

La senda de la katana

Nivel de dificultad: 

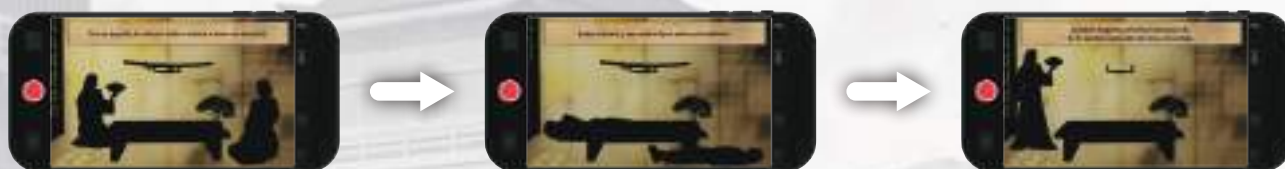
RECUERDOS

- Recuerdas el evento que llevó a tu exilio.

Estabas tomando té con tu señora; coloca la silueta de una mujer a la mesa, en el extremo opuesto a la otra figura.

Ambas os dormisteis, y una figura sombría entró en la habitación; coloca las dos siluetas de manera que estén tendidas en el suelo, cerca de la mesa.

Al despertar, la katana ya no estaba. Como resultado, se te considera culpable del robo y eres exiliada; coloca la silueta fuera y retira la katana de la escena.



- De vuelta de tus ensoñaciones, te dedicas a tocar la flauta en tu habitación (🎵). El pergamino de melodías estacionales (📜) recoge las notas correspondientes a cada estación (verano, otoño, invierno y primavera) en vertical, siendo el orden en el que hay que tocarlas de arriba abajo, en distintos colores para identificarlas.

Accede a la máquina 🎵 y toca las notas de cada estación.

- Primero, verano: amarilla, azul, verde y roja.
- A continuación, invierno: azul, naranja (presionando roja y amarilla a la vez), roja y cian (presionando verde y azul a la vez).
- Por último, primavera: verde, amarilla, cian (presionando verde y azul a la vez) y, finalmente, negra (presionando todas las notas a la vez).

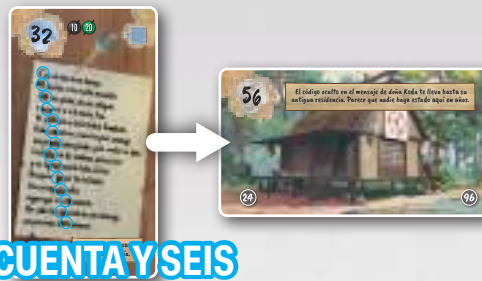


- Con el paso de las estaciones, recibes un misterioso mensaje (32).

Doña Koda está en peligro y te pide que la rescates.

La misteriosa frase «Por cada línea inscrita de este mensaje, un paso más debes avanzar» es la clave para encontrar el mensaje escondido en el texto. Avanzando una letra en cada línea, encontrarás el número CINCUENTA Y SEIS.

Coge la carta 56.

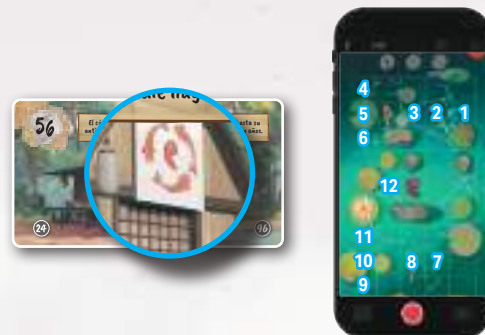


CINCUENTA Y SEIS

- Al llegar a la antigua residencia de doña Koda (56), te acercas al estanque (96) y guías con cuidado a las carpas para que formen el mismo símbolo que encuentraste en la casa de tu señora (56).

Accede a la máquina 96 y toca el agua para empujar a los peces. Si una carpa toca una de las paredes, será empujada en la dirección contraria.

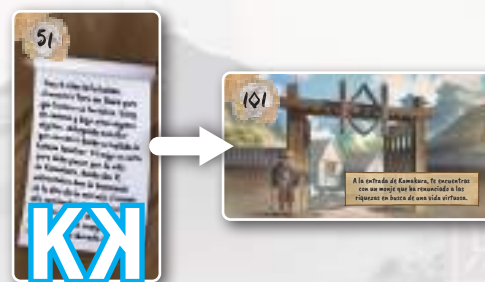
Sigue la secuencia que se muestra a la derecha.



KAMAKURA

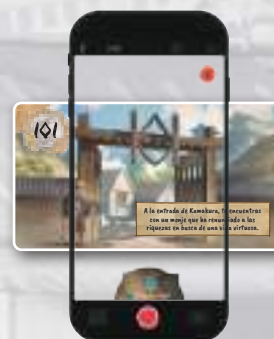
- Dentro del cofre que has encontrado en el estanque había una nota de tu señora mencionando Kamakura, con el texto «dos K enfrentadas dan la bienvenida en lo alto de la entrada» (51). Dos K enfrentadas una a la otra forman el número 101.

Coge la carta 101.



- Al llegar a Kamakura, encuentras a un monje mendigando (101). Puedes demostrar generosidad al usar tu talismán.

Pulsa el botón dedicado , selecciona «Generosidad» y escanea la carta 101.



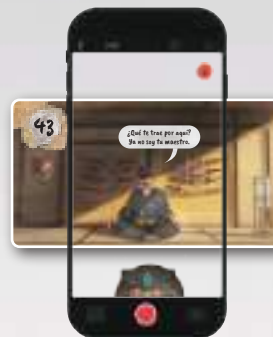
- Entrega las monedas (61) al monje (+13): 61 + 13 = 74.

Coge la carta 74.



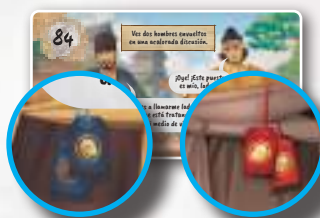
- En la villa de Kamakura, encuentras un maestro espadachín con una máscara de zorro colgada en la pared que está tras él (43). Doña Koda mencionó en sus notas algo sobre un zorro y la educación (51).

Para emular el comportamiento de tu señora mientras aún le servías, presiona el botón dedicado , selecciona «Respeto» (lo más cercano a educación) y escanea la carta 43.



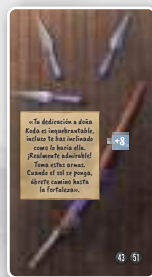
- En otra parte de Kamakura, dos hombres están discutiendo (84). Uno de ellos se está haciendo pasar por mercader, pero el monje (74) dijo que había entregado a todos los mercaderes talismanes como el que lleva en su cinturón. El hombre de la derecha lleva un talismán rojo, no azul, por lo que no es un mercader.

Pulsa el botón dedicado , selecciona «Justicia», escanea la carta 84 y selecciona al personaje de la derecha.



- Para llegar hasta la fortaleza, sigue la guía del maestro espadachín (8) y del ladrón (87).

Accede a la máquina 91, baja las persianas de cada una de las tiendas y luego baja el sol para que el día dé paso a la noche.



- Te diriges hacia la fortaleza, pero los caminos están muy vigilados. Para evitar a los guardias, sigue el camino dibujado en la arena (24) y llegarás a tu siguiente destino.

Toca las distintas localizaciones en el orden que se muestra a la derecha.



LA FORTALEZA

- ▶ Cuando llegas a la fortaleza de Kamakura (47), esperas a que las luces de las torres de vigilancia se apaguen.

Tapa las luces para revelar el número 14.

Coge la carta 14.

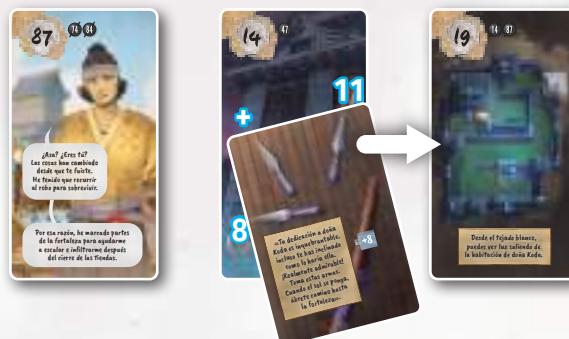


- ▶ Sin luces, rodeas la fortaleza hasta llegar a la torre del lado norte (14).

El ladrón dijo que había marcado las paredes para facilitar la escalada (87). Puedes seguir su camino usando tus kunai (8) y colocándolos sobre cada trozo de tela amarilla.

Los kunai revelan 8, + y 11: $8 + 11 = 19$.

Coge la carta 19.



- ▶ Escalas la torre y llegas a los tejados de la fortaleza (19). Ves luz saliendo de la habitación de doña Koda.

Si tomas la ruta más corta desde la torre hasta su habitación, cruzarás los lugares marcados con las letras T, R, E y S, deletreando el número tres.

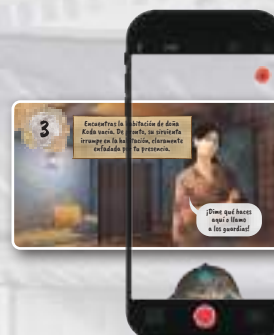
Coge la carta 3.



- ▶ Tu señora, doña Koda, no está en sus aposentos. Su sirvienta no te reconoce y está a punto de llamar a los guardas.

Para ganarte su confianza, decides ser completamente honesta.

Presiona el botón dedicado , selecciona «Honestidad» y escanea la carta 3.



- ▶ Le explicas la situación a la sirvienta (3) y le muestras el mensaje que has recibido (32): $3 + 32 = 35$.

Coge la carta 35.



- ▶ De acuerdo con la sirvienta (35), doña Koda se fue hacia la entrada de la fortaleza y mencionó una flor.

Encontraste una flor roja en el cofre de doña Koda (80), pero desde el tejado (19) también has visto flores rojas, en una zona cerca de la entrada de la fortaleza.

Salas de la habitación de doña Koda y te diriges a esa zona a través de los tejados, cruzando por los lugares marcados con las letras S, E, S, E, N, T y A, deletreando el número sesenta.

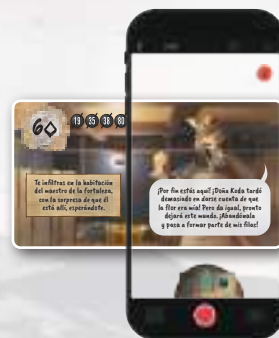
Coge la carta 60.



- ▶ Cuando llegas a la habitación del maestro de la fortaleza, te lo encuentras cara a cara y ves a doña Koda inconsciente, en el suelo (60).

Te ofrece abandonar a doña Koda y unirse a sus filas. Muestras lealtad a tu señora y lo rechazas.

Presiona el botón dedicado , selecciona «Lealtad» y escanea la carta 60.



- ▶ Desenvainas tu katana (+8) y atacas al maestro Yoru (60):

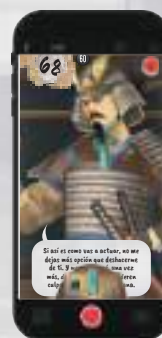
$$60 + +8 = 68.$$

Coge la carta 68.



- ▶ El maestro Yoru te amenaza. Te armas de coraje y te enfrentas a él.

Presiona el botón dedicado , selecciona «Coraje» y escanea la carta 68.



- El maestro Yoru desenvaina su katana y lanza un ataque contra ti. Para derrotarlo, debes acertarle con tu katana mientras esquivas sus ataques. Puedes atacar o saltar a la izquierda o a la derecha para esquivar.

Tu oponente intentará acercarse a ti para atacarte. Mantente a una distancia segura para evitar ser golpeada. Además, te lanzará proyectiles; defiéndete golpeando con la katana en la dirección de los proyectiles para detenerlos.

Atácalo cuando esté desprotegido o no en medio de un ataque.

Cuando el maestro Yoru se dé cuenta de que está acorralado, esconderá sus intenciones con bombas de humo. Presta atención a su postura para anticipar su siguiente movimiento y actuar en consecuencia.



ATACAR



PROYECTIL



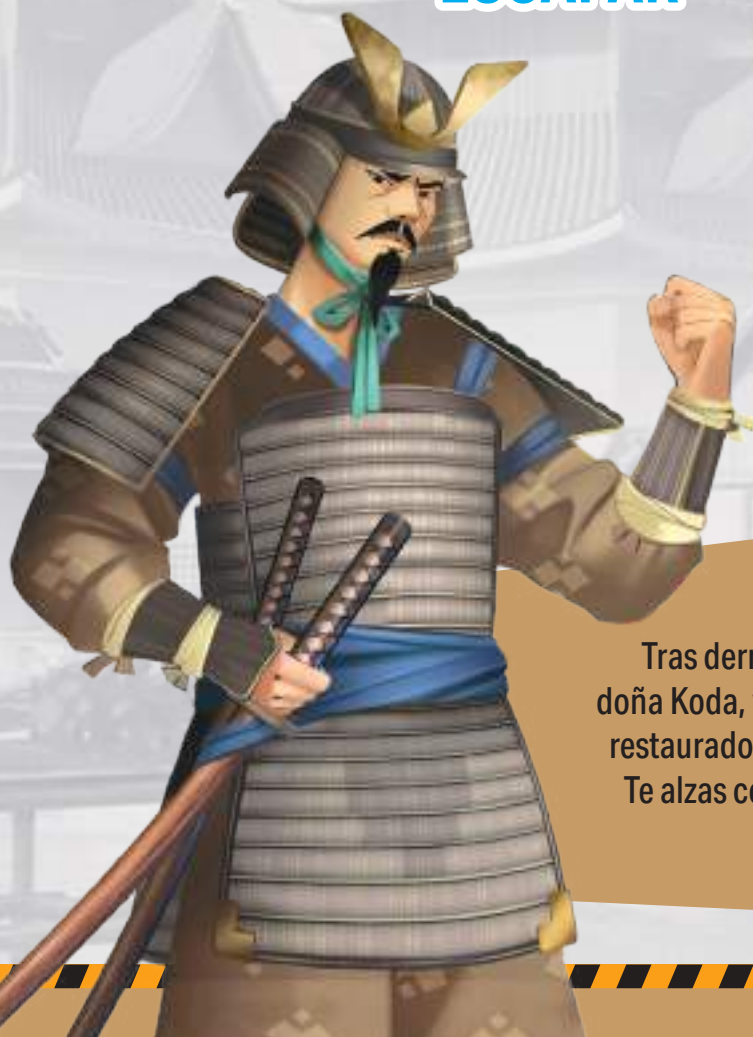
DEFENDER



ESCAPAR



ESPERAR



Tras derrotar a Yoru en combate, rescatas a tu señora, doña Koda, y le devuelves la katana robada. Tu honor ha sido restaurado y te comprometes a volver a servir a doña Koda. Te alzas como la samurái más renombrada de Japón bajo su más poderosa gobernante.