida. Unos taburetes permitían sentarse a tomar un refrigerio sobre el mismo mostrador. Decidí comprar un bento, para poder llevarlo y consumirlo mientras investigaba por el pueblo.

También hay diversos productos a la venta: una cámara mejor que la mía y una bicicleta que me vendría muy bien. Ya no estoy para tanto caminar, pero no me quedará otra, necesito ahorrar. (ACCION: Comprar – Descarto un 2 de mi mano)

En la recepción hay unos pocos huéspedes, viajeros que acaban de desayunar y se preparan para visitar el pueblo o pasear por los senderos de la zona.

Tras el mostrador estaba la recepcionista, una mujer madura, que observaba discretamente a una pareja de vociferantes europeos. Estos gaijin, siempre perturbando la tranquilidad. La mujer del mostrador clavó la mirada en mí, como si me leyera el pensamiento, y sonrió enigmáticamente.

Otra mujer con un delantal estaba quieta junto al mostrador, con la mirada baja, como queriendo hacerse invisible. Entendí que debía ser parte del servicio del hotel y, a juzgar por el parecido, familia de la recepcionista.

Hablo con la recepcionista (ACTION: Research - Descarto un 2 de mi mano y cojo un 4 del mazo de acción)

Challenge: 6 (+2 por mysterious)

Juego el 4 de mi mano. Con un push, robo una carta de acción y saco un 4. Por outgoing, sumo +2 al push

SUPERADO: $4+4+2 > 6$ (Ventaja 2)

Tiro First Information: 4, re-roll 1 -> Asesinato

La recepcionista tenía esa mirada de quien guarda un secreto. Discretamente, metí la mano en mi bolsillo y accioné la grabadora. Intenté sacarle algo con una conversación casual, pero mis preguntas rebotaban convertidas en respuestas cortas y evasivas. Pero tuve que tirar de todo mi repertorio de viejo zorro periodista. Entonces, el ambiente cambió y la mujer empezó a hablar. Creo que para ella fue un alivio.

Hace unas semanas, unos turistas desoyeron las advertencias y se internaron en la espesura. Lo que empezó como una búsqueda rutinaria de unos excursionistas perdidos, acabó cuando los voluntarios encontraron a los turistas muertos. El hallazgo perturbó al pueblo profundamente. No había sido un accidente. Se trataba de una muerte violenta.

Turistas desaparecidos en el bosque. Fueron asesinados.

Decidí interrogar también a la camarera.

(ACTION: Research - Descarto un 2 de mi mano y cojo 4 cuatro del mazo de acciones)

Challenge: 8

Juego el 4 de mi mano. Con un push, robo una carta de acción y saco un 4. Por outgoing, sumo +2 al push.

FRACASO: $4(\text{base}) - 3(\text{shy}) + 4(\text{push}) + 2(\text{outgoing}) = 7 < 8$

Me di cuenta que jamás tendría que haber intentado hablar con ella: Sólo respondió con monosílabos y fórmulas de buena educación.

Decido irme a dormir, pero a pesar del cansancio, me cuesta quedarme dormido. Entonces sueño que estoy en el bosque y camino perdido entre la niebla. Mañana me acercaré a la tienda de ropa, la última parada de los turistas asesinados.