



**El videojuego como  
Historia, arte y cultura**

**La «era de los estados combatientes»  
en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence***

C  
L  
A  
U  
D  
I  
A  
  
B  
O  
N  
I  
L  
L  
O



# EL VIDEOJUEGO COMO HISTORIA, ARTE Y CULTURA

La «era de los estados combatientes» en  
*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

**CLAUDIA BONILLO**

Mar del Plata

Universidad Nacional de Mar del Plata

**2023**



---

Bonillo Fernández, Claudia

*El videojuego como historia, arte y cultura: la era de los estados combatientes en Nobunaga's Ambition: Sphere of influence* / Claudia Bonillo Fernández. - 1a ed. - Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2023.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-811-074-5

1. Historia. I. Título.

CDD 306.487

---

**Imagen de tapa:** composición elaborada por Claudia Bonillo a partir de imágenes de Oda Nobunaga



Universidad Nacional de Mar del Plata

ISBN 978-987-811-074-5





# ÍNDICE

PRÓLOGO .....	7
INTRODUCCIÓN .....	13
 <b>PARTE 1. VIDEOJUEGOS E HISTORIA JAPONESA</b>	
Pasado y presente de la industria japonesa de videojuegos .....	15
Sobre la representación de la Historia en los videojuegos japoneses ...	23
El protagonismo de Oda Nobunaga en los videojuegos y otros medios audiovisuales contemporáneos japoneses .....	32
 <b>PARTE 2. LA HISTORIA EN <i>NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE</i></b>	
La empresa de videojuegos Koei y la saga de videojuegos <i>Nobunaga no     Yabō</i> .....	85
El relato histórico. Las fuentes del videojuego .....	99

Análisis de la información sobre los clanes del videojuego: crítica de autenticidad de los eventos históricos .....	121
La ambientación histórica a través de las imágenes .....	274

<b>PARTE 3. CONCLUSIONES – EL VIDEOJUEGO COMO <i>GUNKIDIGITAL</i> .....</b>	<b>425</b>
---	------------

#### **BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FUENTES**

Bibliografía .....	429
Webgrafía .....	436
Fuentes.....	455

## PRÓLOGO

**L**a vida, en ocasiones, te ofrece la fortuna de conocer a personas extraordinarias. A veces, y solo a veces, pueden coincidir virtudes como la brillantez y el talento, pero cuando se añade la bondad y la honestidad profesional y personal, ya hablamos de excepciones. No espero a escribir más texto para anticipar de que soy yo quien debe agradecer la oportunidad de prologar lo que es una obra total a una persona excepcional, que guarda todas y cada una de las características y condiciones que he indicado.

Considero oportuno abordar primero la condición humana de la autora, pues es lo que va a definir la calidad del texto al que te enfrentas, lector. Conocí a la Dra. Bonillo Fernández en uno de los eventos que permitía que los interesados en el análisis por el videojuego expusieran sus avances y sus aportaciones, como lo son los Congresos Internacionales Historia y Videojuegos, que en su momento se iniciaron en Murcia para transformarse en no presenciales y realizarse de manera online con motivo de la pandemia de Covid en 2020. Claudia apareció por la ciudad de Murcia en el otoño de 2018, en la segunda edición del congreso, con una aportación sobre el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, donde abordaba la figura del caudillo japonés. Nos anticipaba entonces un trabajo del que ahora puedes disfrutar en tus manos —o en tu pantalla—. Pero lo que interesa en este momento es referir al descubrimiento de la persona. En casa, tanto mi esposa Mercedes como yo, decidimos al unísono «adoptar» como una más de la familia a una chica que, de forma muy

humilde, nos expuso sin ningún matiz de soberbia, unos conocimientos profusos, profundos y brillantes del medio videojuego, así como del contexto cultural e histórico japonés. Desde entonces, nuestro apoyo debía ser incondicional, pues no hacerlo significaba tener cortedad de miras. Particularmente se me puede acusar de muchísimas cosas, pero no de no saber ver el talento y de ofrecer alas —siempre que se pueda— a quien las merece.

Dicho todo esto, y para no demorar las reflexiones sobre la obra, hay que insistir en que la calidad humana de la autora se corresponde plenamente con las características de este texto sobre el personaje, el videojuego y el contexto genérico que engloba todo el estudio. Me referí con anterioridad al estudio «total», y no exagero. Es una adaptación de lo que fue su tesis doctoral, acomodada a un formato de monografía científica, pero a la vez cercana en sus propósitos tanto para neófitos como para grandes amantes del medio y de la cultura japonesa. Es uno de esos raros casos en los que su formación ha confluído en un resultado impecable: desde el conocimiento muy certero sobre el mundo del videojuego, desde su diseño hasta su comercialización, hasta los aspectos culturales y lingüísticos nipones en un periodo tan complejo y a la vez tan apasionante como lo fue la época Sengoku. A quienes gustamos de conocer pasados históricos, da igual si se trata de la ciudad donde nacimos como si lo es de tierras muy lejanas, la comparación se dibuja como un atractivo más, de forma que no solo es el personaje Oda Nobunaga, sino que los clanes Taira y Minamoto, quienes se disputaron la supremacía en las guerras Genpei del siglo XII d. C., o las transformaciones a finales del siglo XIX, el «milagro japonés» después de la II Guerra Mundial o la actual situación geopolítica del Japón en el mundo global en el que nos desenvolvemos, son puntos de referencia similares para un occidental que ve con curiosidad, cuando no con pasión, una cultura, una historia y unas tierras tan alejadas de las nuestras occidentales que la atracción es posiblemente una de sus consecuencias: es lo sugerente e insinuante de lo desconocido.

## Prólogo

Pero desde hace unas pocas décadas, aludir a la cultura japonesa como algo apartada de lo que ha configurado la que hoy encarnamos nosotros mismos es ciertamente engañoso. Pertenezco por edad a esa generación que veía en la pequeña pantalla series de televisión que ya nos acercaban de golpe a ese mundo japonés que había interpretado, según sus propios parámetros, clásicos de la cultura occidental. Para la gran mayoría, ni Heidi ni Marco entró en nuestras cabezas a través de la lectura de Johanna Spyri ni de Edmundo de Amicis, sino de aquellas sintonías y dibujos característicos. Si en el cine, aparte de las centradas en la II Guerra Mundial (*Tora, Tora, Tora!!* —dirs. Richard Fleischer, Kinji Fukasaku y Toshio Masuda, 1970—, mi favorita, con gran diferencia, aunque *Cartas desde Iwo Jima* —dir. Clint Eastwood, 2006— reconozco que la sigue de cerca..., y me ahorro los largometrajes de producción japonesa sobre el conflicto, de los que he adquirido todos los que he podido por su carácter épico), y las apocalípticas de los Godzilla, personalmente entré con Kurosawa, supongo que, como muchos de mi generación, sobre todo al saber que *La Fortaleza Escondida* fue la inspiración para *Star Wars*. Lo siento, pueden parecer referencias someras y casi manidas, pero la verdad es que para la inmensa mayoría de los que entramos a nuestras carreras universitarias a mitad de los 80 la realidad era esta. Eran escasos los aficionados al *manga*, y vistos como individuos extraños y, si se me permite, raros, muy raros. Si acaso, *Mazinger Z* abrió un camino imposible de cerrar *a posteriori*, y continuó siendo esa referencia durante años.

Todas estas menciones, y ya eludo las producciones televisivas posteriores, o las cinematográficas de anime posteriores, casi eran imprescindibles para entrar en el tema sobre el que este libro basa su exposición y análisis. El videojuego supuso un revulsivo para el fenómeno de la globalización, entendida esta como el resultado de tener una visión cosmogónica de nuestra civilización como una comprensión absoluta de los diferentes territorios y gentes que poblamos este planeta, insignificante en el inmenso y precioso caos del universo. Las compañías japonesas comenzaron a lanzar producciones que

llegaban al mercado occidental como un canal estable. Nintendo o Sony forman parte de nuestra vida cotidiana, por no insistir en lo que supone este medio para nuestra disciplina, refrendado por el premio Príncipe de Asturias 2012 en la categoría de Comunicación y Humanidades a Shigeru Miyamoto.

Las posibilidades que ofrece el videojuego para fusionar todo tipo de expresiones culturales, y de ahí su originalidad, son inmensas. El trabajo total que nos brinda Claudia Bonillo me animo a decir que será referencia inexcusable para quienes nos dedicamos en nuestras tareas investigadoras a profundizar en el impacto que el medio tiene para el conocimiento del pasado y, por supuesto, en el esbozo más o menos marcado que deja sobre las diferentes formas de comunicar y fijar cultura. Sin duda, la decisión de la autora de elegir *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* fue todo un acierto, ya que aún en su soberbio texto la perspectiva histórica del momento en el que se ambienta el juego, con todo lujo de detalles y erudición, y un planteamiento general previo de lo que supone el videojuego y la historia japonesa en concreto. Con historia y con videojuego logra unas conclusiones brillantes con las que consigue esa excelencia científica que define la obra.

Esta monografía supone lo que es un logro personal de la autora, un brillante escalón de una actividad investigadora e intelectual de la que los demás nos sentimos agradecidos por su carácter generoso y serio, sin alharacas ni artificios, y cuya aportación sabemos valorar en la medida que se merece un trabajo que contiene esos valores. Para los lectores hispanoparlantes, contar con una obra en lengua española que aporta tanto es una suerte, ya que nos permitirá abordar cualquier acercamiento a títulos próximos al que se analiza en este libro con garantías más que suficientes.

Y no quiero concluir estas líneas sin expresar mi orgullo particular por que la Dra. Bonillo Fernández, Claudia, forme parte del Grupo de Transferencia del Conocimiento «Historia y Videojuegos» de la Universidad de Murcia del que soy investigador principal. Si por sus obras los conoceréis, esta es una muestra indiscutible de que poco más se puede decir sobre la bondad de

## Prólogo

la autora y de su libro. Disfruta, lector, tanto como lo he podido hacer con la lectura de estas páginas, ya que la vida no es otra cosa sino aprender. Y aquí se aprende. Y mucho.

Claudia, muchas gracias por tu trabajo. No cambies, pues te mereces la vida que deseas llevar.

**Juan Francisco Jiménez Alcázar**  
**(Universidad de Murcia)**



## INTRODUCCIÓN

«Where tradition meets the future». Este es uno de los eslóganes utilizados por la JNTO (Japan National Tourist Organization) para promocionar Japón. Y es que el pasado del País del Sol Naciente no solo resulta atractivo en el exterior, como evidencian las actuales corrientes neojaponistas,<sup>1</sup> sino también dentro de sus propias fronteras. Prueba de ello es cómo su Historia ha supuesto, y supone, una continua fuente de inspiración en la que ambientar sus productos de entretenimiento, como el cine, la televisión, el *anime*, el manga y, por supuesto, los videojuegos. No obstante, diversos estudios enlazan la enorme cantidad de productos centrados en su Historia, sobre todo, en su parte más caótica, con un resurgir del pensamiento nacionalista japonés,<sup>2</sup> lo que motiva la necesidad de determinar cómo estos medios publicitan la historia medieval nipona, así como las posibles causas y consecuencias detrás de esta publicitación.

---

<sup>1</sup> ROMERO, J. «La estética mukokuseki en el contexto del Neojaponismo», *Japón: Identidad, identidades*, nº 4, 2018, [https://www.academia.edu/37463174/La\\_est%C3%A9tica\\_mukokuseki\\_en\\_el\\_contexto\\_del\\_Neojaponismo](https://www.academia.edu/37463174/La_est%C3%A9tica_mukokuseki_en_el_contexto_del_Neojaponismo) (fecha de consulta: 21-IX-2022).

<sup>2</sup> WATABE, K. «Japanese Swords as Symbols of Historical Amnesia: *Touken Ranbu* and the Sword Boom in Popular Media», *The Asian-Pacific Journal*, vol. 19, nº 7-1, 2021, [https://apjif.org/20\\_21/7/Watabe.html](https://apjif.org/20_21/7/Watabe.html) (fecha de consulta: 2-XII-2021). ROTH, M. y PICARD, M. «GamifiNation: Historical Characters in the Japanese *Musō* Game *Sengoku BASARA*» en *Spielzeichen III*, Hennig, M. y Krah, H. (eds.), Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020, pp. 341-358.

Por ello, en este libro nos planteamos el análisis como caso de estudio del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (*Nobunaga no Yabō – Sōzō*, 信長の野望・創造, «La Ambición de Nobunaga: Creación» [traducción de la autora]), producido por Shibusawa Kō (Ashikaga, Japón, 1950), presidente de la empresa de videojuegos Koei, basado en la figura histórica del Japón medieval Oda Nobunaga (1534-1582), poderoso señor feudal que sentó las bases para la pacificación del archipiélago japonés y considerado uno de los principales artífices del Japón moderno. Fue lanzado en 2013 para ordenador durante la celebración del trigésimo aniversario de la serie *Nobunaga no Yabō* (信長の野望, «La Ambición de Nobunaga» [t.a.]), saga de videojuegos de estrategia y simulación histórica que comenzó en 1983 y está ambientada en el periodo Sengoku (1467/1477-1603) o «de los estados combatientes», una era dentro del medioevo japonés, situada a caballo entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama (1573-1615) que abarca desde el estallido de las Guerras Ōnin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por Tokugawa Ieyasu (1543-1616) en 1603 tras su victoria en la Batalla de Sekigahara (1600).

Particularmente, se pretenden analizar los eventos y tramas en los que se enmarca, la representación de sus personajes y su ambientación con el fin de verificar su fidelidad a la realidad histórica, así como los medios y recursos a través de los cuales los jugadores de este producto pueden percibir y captar imágenes y procesos históricos, todo ello para determinar qué imagen difunde del medioevo japonés y valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer a sus usuarios esta parte de la Historia japonesa.

# PARTE 1. VIDEOJUEGOS E HISTORIA

## JAPONESA

### Pasado y presente de la industria japonesa de videojuegos

Japón es uno de los principales países productores a nivel mundial de consolas y videojuegos, siendo una industria con un gran prestigio y reconocimiento internacional.<sup>3</sup> Se inició en el mercado videolúdico en los años ochenta del siglo XX, fue líder en la década de los noventa y, desde el comienzo del siglo XXI ha mantenido un aceptable nivel de producción. País de algunas de las compañías de mayor éxito de esta industria, es también el lugar de nacimiento de la mayoría de las plataformas con las que juegan los usuarios y origen de algunos de los más renombrados creativos y diseñadores de videojuegos del mundo.

Una de sus compañías más importantes es Nintendo, fundada en 1889 por Yamauchi Fusajirō (1859-1940) y con sede en Kioto. Desde 1975 se ha dedicado a la producción de software y hardware para videojuegos, creciendo progresivamente hasta convertirse en una de las empresas más exitosas en la industria de este medio, continuando hasta la actualidad con su labor de investigación, desarrollo y distribución de videojuegos, así como de los juegos de cartas que producía originalmente. Ha producido afamadas consolas de sobremesa y portátiles, así como muchos de los videojuegos más vendidos de la historia y ha contado y cuenta con especialistas tan excepcionales como Yokoi Gunpei (1941-1997) y Miyamoto Shigeru (1952).

---

<sup>3</sup> KOYAMA, Y. [小山友介], *日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで* (*Nihon dejitaru gēmu sangyō-shi – Famikon izen kara sumaho gēmu made*); Historia de la industria de los videojuegos japoneses – Desde antes de la Famikon hasta los videojuegos móviles [t.a.], Kioto, Jinbun-*shoin*, 2020.

Otra de las marcas de videojuegos más respetadas del mundo es Sega Corporation, una multinacional japonesa de desarrollo y distribución de videojuegos con sede en Shinagawa (pref. Tokio). Fue fundada por los empresarios estadounidenses Martin Bromley (1919-2008) y Richard Stewart en 1960 en Shinagawa, bajo el nombre *Nihon Goraku Bussan*. En 1965 adquirió Rosen Enterprises para formar Sega Enterprises, Ltd. Rosen. Esta empresa ha tenido una larga historia de éxitos tanto en el mercado de los arcades como en el de las consolas. Desde el lanzamiento de la consola Dreamcast se encuentra fuera del mercado del hardware a excepción del utilizado por máquinas recreativas, dedicándose principalmente a la programación de videojuegos y fabricación de periféricos para máquinas de otras compañías.

Una de las empresas más grandes del mundo y uno de los fabricantes líder en electrónica de consumo, audio y vídeo profesional, videojuegos y tecnologías de la información y comunicación es Sony Corporation, con sede en Tokio. Fue fundada por Morita Akio (1921-1999) e Ibuka Masaru (1908-1997) en 1946 y fue llamada originalmente como *Tōkyō Tsūshin Kōgyō* (東京通信工業) o Corporación de Ingeniería de Telecomunicaciones de Tokio. Sony lanzó su primera consola, la Play Station (PS) en 1994 y posteriormente creó diferentes modelos (hasta noviembre de 2020 en el que la compañía lanzó PlayStation 5), consideradas hasta la fecha como una de las videoconsolas más vendidas. En vista del éxito, Sony también expandió su marca al mercado de las consolas portátiles, la Play Station Portable (PSP), aunque con menos fortuna.

Otras productoras niponas de videojuegos destacadas son las siguientes. Hemos de mencionar Namco, compañía japonesa desarrolladora y distribuidora de software en el campo de los videojuegos, que fue fundada en 1955 por Nakamura Masaya (1925-2017) en Tokio. Namco se fusionó en el año 2005 con el fabricante de juguetes Bandai, formando así Namco Bandai Holdings, Inc., convirtiéndose en una de las compañías de entretenimiento más

grandes de Japón. Konami nació en 1969 en Osaka gracias a Kōzuki Kagemasa, y a partir de 1973 comenzó a producir máquinas arcade. Actualmente es el cuarto desarrollador de juegos más importante de Japón y diseña sobre todo juegos de acción. Una de las desarrolladoras que lleva en el mercado desde prácticamente la concepción de los videojuegos es Capcom, abreviatura del término *capsule computer*, que celebró su cuarenta aniversario en 2019. Fue creada en mayo de 1979 en la ciudad de Matsubara (pref. Osaka) bajo el nombre I.R.M. Corporation con el objetivo de desarrollar y vender máquinas electrónicas de videojuegos, estableciéndose en junio de 1983 bajo su nombre actual con el nuevo propósito de producir software, estrenando poco después su primera máquina recreativa operada con monedas, *Little League* (1983). Capcom no tardaría en expandir su área de influencia: dos años después fundarían CAPCOM U.S.A., con sede en California, encargada de distribuir sus productos en Estados Unidos, seguida en 1989 por su sede en Reino Unido y en 1993 por CAPCOM ASIA en Hong Kong, convirtiéndose en una de las compañías de videojuegos niponas que más tempranamente alcanzó proyección internacional. Square Enix es una empresa nipona productora de importantes videojuegos y mangas (publica la revista mensual *Shōnen Gangan*) cuyo origen es el resultado de la fusión de las compañías Square Soft y Enix, llevada a cabo el 1 de abril de 2003. Horii Yūji, Toriyama Akira y Sakaguchi Hironobu son algunos de sus creativos. Finalmente, citaremos Koei, una empresa desarrolladora de videojuegos fundada por Erikawa Yōichi, más conocido por el seudónimo Shibusawa Kō, y Erikawa Keiko, de la que hablaremos posteriormente con mayor amplitud, dado que es la responsable del videojuego que analizamos en este texto.

En cuanto al desarrollo global de la industria japonesa de videojuegos partiremos desde el desarrollo de las primeras consolas, lo que nos sitúa en el año 1983, cuando Nintendo lanzó el Family Computer, normalmente abreviado como Famicom, y Sega el SG-1000. Ambas consolas contenían CPUs de ocho bits y los juegos se jugaban con cartuchos enchufables. La

principal diferencia entre las dos era que Nintendo ofrecía una amplia gama de juegos desarrollados bajo licencia de terceros, mientras que la SG-1000 sólo aceptaba juegos desarrollados por Sega. Sin embargo, con el tiempo, Nintendo empezó a conceder licencias a terceros debido a su limitada capacidad para desarrollar juegos competitivos. Como resultado, en 1984 empresas externas empezaron a producir juegos de éxito para el Family Computer, como *Galaxian* de Namco, el principal fabricante de juegos arcade, y *Lode Runner*, que vendió 1,2 millones de cartuchos, de Hudson Soft, un importante desarrollador de software para PC. La gran variedad de juegos del Famicom le ayudó a liderar el mercado con 62,91 millones de unidades vendidas, incluyendo 19,35 millones en Japón y 42,56 millones en el extranjero.<sup>4</sup>

El mercado de las consolas de 16 bits, que ofrecían una considerable mejora en gráficos y sonido respecto a los modelos de 8 bits, comenzó en 1987 con la NEC PC Engine, que contaba con una CPU de 8 bits, pero con gráficos y procesamiento equivalentes a los de 16 bits. Los primeros modelos fueron la Sega Mega Drive en 1988 y la Nintendo Super Famicom en 1990. Aunque la Super Famicom de 16 bits fue la sucesora de la Famicom, sus juegos no eran compatibles con la generación anterior. Sin embargo, puesto que era superior a los modelos de NEC y Sega en términos de rendimiento de audio y vídeo, captó una abrumadora cuota de mercado con 49,10 millones de unidades vendidas, 17,17 millones en Japón y 31,93 millones en el extranjero. La Mega Drive de Sega fue la primera consola con una verdadera CPU de 16 bits. Como sucesora de la Sega Mark III y Master System, la Mega Drive podía aceptar juegos de modelos anteriores mediante un adaptador opcional. También había juegos disponibles de terceros. Sin embargo, a pesar de estas características, Sega no pudo tomar la delantera en los modelos de 16 bits

---

<sup>4</sup> *JETRO Industrial Report 2007 - Japanese Video Game Industry*, <https://www.jetro.go.jp/australia/market/index.html/japanesevideo.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

debido a la abrumadora popularidad de la Super Famicom. Tras el lanzamiento de las consolas de 16 bits, los fabricantes lanzaron unidades de CD-ROM externas para reproducir software. Sega lanzó el Mega-CD para su Mega Drive, y NEC el CD-ROM2 y el Super CD-ROM2 para su PC Engine. El software de CD-ROM ofrecía unos gráficos y un sonido mucho mejores, así como más capacidad que el software de cartucho. Además, podían producirse más rápidamente y a menor coste. Pronto los CD-ROM se convirtieron en el medio estándar para el software de juegos. Curiosamente, Nintendo se dedicó a desarrollar una unidad de CD-ROM para su Super Famicom, pero nunca la lanzó al mercado.

A partir de 1994 apareció una serie de videoconsolas de 32 bits que ofrecían de nuevo un mayor rendimiento que los modelos existentes. La mayoría de estas consolas utilizaban CD-ROM. El mercado se dividió entre la Sony PlayStation y la Sega Saturn, pero PlayStation se hizo con una cuota abrumadora gracias al éxito de los títulos como *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, ambos de Square Enix. Sony vendió 102,49 millones de PlayStations, 21,59 millones en Japón, 40,78 millones en Norteamérica y 40,12 millones en Europa. Dos años después del lanzamiento de la PlayStation, Nintendo lanzó la Nintendo 64 de 64 bits, aunque no pudo romper el dominio de la PlayStation en el mercado.

Tras la introducción de las consolas de 32 bits, Sony lanzó la PlayStation 2 (PS2), Sega la Dreamcast y Nintendo la GameCube. Poco después, Microsoft entraría en el mercado con la Xbox. La PS2 era compatible con la PlayStation, pero las demás no lo eran con sus predecesoras. Además, la PS2 ayudó a popularizar los DVD, ya que aceptaba DVDROMs e incluso era capaz de reproducir vídeos en DVD, por lo que se hizo rápidamente con una cuota de mercado abrumadora, en gran parte porque podía utilizar el enorme número de juegos que la gente ya había comprado para las cerca de 100 millones de PlayStations vendidas en todo el mundo. Los envíos mundiales de la PS2 ascendieron a 101,37 millones, 22,83 millones en Japón, 40,99 millones en

Norteamérica y 37,55 millones en Europa. La Dreamcast de Sega, por su parte, sólo vendió 9,13 millones de unidades, por lo que la empresa se retiró del mercado de hardware. Por su parte, la Xbox de Microsoft, plagada de fallos iniciales, no pudo triunfar en Japón. A pesar de ello, Microsoft tomó el liderazgo de la sexta generación con la Xbox 360, lanzada en diciembre de 2005, a la que le seguiría Sony lanzando la PS3 en noviembre de 2006 y Nintendo la Wii en diciembre del mismo año.

Por lo general, se considera que las ventas de los sistemas de juego alcanzan sus máximos de ventas entre un año y cuatro desde su lanzamiento, disminuyendo progresivamente a partir de ese punto. Combinando las ventas de productos de *hardware* y *software*, el valor de las exportaciones de videojuegos domésticos en 2014 fue de 16.310 millones de dólares; esta cifra representó el 2,7% del valor total de las exportaciones de Japón en 2014. En concreto, la PS4 no gozó de especial popularidad en Japón, a pesar de que las ventas de exportación crecían constantemente. En todo el mundo, se vendieron más de nueve millones de unidades en los ocho meses siguientes a su lanzamiento. En Japón, la PS4 salió a la venta en febrero de 2014 y se vendieron 0,32 millones de unidades en la semana siguiente. Desde entonces, las ventas fueron disminuyendo, y el número de unidades vendidas en Japón alcanzó solo el 4,6% del de las unidades enviadas en el extranjero. Esta diferencia se debe a las preferencias de imagen entre los consumidores. La PS4 puede mostrar imágenes cercanas a la realidad, ya que su rendimiento informático se ha mejorado. Utilizando este rendimiento, se han desarrollado muchos productos de software que aprovechan al máximo los gráficos 3D y se han hecho populares en Europa y Estados Unidos. Por otro lado, los usuarios japoneses no están especialmente interesados en las imágenes de alta resolución y prefieren el 2D al 3D. En 2013, los cinco productos de software con más de 100 millones de unidades vendidas en Japón eran 2D. Es a partir de este año que se considera que la industria japonesa de los videojuegos entró en un declive del que todavía está por recuperarse.

La utilización de Internet provocó cambios drásticos. A partir del año 2000, se generalizó un nuevo tipo de videojuego, el juego *online*. En 2012, la escala de mercado de los juegos en línea superó a la de los videojuegos domésticos, tanto de *hardware* como de *software*, en Japón. En 2014, mientras que la escala de mercado de los videojuegos convencionales se mantuvo en 3.112 millones de dólares, la escala de mercado de los juegos online alcanzó los 5.527 millones en Japón, el 64% del mercado total de videojuegos. Entre los primeros programas de juegos en línea que se utilizaron en Japón están los que se desarrollaron en EE.UU. y posteriormente se importaron, principalmente *Diablo* (Blizzard Entertainment) y *Ultima Online* (Electronic Arts), que llegaron a Japón poco después de su lanzamiento en EE.UU., en 1996 y 1997, respectivamente. Para jugar a estos juegos, además de comprar el paquete de software, los consumidores debían pagar cuotas mensuales. Aunque estos juegos fueron recibidos con entusiasmo por algunos aficionados, no acabaron de popularizarse en Japón, donde hasta principios del año 2000, la tasa de penetración de Internet era sólo de un 30%. Posteriormente, los juegos en línea para PC que se habían hecho populares en Corea, por ejemplo, *Lineage* (NCSOFT, 1998), *Ragnarok Online* (Gravity, 2002) y *Maple Story* (Nexon, 2003), se importaron a Japón. La captación de nuevos usuarios era más fácil con la forma de negocio de estos juegos, ya que se podía descargar un *software* gratuito tras lo cual los usuarios pagaban cuotas mensuales. Por tanto, el mercado japonés de juegos en línea se formó principalmente con la importación de juegos coreanos para PC.

Se suele afirmar que uno de los factores de la popularización de los juegos *online* para dispositivos no dedicados es el estancamiento de los videojuegos para consolas domésticas. Aunque los videojuegos siempre han sido un entretenimiento interactivo, Internet ha permitido que varios jugadores jueguen simultáneamente a un videojuego, además de permitir una estrecha comunicación entre los jugadores y las empresas. Mientras que la escala del

mercado de los videojuegos domésticos permaneció prácticamente inalterada, la escala del mercado del juego japonés en línea creció a pasos agigantados. Así, tras una época de declive, la industria japonesa de los videojuegos se ha revitalizado gracias al mercado móvil. Sin embargo, el futuro sigue resultando difícil de predecir. Si bien el efecto de la Covid-19 entre los jugadores nipones parece haber beneficiado esta industria, especialmente la de los videojuegos *online*, no podemos olvidar los problemas de abastecimiento causados por la propia pandemia, especialmente en relación con la PS5, así como los posicionamientos de las empresas respecto a tecnologías emergentes como los NFTs (*Non-Fungible Token*), por lo que queda por ver si este repunte en la industria japonesa de los videojuegos es un hecho puntual o se trata de un proceso sostenible.

Todas estas empresas lanzan todo tipo de géneros videolúdicos, tanto para el consumo interior como del exterior. Prueba del éxito que suelen alcanzar los videojuegos japoneses es que la mayor parte de los cien videojuegos más vendidos de la historia son de factura nipona. No obstante, hemos de señalar que muchos títulos que en Japón alcanzan enormes ventas no llegan a comercializarse en el extranjero puesto que se considera que no existe un mercado para ellos, o se localizan para adaptarlos al supuesto gusto del público del país objetivo. También puede ocurrir que determinados títulos que arrasan en el mercado nipón pasen desapercibidos en Europa o Estados Unidos. En general en Japón alcanzan un mayor número de ventas los videojuegos en los que existe un gran peso narrativo y en los que la historia es una parte fundamental del juego; es decir, los favoritos en el archipiélago japonés son los títulos más desarrollados narrativamente y en los que se potencian los aspectos expresivos o emocionales del videojuego. Este es el caso de las producciones japonesas como *Shenmue* (Sega), *Metal Gear Solid* (Hideo Kojima), *Zelda* (Nintendo), *Final Fantasy* (Square-Enix), *Silent Hill* (Konami), etc.

Llama especialmente la atención la existencia de videojuegos que, perteneciendo a un género u a otro, tienen como principal tema y escenario el

propio Japón, en especial su pasado. Como bien señalan Juan Francisco Jiménez Alcázar, Íñigo Mugueta Moreno y Gerardo-Fabián Rodríguez:

el pasado tiene un especial atractivo para el presente, ya que busca la legitimación para actuaciones, lo que no es nada nuevo, y el mero hecho de ser un reflejo de la civilización del ocio en la que nos hallamos inmersos: la Historia como producto de consumo. La demanda de elementos del pretérito y la realidad de la sociedad digital ha repercutido en que haya un desarrollo de títulos de videojuegos con guion histórico que tienen un gran asiento en el mercado.<sup>5</sup>

Estos videojuegos enmarcados en el pasado de Japón, por sus características, se convierten para el usuario en una rica fuente de información, más o menos fiable, para conocer el País del Sol Naciente, ya que aspiran a reflejar la Historia, los héroes, la cultura tradicional, religión y mitos del país. Queda por constatar, sin embargo, la veracidad de dicha información, objetivo principal de este texto.

### **Sobre la representación de la Historia en los videojuegos japoneses**

Antes de empezar, nos gustaría aclarar que consideramos el videojuego, ante todo, como un medio de entretenimiento, como un juego. Aunque una manera de aproximarse al uso de videojuegos en la enseñanza de la Historia es su inclusión en las aulas,<sup>6</sup> estos pierden su característica más importante,

---

<sup>5</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, I. y RODRÍGUEZ, G. «Presentación. Videojuegos, historia y cultura», en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Rodríguez, G. F. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016.

<sup>6</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. «La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol. 13, nº 1,

la capacidad de divertirnos, si insistimos en limitarlo a una mera herramienta didáctica, ya que esta es sólo una de las muchas posibilidades mediante las que podemos asimilar las distintas facetas del conocimiento histórico que están contenidas en este producto. Y es que desde el comienzo de la utilización de los videojuegos como medio para la transmisión de los conocimientos históricos se ha profundizado en la cuestión de cómo pueden llevar a cabo esta tarea, siendo además un interrogante que está en constante actualización debido al desarrollo de las nuevas tecnologías.

En parte, la manera en la que los videojuegos ayudan a la divulgación de la Historia es compartida con otros medios audiovisuales, tales como el cine y la televisión.<sup>7</sup> En este punto influye la amplia divulgación de la que goza el medio, desde un punto de vista geográfico pero también social, a lo que se añade la repetición de unos patrones estéticos y de comportamiento del hecho histórico que ayuda al asentamiento de una imagen familiar en el imaginario colectivo;<sup>8</sup> en este sentido cobra especial importancia el apartado visual y, en menor medida, el sonoro, así como la narrativa presentada. La propia naturaleza de los videojuegos como entretenimiento interactivo, sin embargo, le brinda unas posibilidades como medio divulgativo que lo sitúa en una categoría aparte. A diferencia de lo que ocurre en el Séptimo Arte, donde el espectador es testigo pasivo de los hechos, los videojuegos dan la posibilidad al jugador de ser una fuerza activa que influye en el momento histórico, en otras palabras, nos permite cambiar la Historia. Esta característica según la que el jugador es un agente de cambio es intrínseca al concepto de jugabilidad y, por tanto, independientemente del género del producto, el jugador va a ser capaz de influir en la historia y también en la Historia. No obstante, este efecto se magnifica en los videojuegos de simulación, ya que

---

2020. MEDEL MARCHENA, I. «Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula», *Comunicación & Pedagogía*, vol. 313-314, 2019, pp. 36-43.

<sup>7</sup> FERRO, M. *Le Cinéma, une vision de l'histoire*, París, Le Chêne, 2003.

<sup>8</sup> VENEGAS RAMOS, A. *Colección Historia y Videojuegos 10 - La II Guerra Mundial y el videojuego*, Publicaciones de la Universidad de Extremadura, Cáceres, 2022.

esta particularidad se erige como el pilar central de la experiencia videolúdica. Este control del pasado permite una mayor inmersión en el acontecimiento histórico, un entendimiento más profundo del proceso histórico que lleva a una implicación que se vuelve personal, permitiendo un cambio en la percepción de este pasado remoto, un hecho que resulta todavía más relevante si dirigimos nuestra atención a la incipiente realidad virtual.

Los videojuegos, sin embargo, no son más que uno de los últimos eslabones en la cadena que conecta el pasado del pueblo japonés con su presente. Y es que la representación de los héroes y hechos del pasado de Japón, sobre todo en épocas de conflicto, lleva siendo popular en el archipiélago nipón desde tiempos remotos. Especialmente el Japón medieval y, particularmente el virulento periodo Sengoku en el que se ambienta el presente videojuego, lleva siglos siendo fuente de inspiración para la literatura, y las artes escénicas y plásticas del País del Sol Naciente. Ya en los periodos Kamakura (1185/1192-1333) y Muromachi se desarrolló un género literario, los *gunki-monogatari* o «relatos de guerra», en los que profundizaremos en apartados posteriores, cuya temática principal eran las guerras civiles que tuvieron lugar durante los siglos XII y XVI. Desde finales del periodo Heian (794-1185/1192) también apareció la figura del *biwa hōshi* (琵琶法師), que alcanzaría su máxima popularidad durante el periodo Muromachi, artistas ambulantes vestidos de monje, ciegos en su mayoría, que fueron quienes extendieron estos conocimientos por todo el archipiélago al son del *biwa*. Posteriormente, durante el periodo Edo (1603-1868), caracterizado por la estabilidad social y el florecimiento cultural como consecuencia del férreo control de la dinastía Tokugawa, se multiplicarían las formas de expresión artística japonesa, lo que dio lugar a la representación de la temática guerrera, especialmente de la más conocida por el público a través de la tradición oral de los siglos precedentes, en obras escritas para representarse en los teatros *bunraku* y *kabuki*, así como en el género pictórico y gráfico de carácter

popular de la xilografía *ukiyo-e*. Fue también en este periodo cuando proliferaron los *gunki-monogatari*, como se detallará más adelante.

Tras el fin del periodo Edo y la apertura forzosa de Japón durante el periodo Meiji (1868-1912), hubo en el contexto del *ukiyo-e* un mayor énfasis en la representación de las victorias de guerra y de héroes contemporáneos mediante el género *sensō-e* como consecuencia de las políticas de exaltación nacional. No obstante, con el fenómeno del japonismo<sup>9</sup> que proliferó debido a la curiosidad que despertaba el exotismo del Japón más remoto en la clientela extranjera así como la romantización de un pasado glorioso, la figura del héroe samurái se convirtió en sinónimo de Japón y la fascinación por su historia medieval fue contagiada a Europa y Estados Unidos. A esta romantización del samurái contribuyó especialmente Nitobe Inazō (1862-1933) con la publicación de su libro *Bushidō*, una compilación del código del samurái ideal escrita originalmente en inglés que reforzaba esa idea de héroe valiente, honorable y abnegado que perdura hoy día.

Durante el siglo XX Japón volvió a la representación de los héroes y guerreros del pasado a través de la literatura, y ya en el siglo XXI se le sumaron las nuevas formas de expresión audiovisual. Sin embargo, en estos últimos medios, especialmente en el *anime* y los videojuegos, existe un claro sesgo que lleva a priorizar la representación de ciertos periodos históricos sobre otros. La gran mayoría de estos productos de carácter histórico se centran en el periodo Sengoku y en el periodo Edo, seguidos por el Bakumatsu (1853-1868) y, ya a mucha distancia, las eras Heian, Meiji y Taishō (1912-1926), siendo muy contados los que narran aquellos hechos históricos en los que estuvo involucrado Japón durante la segunda mitad del siglo XX. Si de esta selección obviamos las épocas más pacíficas de la Historia nipona, nos quedamos con el periodo Sengoku, el Bakumatsu y ya de manera muy tangencial, los periodos Meiji y las dos guerras mundiales.

---

<sup>9</sup> ALMAZÁN TOMÁS, D. «La seducción de oriente: de la chinoiserie al japonismo», *Artigrama*, nº 18, 2003, pp. 83-106.

Podemos teorizar varias razones que han llevado a esta división temática en la cultura popular del último medio siglo. Una de ellas es la tradición histórica: durante el periodo Edo y el Bakumatsu se popularizó la representación de héroes del periodo Sengoku, por lo que es esta época y sus protagonistas los que más han permanecido en el imaginario popular. También podemos citar algunas razones prácticas. La primera de ellas es la falta de polémica que generan estas obras, lo que resulta ser un punto bastante relevante en productos comerciales, ya que la controversia podría afectar negativamente el número de ventas en el país nipón, a lo que se une la tendencia cultural de la sociedad japonesa de evitar conflictos en la medida de lo posible. Es poco probable que centrar obras de ficción en estos periodos históricos sea fuente de discusión por dos razones principales: una de ellas es la distancia histórica, que permite percibir los hechos de estas eras como historias más que como Historia. La segunda, es la propia naturaleza de los conflictos de estas épocas que, si bien turbulentas, se enmarcan principalmente dentro de las fronteras nacionales. Esta teoría viene apoyada por la sistemática eliminación de aquellas partes de estos periodos que involucran de alguna manera puntos de roce con países extranjeros, tales como las Invasiones de Corea (1592-1598), o en la etapa final del llamado periodo Namban (1542-1639) en la que se produjo la violenta expulsión de los cristianos, omisiones recurrentes<sup>10</sup> en los productos audiovisuales inspirados en este periodo. Esto es precisamente también por lo que deducimos que el periodo

---

<sup>10</sup> Queremos aclarar que, como se indica en el texto principal, el tema de la persecución de los cristianos en Japón es omitido de manera «recurrente» en su cultura popular, pero no «totalmente». El líder de la rebelión de Shimabara, Amakusa Shirō Tokisada (1621-1638), aparece como villano en el videojuego *Samurai Showdown* (SNK, 1993-2021) y en la franquicia transmedia *Fate*, concretamente en *Fate/Apocrypha* y *Fate/Grand Order*; además, el *anime Samurai Champloo* (Manglobe, 2004) tiene un arco dedicado a los cristianos ocultos, e incluso llega a aparecer un impostor de Francisco Xavier. Sin embargo, aunque existen ejemplos como los citados, no podemos decir que sea un tema que forme parte habitual de las representaciones populares del periodo.

Kamakura no es demasiado apreciado como fuente de inspiración en la cultura popular, debido a que el principal acontecimiento de esta época fueron los intentos de invasión de la China mongola en tiempos del emperador Kublai Khan (1215-1294) de la Dinastía Yuan en 1274 y 1281, y mucho menos el periodo Meiji, momento en el que se sucedieron la Primera Guerra Chino-Japonesa (1894-1895) y la Guerra Ruso-Japonesa (1904-1905), así como el genocidio de los *ainu*. La otra razón es el propio atractivo de los protagonistas del periodo Sengoku y del Bakumatsu. En cuanto al periodo Sengoku, los creadores se encuentran con una enorme variedad de variopintos personajes entre los que escoger, con características reconocibles y bien definidas,<sup>11</sup> puntos todos ellos en los que adolece, por ejemplo, el otro gran conflicto de la historia nipona, las Guerras Genpei (1180-1185), donde sólo puede elegirse entre dos bandos, los Taira y los Minamoto.<sup>12</sup> En el Bakumatsu, por su parte, tenemos al cuerpo policial del Shinsengumi, que ha cautivado la imaginación del pueblo nipón, principalmente tras su derrota, puesto que esta

---

<sup>11</sup> Esta es la razón que dieron los desarrolladores del videojuego británico para ordenador *Total War: Shogun* cuando les preguntaron por qué habían elegido situar en Japón su primera entrega de la franquicia *Total War*. Griddle Octopus, «Creative Assembly Interview: Huge Retrospective», *Funambulism*, (14-XI-2011), <https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-retrospective/> (fecha de consulta: 12-IV-2019).

<sup>12</sup> Hay que precisar que Minamoto no Yoshitsune, como héroe individual, aparece de manera habitual en la cultura popular: en los mangas *Drifters* (Hirano Kōta, 2009) y *Hōzuki no Reitetsu* (Eguchi Natsumi, 2011), en el videojuego para móviles *Fate/Grand Order* (Type Moon, 2015), así como en sus respectivas versiones animadas para televisión, y en el DLC «The Tengu's Disciple» del videojuego *Nioh 2*, por nombrar unos pocos casos. Lo que es considerablemente menos popular es la representación del conflicto en el que participó, siendo una de las pocas excepciones el *anime The Heike Story*, bellamente animado por el estudio Science SARU en 2021 que ha contado con la aclamación unánime de la crítica y del público. *The Heike Story Official Website*, <https://heike-anime.asmik-ace.co.jp/> (fecha de consulta: 12-IV-2019). Al año siguiente se estrenaría la película *Inu-oh* de Masaaki Yuasa, ambientada unos sesenta años después de las Guerras Genpei. En cuanto a videojuegos, en junio de 2022 se estrenó para la plataforma Nintendo Switch *Birushana: Rising Flower of Genpei* (Idea Factory). Todo ello puede indicar una tendencia hacia una mayor representación de esta época en la cultura popular, aunque tendrá que pasar un tiempo antes de que podamos confirmar si se tratan de casos puntuales o no.

lleva implícita la desaparición de los últimos vestigios de ese romantizado Japón feudal.

Centrándonos en el mundo de los videojuegos, señalaremos que los ambientados en el periodo Sengoku son tan numerosos y populares que han llegado a constituir un subgénero propio, los *Sengoku-jidai gēmu*. Las constantes guerras, intrigas, alianzas y traiciones que acaecieron en esta época según la realidad histórica lo convierten en un buen escenario para que, dependiendo del tipo de videojuego, el jugador tome el papel de un samurái o de un *daimyō* y cumpla una serie de misiones que le llevarán a lograr el objetivo final que haya propuesto el juego. Es común la aparición de elementos fantásticos y leyendas, así como la invención parcial o total de armas y armaduras, pero también suelen mostrarse hechos y personajes históricos reales de especial relevancia. Un aspecto tratado con especial cuidado es la representación de los paisajes, que en general suelen mantener una gran fidelidad con la realidad. A continuación, hacemos un breve recorrido por las sagas de videojuegos de esta temática más famosas, que en su mayoría son de factura japonesa.

La serie de videojuegos más antigua ambientada en el periodo Sengoku es *Nobunaga no Yabō*, que es objeto de nuestro análisis, por lo que se profundizará en ella en capítulos posteriores.

La trilogía *Kessen*, también de Koei, vuelve a centrarse en este periodo, aunque su segunda entrega está ambientada en China. La primera narra el conflicto entre los clanes Toyotomi y Tokugawa que llevó a la batalla de Sekigahara por la unificación de Japón, mientras que la tercera centra su atención en el personaje de Oda Nobunaga y su intento de unificar el país. En esta saga la capacidad de planificación del jugador es de especial importancia, ya que las decisiones que toma afectan decisivamente al desarrollo del juego.

De la misma compañía es también una de las sagas de videojuegos más emblemáticas ambientadas en la época Sengoku, *Samurai Warriors*,<sup>13</sup> con gran acogida tanto dentro como fuera de Japón. Aunque pertenecientes al género *beat'em up*, también tienen un cierto componente estratégico, ya que un punto importante de estos juegos es la administración de los territorios conquistados. Las primeras entregas de la serie consistían en una línea de juego cerrada, donde el jugador tenía que cumplir ciertas misiones para completar el modo historia, pero la jugabilidad ha ido evolucionando hacia un mundo más abierto. En las últimas entregas, además, se han añadido los «eventos históricos», una serie de escenas, cinemáticas o fijas que, tal como su nombre indica, representan hechos históricos, sobre todo relativos a batallas significativas, o curiosidades que han sido tomadas como veraces por la cultura popular (teóricas frases de personajes famosos, por ejemplo). De la misma manera, los clanes están situados en el mapa de acuerdo con las zonas donde históricamente gobernaron, si bien durante el desarrollo del juego esta fidelidad histórica se pierde ya que se da la posibilidad al jugador de conquistar Japón según sus propias estrategias y no las históricamente utilizadas. La ambientación del juego también es bastante fiel a la realidad de la época, aunque se permiten ciertas licencias artísticas en lo que a armas, armaduras y atuendos se refiere.

Siguiendo su estela tenemos la serie de juegos *Sengoku BASARA* desarrollados por Capcom, traducida la primera entrega como *Devil Kings*, adaptada a tres temporadas de *anime* estrenadas entre 2009 y 2014 y una película de animación, *Sengoku Basara Movie: The Last Party*. También de estilo *beat'em up*, permite al jugador controlar a distintos personajes históricos del periodo Sengoku, aunque pone más énfasis en el sistema de batalla que en los hechos históricos, a los que no da especial importancia. La fidelidad de las armas y

---

<sup>13</sup> Los videojuegos pertenecientes a la saga *Sengoku Musō* (戦国無双) han sido desarrollados por Omega Force, un grupo de desarrollo parte de Koei, y pertenecen todos al género *beat'em up*.

armaduras varía dependiendo del personaje, pero en general prefiere un enfoque más fantasioso que su predecesor.

En la trilogía de videojuegos *Onimusha*, mezcla de acción y *survival horror*, predominan los elementos sobrenaturales, aunque los incidentes de partida de los juegos se basan en hechos reales y muchos de los personajes que aparecen también están basados en personajes históricos. El argumento varía ligeramente dependiendo de la entrega, pero es común a las tres entregas que se maneje a un samurái que, por distintas razones, tiene que luchar contra Nobunaga, resucitado de entre los muertos, y sus hordas de demonios, llamados *genma*.

El último juego relevante hasta la fecha centrado en esta época es *Nioh 2* (2020), secuela del gran éxito *Nioh* (2017). Este último, definido como «una fantasía oscura de la época Sengoku» está situado en los últimos años de la misma, alrededor de 1600. Sigue a William, un soldado inglés que viaja a Japón en busca de su espíritu guardián. En el juego se observa la evolución de este hombre extranjero que, imbuyéndose de la cultura y creencias niponas, acaba convirtiéndose en un «verdadero samurái». Su secuela, por su parte, se ambienta unas décadas antes de esta primera entrega, y utiliza un protagonista genérico medio humano medio demonio para acercarnos a la figura de Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), vasallo de Oda Nobunaga y uno de los principales conquistadores del periodo Sengoku. En ambos juegos aparecen numerosos elementos fantásticos, muchos de ellos relacionados con la mitología japonesa, pero destaca la cuidada ambientación tanto de asentamientos como de paisajes naturales, así como la aparición de un nutrido reparto de personajes históricos.

Podemos encontrar también juegos de factura no japonesa ambientados en esta época. Se tratan de *Total War: Shogun*, la primera entrega de lo que luego se convertiría en una exitosa franquicia de juegos de estrategia de ambientación histórica, y su secuela *Total War: Shogun 2*, ejemplos relevantes ya que su veracidad histórica viene avalada por el divulgador Stephen Turnbull,

si bien su estética está más inspirada en el periodo Edo que en el Azuchi-Momoyama en el que se sitúa la acción.<sup>14</sup>

## **El protagonismo de Oda Nobunaga en los videojuegos y otros medios audiovisuales contemporáneos japoneses**

Dentro de los videojuegos japoneses dedicados al periodo Sengoku, llama la atención los numerosos productos que tienen como uno de sus principales protagonistas la figura de Oda Nobunaga. Para entender este fenómeno, a continuación, contextualizamos brevemente esta era, para luego presentar la biografía de esta figura histórica.

### ***Aproximación al periodo Sengoku***

A finales del siglo XI y principios del XII se transformó el sistema de tenencia de tierras *shōen* (莊園), una delimitación territorial heredada de China e instaurada en Japón en el periodo Nara (710-784), cuando el gobierno central decretó que los campos de arroz para cultivo privado, en posesión de templos y nobles, se mantendrían a perpetuidad. En su apogeo durante el siglo XII, este sistema de tenencia de tierras se convirtió en la institución política y económica más importante de Japón. Estos latifundios se obtenían mediante la reclamación de territorios, la donación de tierras a instituciones religiosas como regalo del Emperador o de altos funcionarios del gobierno civil, y, en la mayor parte de los casos, la encomienda de tierras a los nobles de alto rango, que podían eximirlos de impuestos.

---

<sup>14</sup> BONILLO, C. «El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de *Total War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011)», *e-Tramas*, n° 5, 2020, pp. 1-21, <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/20/44> (fecha de consulta: 18-III-2019).

La transformación de este sistema empezó a producirse cuando Minamoto Yoritomo (1147-1199), nombrado primer *shōgun* (将軍) de Japón en 1192, estableció el *bakufu* (幕府) Kamakura. El *shōgun* era un dictador militar que tenía el poder de facto en la sociedad japonesa y relegó al Emperador, cuya Corte ostentaba el poder absoluto en el periodo Heian, a una figura meramente representativa. El énfasis en lo militar de este nuevo gobierno provocó cambios no sólo en el orden político, sino también en los rasgos culturales, morales e intelectuales de la sociedad japonesa. Como parte de estas reformas, Yoritomo creó los cargos de *shugo* (守護) y *jitō* (地頭), introduciendo un nuevo nivel de derechos de tenencia en la jerarquía del sistema *shōen* original. Tras los disturbios de Jokyū de 1221 (承久の乱, *Jokyū no ran*), una revuelta iniciada por el emperador Go-Toba (1180-1239) en un intento de derrocar al *bakufu* Kamakura, el *shogunato* confiscó las tierras de los nobles y guerreros que habían participado en el incidente y designó a sus vasallos como *jitō* de estas tierras. Ambos acontecimientos sirvieron para establecer firmemente una relación de vasallaje dentro de la estructura de derechos de propiedad del sistema *shōen* y marcaron el comienzo de un largo proceso que vio el dominio emergente de la autoridad de los samuráis y la disminución del poder del propietario central sobre la tierra, sus ingresos y sus habitantes.

A finales del siglo XIII y principios del XIV, importantes acontecimientos políticos y militares como el colapso del *bakufu* de Kamakura en 1333 y los disturbios de Nanbokuchō (南北朝内乱, *Nanbokuchō-nairan*) entre 1335 y 1392<sup>15</sup> estimularon el declive de este sistema económico, ya que los *jitō* aprovecharon esta inestabilidad para extender su control personal sobre los *shōen*.

---

<sup>15</sup> En 1333, el emperador Go-Daigo (1288-1339) intentó restaurar el poder imperial colaborando con el *daimyō* Ashikaga Takauji (1305-1358). Aunque lograron derrocar al *bakufu* de los Kamakura, Ashikaga traicionó a Go-Daigo y acabó por hacerse *shōgun*, volviendo a dejar al emperador sin ningún poder real.

Para entonces, ni el gobierno civil de la nobleza ni el gobierno militar del *bakufu* tenían suficiente poder para impedir que los *jitō* extendieran su influencia.

El acontecimiento que inició la caída del *bakufu* Muromachi fue la Revuelta de Ōnin y Bummei (1467-1477, 応人・文明の乱, *Ōnin-Bunmei no Ran*), a la que se suele referir simplemente como las Guerras Ōnin, una serie de batallas libradas intermitentemente en Kioto y sus alrededores durante un periodo de once años entre las fuerzas del Oeste y del Este, coaliciones de *shugo daimyō* lideradas respectivamente por Hosokawa Katsumoto (1430-1473) y Yamana Mochitoyo (1404-1473). El problema que dio inicio a estas revueltas fue la elección de un heredero para el *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1490), segundo hijo de Ashikaga Yoshinori (1429-1441), quien fue nombrado *shōgun* en 1443 a la edad de ocho años. En los primeros años de gobierno de Yoshimasa, el *bakufu* aún no se había recuperado de la conmoción causada por el asesinato del anterior *shōgun* en 1441; al mismo tiempo, el país en su conjunto sufría graves problemas económicos, lo que provocó condiciones de hambruna generalizadas durante la década de 1450. Todo ello contribuyó a la debilitación del poder central que le impediría acabar de forma decisiva con las continuas revueltas en la que estaba sumido el país.

Al final de las Guerras Ōnin la mayoría de los *shugo* habían abandonado Kioto y regresado a sus provincias para consolidar sus fuerzas. Sin embargo, para cuando los *shugo* volvieron su atención a sus bases provinciales, la mayoría se encontró con que sus vasallos, al estar cerca de las verdaderas fuentes de apoyo militar y haber servido durante muchos años como suplentes de sus señores con sede en Kioto, estaban mostrando signos de insubordinación. En estas condiciones, fueron los señores provinciales, los *daimyō*, los que empezaron a ganar fuerza. Las casas de *shugo* se vieron obligadas a adaptarse a estas condiciones o fueron rápidamente desplazadas por líderes provinciales más fuertes. A partir de este momento, los asuntos de la capital estuvieron condicionados por la lucha por el poder en las provincias.

La adquisición por parte de los *daimyō* de una amplia autoridad política en sus dominios afectó duramente al sistema *shōen*. El auge de los *daimyō* no sólo afectó a los derechos de propiedad de este sistema, sino que también socavó sus bases sociales y económicas. A diferencia de los *shugo*, cuya legitimidad procedía del *bakufu*, estos *daimyō* obtenían su autoridad en función de su capacidad para ejercer el poder y mantener el control local sobre los demás vasallos y las comunidades campesinas dentro de su esfera de mando. Aunque en ocasiones podían declararse sucesores de los *shugo* u otros funcionarios provinciales para legitimar su control, su principal fuente de poder, además de su propia fuerza militar, era su capacidad para asegurar la lealtad de sus seguidores militares y convencer a los demás habitantes de sus territorios de su capacidad, o al menos de su intención, de trabajar por el bien de la comunidad territorial. Esta situación se reflejó en el amplio cuerpo de códigos legales emitidos en la época, en los que el territorio se concebía como una entidad orgánica, una *kokka* (国家), sobre la que el *daimyō* ejercía la autoridad pública. De esta manera invocaron una nueva legitimidad, no derivada del Emperador o del *shōgun*, sino establecida por el consentimiento implícito de la voluntad pública.

Así se considera que dio inicio el periodo Sengoku,<sup>16</sup> que se dilató hasta el año 1603, caracterizado por una ausencia casi total de poder centralizado y por las constantes y cruentas luchas entre los señores feudales, que tenían como objetivo alcanzar el control de la totalidad del país. En el contexto de esta época tan conflictiva, destacaron las figuras de tres grandes *daimyō* que posteriormente serían llamados los Tres Pacificadores de Japón:<sup>17</sup> Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu. Estos tres generales

---

<sup>16</sup> En la historiografía, el periodo Sengoku no suele considerarse una era aparte, sino un periodo entre las eras Muromachi y Momoyama que, por sus características particulares y diferentes a cualquier otro periodo de la historia japonesa, ha recibido nombre propio.

<sup>17</sup> En inglés se les conoce como los Tres Unificadores de Japón (*Three Unifiers of Japan*) y en japonés como *San-Eiketsu* (三英傑; los Tres Héroes, los Tres Grandes [t.a.]).

dieron grandes pasos para alcanzar la pacificación del país, siendo Tokugawa Ieyasu, nombrado *shōgun* en 1603, el que finalmente consiguió unificar el archipiélago nipón bajo su única autoridad, dando lugar al inicio de una época de paz y aislamiento conocida como Edo, en la que Japón fue regido por el *bakufu* liderado por miembros de esta dinastía.

### ***Notas biográficas sobre Oda Nobunaga***

Nació en junio de 1534 como hijo de Oda Nobuhide (1510-1551), *daimyō* del clan Oda que controlaba la mayor parte de la provincia de Owari (mitad oeste de la actual prefectura de Aichi, incluyendo la ciudad de Nagoya), y de Dota Gozen (?-1594), segunda esposa de Nobuhide. En contra de las recomendaciones de su maestro, el samurái Hirate Masahide (1492–1553), pasó una juventud despreocupada y alocada, hasta el punto de que la gente del pueblo le llamaba a sus espaldas «el gran idiota». <sup>18</sup> Viendo el comportamiento errático de Nobunaga durante su juventud, Hirate cometió *kanshi* (諫死), es decir, se suicidó para hacerle comprender lo erróneo de su conducta. En 1548, su padre lo casó con Nō-hime, hija de Saitō Dōsan (1494–1556), *daimyō* de la vecina provincia de Mino. Tras la repentina muerte de su padre a la temprana edad de cuarenta y dos años, Nobunaga heredó el título de *daimyō*, aunque no contaba con el apoyo ni de sus vasallos ni de su familia, ya que estaban convencidos de que llevaría al clan a la ruina. Tras su victoria en la Batalla de Inoue (稻生の戦い, *Inoue no tatakai*) en 1556 contra su hermano pequeño, Oda Nobuyuki (1536-1558) y su posterior asesinato, asumió el control de Owari en 1558. Su primera campaña de relevancia fue la Batalla de Okehazama (桶狭間の戦い, *Okehazama no tatakai*) (1560) durante la cual

---

<sup>18</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Leiden, Brill, 2017, p. 69.

el pequeño ejército del clan Oda se enfrentó a la fuerza invasora de su poderoso vecino, el clan Imagawa. Contra todo pronóstico, el clan Oda ganó, por lo que Nobunaga empezó a adquirir reputación como gran estratega militar.

Durante los años siguientes, Nobunaga se dedicaría a seguir conquistando gran parte del archipiélago nipón, destacando entre sus campañas la Batalla de Anegawa (姉川の戦い, *Anegawa no tatakai*) contra su cuñado Azai Nagamasa (1545-1573) en 1570 (que estuvo precedida por la traición de éste durante la Batalla de Kanegasaki -金ヶ崎の戦い, *Kanegasaki no tatakai*- contra el clan Asakura), las diversas batallas contra los monjes de la secta Ikkō-shū en Osaka ese mismo año (ciudad que lograría conquistar en 1580), la campaña de exterminación en el Monte Hiei (比叡山焼き討ち, *Hiei-zan yaki-uchi*, la quema del Monte Hiei [t.a.]) en 1571 y la Batalla de Nagashino (長篠の戦い, *Nagashino no tatakai*) de 1575,<sup>19</sup> donde ganó gracias a lo innovador de sus tácticas, logrando unificar todas las provincias del centro de Honshū. Llegó incluso a elevar a la posición de *shōgun* al caído en desgracia Ashikaga Yoshiaki (1537-1597) aunque, tras una serie de desacuerdos entre ambos líderes provocados por la ineptitud como regente del *shōgun* y el deseo de Nobunaga de mantener su independencia,<sup>20</sup> se vería obligado a expulsarlo de la capital en 1573, dando fin al shogunato de los Ashikaga. Otras

---

<sup>19</sup> Batalla entre las fuerzas de Nobunaga y las de Takeda Katsuyori, hijo de Takeda Shingen. Esta batalla es famosa porque fue la que de alguna manera marcó el inicio de una nueva era en las guerras del archipiélago nipón al ser de las primeras que utilizó la táctica militar de la salva, consistente en la rotación de las filas de arcabuceros para conseguir un fuego continuo. Gracias a esta técnica, una pequeña fuerza del clan Oda logró vencer sin apenas bajas al clan Takeda, que todavía seguía con la técnica clásica de guerra basada en la carga de caballería y que había dominado gran parte del periodo Sengoku. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 222-226.

<sup>20</sup> Nobunaga rechazó en varias ocasiones títulos oficiales otorgados por el *shōgun* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 141-142) o incluso por el emperador (*ibidem*, p. 231), más interesado en seguir con su campaña de unificación que en asegurarse un puesto en la Corte.

batallas, como el exterminio de los pueblos ocultos de los ninjas en Iga,<sup>21</sup> se enmarcan dentro del campo de la ficción.

Nobunaga, además, no destacó sólo en el arte de la guerra. Es considerado uno de los administradores más grandes que hubo en Japón, siendo uno de los primeros impulsores del libre comercio<sup>22</sup> y pionero en la construcción de infraestructuras (carreteras, puentes, sistemas de cañerías)<sup>23</sup>, lo que derivó en un florecimiento económico sin precedentes del Japón feudal. A todo ello se le suma una tremenda curiosidad intelectual, que le llevó a aceptar las mejoras técnicas introducidas por los europeos a raíz de los primeros desembarcos en 1543 e integrarlas en su forma de gobierno, por lo que también se le atribuye la construcción de los primeros castillos japoneses preparados para resistir el ataque de armas de fuego. También destacó su labor diplomática, sobre todo en sus relaciones con los misioneros cristianos, jesuitas en su mayor parte, que estaban evangelizando Japón en aquella época, si bien él mismo parecía no tener ningún tipo de creencia religiosa.<sup>24</sup> Fue además un gran mecenas de las artes y un apasionado coleccionista: se sabe que Nobunaga iba adquiriendo numerosas obras de arte, destacando varios *emakimono* y jarrones.<sup>25</sup> A pesar de todo ello, su personalidad también

---

<sup>21</sup> En *La Crónica de Nobunaga* se habla de la invasión de la provincia de Iga: *ibidem*, p. 410. Sin embargo, que hubiera ninjas pertenece al ámbito de la especulación.

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 137.

<sup>23</sup> *Ibidem*, pp. 217, 328, 459.

<sup>24</sup> Este tema es mencionado directamente en la descripción dada por el jesuita Luís Fróis en sus escritos que luego serán comentados (FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982). A través de la lectura de sus cartas y de *La Crónica de Nobunaga*, que más adelante comentaremos (véase GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of Lord ..., op. cit.*), se puede concluir que, aunque efectivamente no parecía adherirse a ningún culto, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo, lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida. Destaca, por ejemplo un debate público que organizó entre cristianos y budistas (FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)...*, *op. cit.*, pp. 282-290.

<sup>25</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of..., op. cit.*, pp. 242 y p. 277.

tiene una faceta más negativa, sobre todo relacionada con su carácter vengativo. En las fuentes que narran su vida se describen varias venganzas, normalmente muy violentas, que Nobunaga tomó contra gente que le había atacado o traicionado varios años antes. Por mencionar un caso concreto, en 1573 Nobunaga torturó y mató a Sugitani Zenjūbō, un hombre que le había disparado (y fallado) en el camino de vuelta de una campaña en 1570.<sup>26</sup>

Algunos de sus vasallos más preeminentes fueron Hashiba Hideyoshi (el futuro Toyotomi Hideyoshi), Matsudaira Takechiyo (el futuro Tokugawa Ieyasu) y Akechi Mitsuhide (1528-1582). Fue este último quien, por causas desconocidas a día de hoy, lo traicionó durante el llamado Incidente de Honnō-ji (*Honnō-ji no hen*, 本能寺の変) la noche del 1 de junio de 1582,<sup>27</sup> cuando rodeó y atacó el templo de Honnō-ji en Kioto donde se estaba hospedando Nobunaga con su guardia personal. Al verse superado, Nobunaga prendió fuego al templo y, aunque se supone que se hizo *seppuku* en el interior del edificio, no se sabe a ciencia cierta lo que ocurrió. En cuanto a Akechi Mitsuhide fue asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

La popularidad que Oda Nobunaga ha alcanzado en Japón a lo largo del tiempo es innegable. Podemos conjeturar tres causas principales.

---

<sup>26</sup> *Ibidem*, pp. 199-200.

<sup>27</sup> Las últimas noticias que se tienen respecto del general es un descubrimiento muy reciente sobre una carta que se piensa que pudo haber sido escrita por Akechi en 1582 y que se cree que, en caso de serlo, podría arrojar luz sobre sus motivos para asesinar a Nobunaga: «Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered», *The Mainichi*, (12-IX-2017), <https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c> (fecha de consulta: 19-I-2018). De hecho, el descubrimiento de nuevos documentos en 2021 parece apoyar la teoría de que, si al menos Hideyoshi no planeó directamente el Incidente de Honnō-ji, al menos sí estaba enterado de que iba a suceder y decidió no intervenir. FUJITA, T. [藤田達生], «豊臣秀吉「本能寺の変を事前に知っていた」説は、やはり正しかった...! » (*Toyotomi Hideyoshi «Honnō-ji no hen wo jizen ni shitteita»-setsu wa, yahari tadashikatta...!*; ¡O sea que era cierta la teoría de que Toyotomi Hideyoshi «conocía el Incidente de Honnō-ji de antemano»! [t.a.], IS Media, (25-XII-2021), <https://gendai.media/articles/-/90680> (fecha de consulta: 12-I-2022).

La primera de ellas es la popularidad general de la que gozan en el archipiélago nipón los héroes caídos, aquellos que mueren trágicamente después de una trayectoria brillante sin haber logrado alcanzar sus objetivos.<sup>28</sup>

La segunda es el misterio que rodea su figura, sobre todo a raíz del Incidente de Honnō-ji. La repentina traición de Mitsuhide, de la que todavía no se tiene explicación concluyente, y el que no esté verificado si realmente murió allí,<sup>29</sup> han dado lugar a una infinidad de teorías y de literatura al respecto, que han alimentado su popularidad como figura mítica más allá de su faceta como personaje histórico.

La última sería la compleja personalidad de Nobunaga, que impide encasillarlo en el rol de héroe o de villano: su determinación, su visión de futuro, así como sus medios innovadores y poco ortodoxos, rasgos tan poco comunes no sólo en su época sino también en nuestra sociedad actual, lo presentan como un hombre moderno de singular atractivo para gente de todas las épocas.

---

<sup>28</sup> MORRIS, I. *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.

<sup>29</sup> El Incidente de Honnō-ji aparece descrito, de manera prácticamente idéntica, tanto en *La Crónica de Nobunaga* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 469-470) como en la *Historia de Japam* (FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 3...*, *op. cit.*, pp. 341-342). Ambas descripciones coinciden que, tras ser herido en el brazo intentando repeler a los traidores, Nobunaga se retiró al interior del templo y le prendió fuego. Por ello, no está claro si murió haciéndose *seppuku* (como afirma *La Crónica de Nobunaga* aunque sin base), si murió quemado vivo o si sobrevivió, como algunas teorías defienden. En la *Historia de Japam* se añade, además, que el fuego no dejó rastro, por lo que no se encontraron trazas del cadáver de Nobunaga.

### *Oda Nobunaga en los videojuegos*



Figura 1. Portada japonesa de *Inindo: Way of the Ninja* (dcha.) [Koei Tecmo Wiki, <https://koei.fandom.com/wiki/>]

Oda Nobunaga aparece en la mayor parte de series de videojuegos desarrollados por la empresa nipona Koei. De hecho, su aparición en la primera entrega de la saga *Nobunaga no Yabō*, una de las series de videojuegos más antiguas de entre las ambientadas en el periodo Sengoku, la podemos considerar la primera incursión de este *daimyō* en los videojuegos. De hecho, sus primeras entregas tuvieron tanto éxito que hubo juegos de la época que las imitaron, como es el caso de *The Chronicle of Lord Nobunaga*, videojuego desarrollado por Yanoman en 1993 para la consola Super Nintendo cuyo título está inspirado en la crónica biográfica que se conserva sobre Nobunaga; un caso similar es el de *Oda Nobunaga: Haō no Gundan*, lanzado por TOSE en el mismo año, que también presenta influencias de la saga *Nobunaga no Yabō* aunque en

este caso se da más importancia a las batallas que a la administración. Tal y como analizaremos posteriormente de una manera más detenida, a lo largo de toda la saga se representa al personaje de manera heroica, haciendo especial hincapié en su genio estratégico y en la pericia de sus medidas administrativas, a las que se les da una gran importancia tanto desde el punto de vista de historia como de jugabilidad. Esta versión, basada en gran medida en la Historia escrita pero idealizada, será la predominante en los videojuegos desarrollados por esta empresa. Una excepción a esta regla sería el juego que Koei le dedicaría al episodio de la subyugación de los ninjas de Iga en el juego *Inindo: Way of the Ninja* (1991), donde una banda de héroes y mercenarios se une para derrotar al malvado y villano *daimyō* Nobunaga antes de que conquiste todo Japón.

Bastante menos conocida es la saga de videojuegos *Eiketsuden*, una serie de simuladores históricos desarrollados por Koei que se diferencian de otros juegos del género en que tienen como protagonista a un único personaje histórico desde cuyo punto de vista se narra la historia. El primer juego, *Sangokushi Eiketsuden*, se centra en la figura de Liu Bei, héroe de la época de los Tres Reinos; el segundo, *Sangokushi Kōmei Den*, se centra en la figura de Zhuge Lian, de la misma historia; el tercer juego, *Mōri Motonari: Chikai no Sanshi*, se centra en la figura de Mōri Motonari del periodo Sengoku y el quinto, *Sangokushi SōSō Den*, en la de Cao Cao, de nuevo de los Tres Reinos. En el cuarto videojuego de la saga, *Oda Nobunaga Den* (1998), se cuenta su vida desde su adolescencia hasta su muerte en el Incidente de Honnō-ji. En este juego se vuelve a dar una visión heroica del general, por lo que en cierta manera se le considera predecesor de *Kessen III* (2004), parte de la saga *Kessen*, que centra su atención en el personaje de Oda Nobunaga y su intento de unificar el país. Dentro de esta serie de videojuegos, Nobunaga aparece brevemente en la primera entrega dando su bendición a Tokugawa para que unifique Japón, pero es en *Kessen III* (2004) cuando pasa a ser el protagonista del juego, con una visión muy positiva del personaje como un líder carismático

## Videojuegos e historia japonesa

querido por sus soldados, gran admirador de los viajeros europeos, que sólo va a la guerra cuando es inevitable, una visión pacifista que dista bastante del carácter temperamental y vengativo del Nobunaga histórico en varios momentos de su vida.



Figura 2. *Oda Nobunaga Den* (izda.) y *Oda* en *Kessen III* (dcha.) [capturas de pantalla].

Nobunaga también es uno de los muchos personajes jugables en la extensa saga de género *beat'em up* ya comentada *Samurai Warriors*. Es representado como un general excéntrico, partidario del uso de armas de fuego y tácticas innovadoras en contra de las tradicionales, al que no le importa matar inocentes si se interponen en su camino. Durante esta saga de juegos aparecen varias de sus campañas históricas más famosas, como la de Okehazama, la de Nagashino y, en juegos posteriores, la de Kanegasaki. El Incidente de Honnō-ji, provocado en este caso por la rebelión de Akechi en contra de la crueldad de su maestro, está reinterpretado en todas las entregas, y Nobunaga suele salvarse. Dentro de esta misma saga destaca el *spin-off* *Samurai Warriors: Katana* (2007), donde se da la posibilidad de jugar cuatro historias diferentes. En una de ellas, *Ascendancy*, el jugador manejará a un vasallo de Nobunaga y lo seguirá

en su ascenso al poder, aunque se vuelve a jugar con la recreación histórica ya que la historia no acaba en el Incidente de Honnō-ji, sino que llega hasta la batalla de Sekigahara, donde Nobunaga vence y logra la unificación de Japón junto con la ayuda de sus fieles generales.

Nobunaga también hace varias apariciones a lo largo de la saga *Warriors Orochi*, serie de videojuegos que toma personajes prestados tanto de la saga de *Samurai Warriors* como de la de *Dynasty Warriors*, donde actúa como representante de la resistencia contra la amenaza de los monstruos llamados *orochi*. Si bien vuelve a su papel heroico como en los primeros lanzamientos de Koei, en estos juegos se tiene en cuenta su lado más inteligente y práctico, ya que suele aprovechar sus victorias contra los monstruos para anexionar territorios.

La saga más reciente desarrollada por esta empresa es *Nioh*. Aquí, la presencia de Nobunaga permea todo el primer juego, ya que el objetivo principal del villano, Edward Kelley, es resucitarlo para que traiga el caos al mundo. A pesar de lo breve de su aparición, se evita el maniqueísmo a la hora de representar su personalidad: aunque durante el juego se habla de la masacre de los ninjas de Iga por parte de Nobunaga, y Kelley lo considera un malvado, razón por la cual quiere resucitarlo, también se representa su lado positivo, sobre todo como protector del samurái africano Yasuke.<sup>30</sup> Cuando aparece reencarnado en el juego, se le dota de una personalidad independiente muy acorde con los hechos históricos, que lucha contra el protagonista por voluntad propia y no sigue las órdenes del némesis del juego. Por otra parte, en la segunda entrega aparece brevemente en su juventud, donde se le ve usando de manera proficiente arcabuces.

---

<sup>30</sup> BONILLO, C. «Yasuke, el samurái africano», *Revista Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).



Figura 3. Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izda.), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (dcha.) [capturas de pantalla].



Figura 4. Nobunaga en *Geten no Hana* [Koei Tecmo Wiki, [https://koei.fandom.com/wiki/Geten\\_no\\_Hana](https://koei.fandom.com/wiki/Geten_no_Hana)]

Excepto en el videojuego de Koei titulado *Geten no Hana* (2013), del que luego hablaremos, en el resto de juegos se utiliza el mismo diseño para representar a Nobunaga con pocas variaciones: hombre de mediana edad, alto, delgado, con bigote fino y perilla, pelo negro recogido en una coleta

corta y vestido con armadura o ropa europea. Hay ligeras variaciones a este patrón, como en el caso del *Nioh* (2017), donde se representa una versión envejecida del general con el pelo blanco, o en *Kessen III* (2004) y *Geten no Hana* (2013), donde aparece una versión suya más joven con el pelo color caoba, más fornido y sin vello facial. Curiosamente también de la mano de Koei encontramos una imagen de Oda Nobunaga con un estilo completamente diferente al que predomina en los videojuegos de esta empresa. Es la que aparece en *Geten no Hana* (2013), un juego *otome* donde Oda Nobunaga es uno de los principales intereses románticos de la protagonista. A pesar de la temática del juego, donde obviamente se presta más interés al desarrollo del romance que a mantener la fidelidad con los hechos históricos, el juego incluye algunos de los episodios clave de su juventud, como el suicidio de su maestro Hirate Masahide. La personalidad de Nobunaga también está inspirada en su versión más joven, espontáneo y con modales rudos, y se mantienen sus aficiones a la cetrería y a la ceremonia del té, si bien sus vertiente más soñadora y romántica resulta difícil de imaginar.<sup>31</sup>

Pero, *Geten no Hana* (2013) no es el único juego *otome* en el que aparece Nobunaga. Por dar algunos de los ejemplos más famosos, en *Ikemen Sengoku* (2015) se le representa como alguien frío y sin piedad en el campo de batalla, aunque valora la vida de su gente y hace gala de buen sentido del humor con la protagonista; en *Sengoku Night Blood* (2017) se le considera un dictador, siempre estricto, severo y frío hasta el punto de parecer desalmado, aunque

---

<sup>31</sup> En *La Crónica de Nobunaga* no hay demasiadas menciones a la relación del *daimyō* con las mujeres. Podemos encontrar, tanto episodios que destacan su lado caballeresco (durante el Incidente de Honnō-ji, instó a las mujeres a escapar antes de prender fuego al templo, GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 470) como su lado más cruel (mató a un conjunto de sirvientas por haberle desobedecido, *ibidem*, p. 398), pero en general parece que no hacía demasiada distinción de trato entre hombres y mujeres. En cuanto a su esposa legal, *Nō-hime*, se cree que era estéril, razón por la cual todos los hijos de Nobunaga fueron fruto de su relación con concubinas, si bien no hay noticia de que favoreciera a ninguna de ellas y parece que conservó a *Nō-hime* a su lado como su esposa hasta el final.

su objetivo de lograr un mundo unido sin discriminación es justo; por otra parte, en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (2017), se le representa como un hombre inteligente y temido, al que llaman «el Rey Demonio del Sexto Cielo» (*dai-rokuten-maō*, 第六天魔王). Este apodo, mencionado en la mayor parte de apariciones de Nobunaga en la cultura popular, aparece por primera vez en la correspondencia de Luís Fróis, concretamente en su carta del 20 de abril de 1573. Según explica en ella, Takeda Shingen escribió una carta a Nobunaga firmándola bajo el sobrenombre de «Tendaino Zaluxamō Xinguēm» (*tendai no zashu-shamon-Shingen*, 天台座主沙門信玄), que vendría a ser Shramana Shingen Prior de Tendai. Como provocación a la reafirmación en su fe budista de la que Shingen hacía gala en su despedida, Nobunaga decidió firmar como un demonio, «Duyrocu tennomauo Nobunāga» (*dai-rokuten-maō Nobunaga*, 第六天魔王信長)<sup>32</sup>.

Volviendo a los simuladores románticos, por tanto, podemos ver que se identifica al personaje de Nobunaga con alguien violento y cruel en apariencia, pero de buen corazón, lo que constituye una simplificación del personaje histórico. Además, al contrario de lo mencionado en el caso de los videojuegos del apartado anterior, el aspecto físico del personaje en esta tipología de juegos no está unificado: en los dos primeros juegos se le representa como un hombre joven de pelo negro, corto en el caso de *Ikemen Sengoku* (2015) y largo en el caso de *Sengoku Night Blood* (2017), mientras que en *Sengoku Hime Uta* (2017) se le da aspecto de un hombre rondando la cincuentena con el pelo blanco. Un rasgo común a todas las representaciones y por la que se le puede reconocer, sin embargo, son sus ropas, que siempre incluyen elementos de inspiración europea.

---

<sup>32</sup> *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da Índia & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, De Lyra, M. (ed.), 1598, <http://purl.pt/15230/3/#/694> (fecha de consulta: 7-VI-2018).



Figura 5. Oda en *Ikemen Sengoku* (izda.), *Sengoku Night Blood* (centro) y *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (dcha.) [*Ikemen Sengoku Wiki*, <https://ikemensengoku.fandom.com/wiki/>; *Sengoku Night Blood Wiki*, <https://senbura.fandom.com/wiki/>; *Sengoku Hime Uta*, <https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/>]



Figura 6. Oda en *Ninja Commando* [captura de pantalla].

Los ninjas, que por sus particulares características son personajes que suscitan especial atracción y son protagonistas recurrentes de muchos videojuegos

## Videojuegos e historia japonesa

nipones, son otra figura que aparece en numerosas ocasiones relacionada con Nobunaga. Ya hemos mencionado *Inindo: Way of the Ninja* (1991), de la empresa Koei, en el que Nobunaga aparece como un malvado villano. No obstante, hay que señalar que, incluso en esta faceta, no se despoja de toda su humanidad al personaje: dependiendo del escenario que se escoja, Nobunaga será malvado por haberse reencarnado como un demonio vengativo tras el Incidente de Honnō-ji o habrá perdido su fe en la humanidad tras la traición de Mitsuhide, lo que le llevará a confiar en las palabras del hechicero extranjero Nicolai, que lo conducirán por el mal camino.



Figura 7. Oda en *Ninja Master's* [*Mugen Wiki*, <https://w.atwiki.jp/niconicomugen/>].

Nobunaga tiene más apariciones en otros videojuegos similares, aunque invariablemente se presenta como villano, precisamente por la asociación de su personaje con la destrucción de los clanes ninja que ya se ha comentado. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos el caso de *Ninja Commando* (1992) como archienemigo del clan Fūma, al que pertenecen los protagonistas. Debido a su origen como juego de máquinas recreativas, no se desarrolla demasiado la personalidad de la figura. En cuanto a su apariencia física, tiene el pelo castaño recogido en una larga cola de caballo, mientras que la armadura

vuelve a presentar aspecto europeo. Nobunaga recibe un tratamiento similar en el videojuego del mismo año *Robo Aleste* (1992). También tenemos *Ninja Master's* (1996), donde Nobunaga, que se ha fusionado con un demonio, ha mantenido su reinado de terror durante trescientos años y tiene que ser derrotado por los ninjas. Físicamente se le representa como una figura colosal, de más de dos metros y más de cien kilos, con el bigote, perilla y pelo recogido en una coleta que ya aparecía en los juegos de Koei, pero con rasgos mucho más burdos, vestido con armadura y capa. Se da una visión algo más neutral del personaje en *Ninja Gaiden II* (2008), donde se le sigue asociando con la masacre de ninjas de Iga aunque una fuerzas con los ninjas de otro clan para construir una fortaleza que sirva de último bastión contra los demonios.

Otra de las sagas donde aparece de manera regular es la desarrollada por Capcom, *Onimusha*, comentada anteriormente. En los diversos títulos se representa a Nobunaga invariablemente como un villano, un regente maquiavélico que no se detiene ante nada para cumplir sus objetivos. Una representación muy similar es la que se da en las distintas entregas de la saga del mismo desarrollador, *Sengoku BASARA*. Una vez más, se vuelve a representar a Nobunaga como un tirano que sólo considera a la gente como peones y que acabará con cualquier obstáculo que se interponga en su conquista del mundo. En ambos juegos aparece constantemente el alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo».



Figura 8. Nobunaga en la serie Onimusha 3 (izda.) y su modelo en Sengoku BASARA (dcha.) [Capcom Database, [https://capcom.fandom.com/wiki/Nobunaga\\_Oda\\_\(Onimusha\)](https://capcom.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda_(Onimusha))].



Figura 9. Nobunaga en Sengoku Rance [Alice Soft Wiki, <https://alicesoft.fandom.com/wiki/>].

A pesar de que la representación caracterológica difiere bastante de la imagen heroica ofrecida por Koei, centrándose en su lado más sangriento e ignorando completamente su faceta de ecuánime regente y brillante administrador, su representación física, con diferencias de estilo, es prácticamente idéntica a la de ellos. La diferencia más notable está en la armadura, de corte mucho más fantástico que las distintas versiones diseñadas por Koei, aunque sigue siendo de estilo europeo, rasgo que en este caso queda realzado por la utilización de las armas que utiliza: escopetas y espadas.

También encontramos representaciones de Nobunaga al margen de las grandes sagas, normalmente asociado con los demonios debido, sin duda, al popular alias que ya hemos mencionado. En *Throne of Darkness* (2001), Nobunaga aparece como jefe del clan Oda. Apodado «el Demonio», se le caracteriza como alguien con una ambición sin límites, cuyas desalmadas tácticas y severo, aunque brillante reinado le han hecho ganarse la admiración y el miedo de sus hombres en partes iguales. O en *Demon Chaos* (2005), del famoso desarrollador nipón Konami, ambientado en el siglo XVI en Japón, donde la protagonista es una sacerdotisa a quien se le ha concedido vida eterna hasta que logre acabar con todos los demonios. A Nobunaga se le representa como un hombre de fuerte personalidad que sabe de la amenaza de los demonios, pero decide ignorarlos siempre y cuando no obstaculicen su objetivo de conquistar tierras. En cuanto a su representación física, se mantiene la que ya se ha comentado hasta ahora (hombre de mediana edad, pelo negro recogido en un moño en este caso, bigote y perilla, vestido con armadura y capa).

Otros ejemplos son el videojuego *Twelve: Legend of Sealed Gods during the Turbulent Age* (2005), donde Masanaga (inspirado obviamente en Nobunaga) es el demonio jefe o en *Sakura Wars: So Long, My Love* (2005), donde vuelve a ser el jefe final que estaba liderando a los demonios. Un caso que merece especial atención, por la inusual representación que se hace del *daimyō* respecto a lo visto hasta ahora, es *Sengoku Rance* (2006). En este juego, donde

los hechos del periodo Sengoku (muy libremente interpretados) están condenados a repetirse en un bucle temporal, se representa la versión principal de Nobunaga como un hombre debilitado por la enfermedad, que tuvo una infancia desgraciada por culpa de su autoritario padre. A pesar de ser un hombre inteligente y gran estratega, su humildad y su tímida personalidad le impiden imponerse en las negociaciones políticas. En la historia se llega al punto de que, al morir su esposa, cae en una depresión que le lleva a dejar de lado la guerra y la política para retirarse e intentar pasar el resto de sus días en paz. Por tanto, para esta versión han elegido hacer una mezcla entre aspectos históricamente ciertos de su personalidad (inteligente, carismático y gran estratega) con reinterpretaciones (débil, tímido, pésimo en la política) dando lugar a un personaje que difícilmente puede relacionarse con Oda. Su aspecto físico también se desvía ligeramente de lo que se ha ido comentando hasta ahora: vuelve a ser un hombre de mediana edad con perilla, pero esta vez lleva el pelo corto y va vestido con ropa japonesa.

Es interesante mencionar que a Nobunaga llega incluso a representársele como mujer. Es el caso del juego *Fate/ Grand Order* (2015) donde, al margen de su cambio de sexo, la historia que se relata del personaje es muy fiel a los hechos históricos: desde su infancia con el mote de «el Tonto de Owari», su ascenso al poder tras la Batalla de Okehazama contra Imagawa Yoshimoto, su intervención en la caída del *shogunato* Muromachi, su muerte en Honnō-ji y la sucesión de su gobierno por Hideyoshi. También se mantiene que fuera uno de los primeros generales en asimilar las técnicas venidas de fuera, su novedoso uso de la economía y de la tecnología para aventajar a sus adversarios y su sistema de promoción de soldados en función de sus méritos y no de su linaje. El ataque especial que tiene en el juego, de hecho, está basado en la táctica militar de la salva que le valió la victoria en la Batalla de Nagashino. En cuanto a su aspecto físico, se le representa como una niña de largo pelo negro y ojos rojos, vestida con un uniforme militar moderno, cuyo único elemento japonés es la decoración de la gorra a modo de *kabuto*.

También tenemos el caso de *Eiyū Senki: The World Conquest* (2012), donde el jugador tiene que conquistar el mundo derrotando a personajes históricos famosos re-imaginados como chicas. Esta versión de Oda Nobunaga conserva algunos de los rasgos que se le suelen atribuir en otros juegos, como ser una comandante militar competente y buena administradora, además del alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo». También se incluyen otros aspectos de su personalidad generalmente menos tratados, como su gusto por el coleccionismo de obras de arte o su ateísmo. En cuanto al aspecto físico, es una chica delgada, de larguísimo pelo rosa, con un revelador traje decorado con dibujos de llamaradas (que pueden hacer referencia a su preferencia por las armas de fuego, que utiliza en el juego, o al Incidente de Honnō-ji) y capa.



Figura 10. Nobunaga representado como mujer en *Fate/Grand Order* (izda.) y en una captura de pantalla de *Eiyū Senki: The World Conquest* (dcha.) [*FGO Wiki*, [https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Oda\\_Nobunaga](https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga); *Eiyū Senki Gold Wiki*, <https://eiyuu-senki-gold.fandom.com/wiki/Nobunaga>].

## Videojuegos e historia japonesa

Aparece también en el juego para móvil *Astral Stairways: International* (2016), donde lo único que se comenta de su personalidad es su sueño de unificar el mundo. Más interesante que su historia es el diseño del personaje, vestido con lo que parece ser un vestido de novia decorado con mariposas, cuyo diseño coincide con el emblema en forma de mariposa de los Taira, clan del que se decía que descendía el clan Oda al que pertenecía Nobunaga. Se completa el retrato con cuernos de demonio en la cabeza, en referencia a su popular apodo. En el juego para móvil *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (2012) vuelve a ser más interesante el diseño del personaje de Nobunaga que su historia: es una mujer de pelo largo negro recogido en una coleta, con ropa combinación de estilo japonés (el kimono) con extranjero (la liga), con atributos físicos demoniacos, como las orejas puntiagudas y el guantelete, y sujetando una copa dorada en forma de calavera, en alusión a uno de los episodios más famosos narrados en *La Crónica de Nobunaga*.



Figura 11. Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izda.) y en *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (dcha.) [*Astral Stairways Wiki*, <https://gamerch.com/agas/entry/36624>; *Famitsu App*, [https://app.famitsu.com/20120322\\_45648/](https://app.famitsu.com/20120322_45648/)].



Figura 12. Oda en Civilization V [Civilization Wiki, [https://civilization.fandom.com/wiki/Oda\\_Nobunaga\\_\(Civ5\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga_(Civ5))].

Aunque Nobunaga aparece sobre todo en videojuegos japoneses, también aparece en algunos juegos de factura no japonesa de ambientación histórica. El caso más relevante es el del videojuego *Civilization V* (2010), donde una de las civilizaciones con la que puede jugarse es la japonesa. Durante la época de los estados guerreros aparece Nobunaga como principal precursor de la unificación de Japón, representado como un brillante visionario y ambicioso líder militar, aunque el mayor peso que se le da en este juego a la jugabilidad, siguiendo las campañas en las que históricamente luchó Nobunaga, frente al desarrollo de los personajes provoca que no se profundice demasiado en su figura. En cuanto a su representación física, está mucho menos idealizada que en sus versiones japonesas, con el pelo recogido en estilo *mage*, armadura tradicional japonesa y katanas.

En el videojuego para móviles *Domi Nations* (2015), en el que participaron desarrolladores de la saga *Civilization*, Nobunaga es el cuarto personaje desbloqueable, y la biografía que se proporciona, breve pero ajustada a los

## Videojuegos e historia japonesa

hechos históricos, lo describe de manera muy positiva, como brillante general que apoyó las nuevas tecnologías. Su representación física vuelve a ser de un samurái con barba, bigote, vestido con armadura japonesa y capa.

Nobunaga también aparece en *Age of Empires II: The Conquerors* (2000), una expansión de *Age of Empires II* (1999), concretamente en el escenario de Kioto, aunque sólo se le representa como un soldado de infantería japonés que se diferencia de los demás no por el diseño, sino por sus parámetros, que incluyen un ataque especial. Por último, hace una aparición igualmente anecdótica en el videojuego *Total War: Shogun 2*, donde posee un ataque especial que le permite motivar a las tropas.

### *Oda Nobunaga en otros medios audiovisuales*

Otra prueba de la gran popularidad que tiene la figura de Oda Nobunaga en el Japón contemporáneo es su habitual presencia en otros medios audiovisuales emparentados con el videojuego. Nos referimos al cine, la televisión y el *anime*.<sup>33</sup>

#### *Cine*

Se denomina *jidaijeki* a un género del cine nipón ambientado fundamentalmente en la época medieval o en el periodo Edo. En las obras de este género

---

<sup>33</sup> He excluido de esta relación el manga por no ser un medio audiovisual. No obstante, analicé la presencia de este señor feudal en dicho medio en un capítulo de un libro aparte que puede encontrarse en: BONILLO, C. «Aproximación a la cultura de masas como reconstructora de la Historia. Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) a través del manga», en *IV Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 313-321.

la lucha entre clanes y los héroes militares del pasado son los principales protagonistas. Es en este contexto donde encontramos la mayoría de las películas en las que Oda Nobunaga juega un papel relevante.<sup>34</sup>



Figura 13. *Wakaki Hi no Nobunaga* [captura de pantalla].

Oda Nobunaga es un personaje recurrente en el cine japonés, que cuenta con apariciones ya incluso en el cine mudo.<sup>35</sup> Su primera película protagonista es en los años cuarenta, *The Adventurer Nobunaga* (Makino, M., 1940), que narra la infancia y adolescencia del futuro *daimyō*. Esta película tuvo un *re-make*, *Wakaki Hi no Nobunaga* (Mori, I., 1959), basado en una obra de teatro *kabuki*, donde se ponía énfasis en su dura infancia, incomprendido por su madre y criado por Hirate, así como en el episodio de éste muriendo para cambiar el comportamiento de su señor. *Fūnji Nobunaga* (Kōno, T., 1959) vuelve, una vez más, a centrarse en la adolescencia del *daimyō*, concretamente tras la muerte de su padre, incidiendo en su faceta de visionario incomprendido.

---

<sup>34</sup> Excluimos aquellas en las Nobunaga sólo hace breves apariciones como *Rikyū ni Dasu neyo*, *Hana Ikusa* o *The Kiyosu Conference*.

<sup>35</sup> En IMDB se listan dos películas mudas donde aparece Nobunaga: *Geigi teodori Shinbashi no bu nagauta tsurukame* y *Geigi teodari Shinbashi no bu nagauta kagetsu no shiki*, ambas de 1899.

Del mismo director tenemos la película *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga* (Kōno, T., 1955), basada en la serie de novelas históricas *Oda Nobunaga* escritas por Yamaoka Sōchi. Vuelve a narrarse la adolescencia del general, centrándose esta vez en la relación con su mujer, Nō-hime, y con su suegro, Saitō Dōsan. Hay que destacar que, aunque estas películas están fundamentadas en hechos históricos y aparecen eventos narrados en los textos escritos, su principal preocupación no era la fidelidad histórica sino el entretenimiento, una constante que se repetirá en la gran mayoría de los ejemplos analizados. En estas películas de los años cuarenta y cincuenta Oda Nobunaga suele estar interpretado por actores de teatro *kabuki*, por lo que sus movimientos y forma de hablar tienden a ser muy exagerados.

En los años sesenta, Nobunaga aparece en la película *A Band of Assassins* (Yamamoto, S., 1962), donde un grupo de ninjas de Iga tiene la misión de asesinarlo poco después de la Batalla de Okehazama para vengarse de la muerte de sus compañeros. En esta película se da una visión muy negativa del *daimyō*, como un señor cruel, caprichoso, excéntrico (siempre lleva un gato en brazos) y cobarde, que maltrata a sus generales y sale a la ciudad para abusar de sus vasallos. La película tuvo una continuación en *Zoku Shinobi no Mono* (Yamamoto, S., 1963), donde los ninjas de Iga han sido prácticamente masacrados por Nobunaga. En esta película el personaje muestra alguna faceta más, como su prudencia a la hora de trazar planes para acabar con los ninjas o la relación cercana con su hijo mayor, aunque se mantiene la interpretación de la primera película como villano, que asesina monjes y humilla constantemente a Mitsuhide, quien se verá obligado a perpetrar el Incidente de Honnō-ji para detener las tropelías de su señor. En cuanto a su apariencia física, es un hombre corpulento, con bigote negro, vestido con kimonos de estampados extravagantes.



Figura 14. Nobunaga en *Band of Assassins* (izda.) y *Zoku Shinobi no Mono* (dcha.)  
[capturas de pantalla]

Un año después se estrenaría *Horafuki Taikōki* (Furusawa, K., 1964), una comedia donde se cuenta la vida de Hideyoshi quien, llevado por su ambición, entra al servicio de Nobunaga. Al contrario que en las películas anteriores, aquí Nobunaga, con un papel menor, es un buen señor que confía en Hideyoshi y le recompensa de acuerdo con sus méritos. Hay que concretar que la película no se ajusta demasiado a los hechos históricos ya que, además de inventarse la infancia de Hideyoshi, de la que apenas hay datos, le hace participar en la batalla de Okehazama (en la que no estuvo) y vuelven a aparecer ninjas.

En la misma época, Nobunaga aparecería como secundario en la película *The Magoichi Saga* (Misumi, K., 1969), que gira alrededor de la figura de Suzuki Magoichi (1534-1589)<sup>36</sup>. En esta versión se le representa como alguien de fuerte carácter, prudente, inteligente, pues ve el potencial de Magoichi y de las armas de fuego, y cruel, ya que no duda en perseguir a Magoichi cuando le resulta imposible convertirlo en aliado. En cuanto a su representación física, es rechoncho, con bigote y perilla, vestido con ropa tradicional japonesa.

---

<sup>36</sup> Más conocido como Saika Magoichi, era el jefe clan Saga de Kyūshū, conocido por su pericia con las armas de fuego. Aparece brevemente mencionado en *La Crónica de Nobunaga*, primero como enemigo (GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 265) y posteriormente como aliado (*ibidem*, p. 426).



Figura 15. Nobunaga en *The Magoichi Saga*, vestido con ropa tradicional japonesa (izda.) y con armadura japonesa (dcha.) [capturas de pantalla].

Más ajustada a la realidad histórica es la versión de Nobunaga en *Kagemusha* (Kurosawa, A., 1980), del afamado director Akira Kurosawa, cuya historia gira alrededor del doble de Takeda Shingen. En este caso, Nobunaga tiene un temperamento muy fuerte, casi violento, reflejado tanto en sus acciones como en su forma de hablar. También es inteligente, de hecho, es uno de los pocos personajes de la película que intuye la muerte de Takeda, y prudente, no dejándose engañar por rumores. Hay otros aspectos conocidos de su personalidad retratados en la película: sus dotes diplomáticas, su habilidad a la hora de montar a caballo, su buena relación con los misioneros o su gusto por lo europeo, ya sea en la ropa, la armadura o el vino. Físicamente es un hombre de mediana estatura, delgado, con bigote y perilla negros y el cabello recogido en un *tabanegami*, lo que en general se ajusta a las fuentes históricas.



Figura 16. Nobunaga en *Kagemusha*, vestido con ropa tradicional japonesa (izda.) y con armadura metálica (dcha.) [capturas de pantalla].

A finales de los años noventa se estrenaría *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka* (Yamada, Y., 1998), centrada en la juventud del *daimyō*, concretamente en su matrimonio con *Nō-hime* y sus dificultades para heredar el control del territorio que su maquinadora madre, culpable en esta película incluso de la muerte de Nobuhide, quiere arrebatarse. Aquí se le representa como un espíritu libre de mente aguda, pues se da cuenta del potencial de los arcabuces (con los que está aprendiendo a disparar durante gran parte de la película) y se teoriza que fue durante su juventud cuando se le ocurrió la técnica de la salva.

Entrado ya al siglo XXI, el joven Nobunaga es también un personaje secundario en *Samurai Commando: Mission 1549* (Tedula, M., 2005), donde un regimiento de la JSDF se ve transportado al periodo Sengoku. En esta versión se representa a Nobunaga como un joven recto, apasionado, soñador y algo inseguro, que encuentra su mayor apoyo en su enamorada *Nō-hime*. En esta reinterpretación del periodo, además, se teoriza que Nobunaga adquiere su fe en el futuro tras un breve viaje a nuestra sociedad contemporánea, viaje a partir del cual decidirá luchar para proteger este mundo pacífico donde lo que importa es el trabajo y no la clase social. En cuanto a su aspecto físico, no hay mucho que lo identifique como Nobunaga, ya que es un joven y apuesto samurái sin rasgos distintivos.



Figura 17. Dos versiones del joven Nobunaga: en *Oda Nobunaga – Tenka wo Totta Baka* (izda.) y en *Samurai Commando: Mission 1549* (dcha.) [capturas de pantalla].

Al año siguiente tenemos *Nobunaga no Hitsugi* (Mimura, H., 2005). Aunque la película empieza con el Incidente de Honnō-ji y, por tanto, con la muerte de Nobunaga, el *daimyō* aparece en numerosos *flashbacks*. Se da una representación bastante convencional, como alguien inteligente, aficionado a la ceremonia del té, aunque frustrado por la poca voluntad de cambio que ve en Japón, lo que impulsa su determinación de crear una nueva nación. La película tuvo una continuación en *Teki wa Honnō-ji ni Ari* (Mimura, H., 2007)<sup>37</sup>, que se centra en los tres años previos al Incidente de Honnō-ji, dándole al papel de Nobunaga más importancia que su predecesora. Al igual que en la anterior, el *daimyō* insiste en la necesidad de un cambio en el país nipón, y admira la valentía de los misioneros por el largo viaje que han tenido que afrontar para llegar hasta allí. También aparecen, por supuesto, los rasgos más típicos asociados al personaje, como su inteligencia, curiosidad, fuerte carácter, su afición a los dispositivos europeos y a la ceremonia del té. Esta película destaca, además, por representar algunos episodios que suelen tenerse menos

---

<sup>37</sup> Hay otra película en los años sesenta que tiene el mismo nombre. ŌSONE, T. *Teki wa Honnō-ji ni Ari*, Chūō (pref. Tokio), Shōchiku, 1960.

en cuenta en el cine, como el castigo de traidores por crucifixión, la afición de Nobunaga a los caballos e incluso llega a aparecer el padre jesuita Luís Fróis. Además, aunque Nobunaga aparece vestido con ropa tradicional japonesa y europea como en casos anteriores, se le ve vestido también con atuendos de la corte imperial, algo que está recogido en las crónicas<sup>38</sup> pero que apenas se representa. También se reinterpreta el Incidente de Honnō-ji, teorizando que Nobunaga no murió quemado en el templo sino mientras huía por un pasadizo secreto, y su cadáver fue luego trasladado a un templo.



Figura 18. Nobunaga en *Nobunaga no hitsugi* (izda.) y muerto en *Teki wa Honnō-ji ni Ari* (dcha.) [capturas de pantalla].

El mismo año se estrenó *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko* (Nishitani, H., 2007), en la que se habla del señorío de Nobunaga desde la perspectiva de Akechi, que en este caso tiene una fuerte rivalidad con Hideyoshi. Al principio de la película Nobunaga es severo con Akechi, pero acepta su consejo cuando lo juzga sensato e incluso llegan a ser bastante cercanos. Sin embargo, la relación con el caprichoso *daimyō* empeora a partir del ataque al Monte Hiei (que, en una reinterpretación, no llega a ser destruido del todo

---

<sup>38</sup> Solía vestirse con ropa de la corte en las cabalgatas: GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 408.

## Videojuegos e historia japonesa

gracias a Hideyoshi), a partir del cual Nobunaga llegará incluso a humillar públicamente y sin motivo a Akechi. Físicamente se le representa como ya viene siendo habitual: mediana edad, pelo recogido en *chasengami*, fino bigote negro, y vestido con ropa de estilo europeo.



Figura 19. Nobunaga en *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko* [capturas de pantalla].

Poco después tenemos *Katen no Shiro* (Tanaka, M., 2009), basada en la novela homónima de Yamamoto Ken'ichi, donde se cuentan las peripecias de Okabe Mataemon, maestro carpintero, durante la construcción del Castillo de Azuchi. En esta versión de Nobunaga se incide en su visión de futuro, que percibe en la construcción de Azuchi el principio de su sueño de un Japón unificado y pacífico, razón por la cual exige lo imposible a los carpinteros, que se ven obligados a intentar cumplir sus poco razonables demandas. Se refleja su carácter violento, que sale a relucir cuando se le contraría, pero también generoso, ya que recompensa a Mataemon de acuerdo a sus logros, aunque su personalidad se vuelve más cruel conforme avanza la película. También aparecen su gusto por la ceremonia del té, por lo europeo (muebles, un globo terráqueo, el vino, la ropa) y su relación con los misioneros, hasta se le ve hablando unas palabras de español. Físicamente, Nobunaga pasa de ser un joven atlético e imberbe vestido con ropa tradicional japonesa en la primera

mitad de la película, a ser un hombre de mediana edad con su característico bigote y *chasengami*, vestido a la europea en la segunda parte.



Figura 20. Nobunaga de joven (izda.) y de adulto (dcha.) en la película *Katen no Shiro* [capturas de pantalla].

Nobunaga aparece también en numerosos *flashbacks* de *Goemon* (Kiriya, K., 2009), donde actúa como figura paterna del ninja protagonista, representándole como alguien inteligente y compasivo, pues se preocupa por su familia, aunque también práctico, ya que no acoge al niño de manera desinteresada sino con el objetivo de convertirlo en ninja. Aunque la ambientación de la película sólo recuerda vagamente al periodo Sengoku y Nobunaga va constantemente vestido con ropa europea, aparecen algunos hechos verídicos relacionados con su figura, como su afición a la cetrería o el episodio de la calavera.<sup>39</sup>

Poco después se estrenaría *Samurai Rock* (Nakajima, N., 2015), donde un joven Nobunaga, confuso tras la muerte de su padre, y su fiel vasallo Hideyoshi, son trasladados al siglo XXI durante un eclipse solar, donde acabarán trabajando como *idols*. Salvo la escena introductoria durante el entierro de

---

<sup>39</sup> En el banquete para celebrar su victoria contra los clanes Azai y Asakura en 1574, Nobunaga bebió sake en las calaveras lacadas y decoradas con oro de los jefes de los dos clanes. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 204.

## Videojuegos e historia japonesa

Nobuhide, Nobunaga parece un *idol* normal y no hay nada físico ni caracterológico que lo identifique como el *daimyō*.



Figura 21. Nobunaga en *Goemon* (izda.) y en *Samurai Rock* (dcha.) [capturas de pantalla].

Nobunaga volvería a ser protagonista en *Honnō-ji Hotel* (Suzuki, M., 2017), una comedia donde una chica de hoy día se ve obligada a alojarse en un antiguo hotel cuyo ascensor es capaz de transportarla al periodo Sengoku, donde conocerá a Nobunaga. La versión que se da del personaje en este caso es extremadamente positiva, caracterizándolo como un hombre de fuerte determinación, convencido de que cualquiera puede conseguir sus sueños si se lo proponen, de gran corazón, que lucha por lograr la paz en Japón, y se preocupa por la felicidad de sus vasallos, aunque su severidad llega a convertirlo en alguien inaccesible para sus propios generales. Además, es un hombre inteligente y abierto a las nuevas ideas, aceptando que la protagonista viene del futuro, además de valiente, pues aun sabiendo de la traición de Akechi decide quedarse en Honnō-ji y aceptar su destino, pasando el testigo de la unificación de Japón a Hideyoshi. A pesar del tono ligero y cómico de la película se mantienen algunos de sus rasgos históricos, como su afición a los utensilios del té, e incluso se menciona su relación con los europeos y con Yasuke. Físicamente, se le representa como viene siendo habitual hasta ahora,

como alguien de mediana edad, delgado, con bigote negro, el pelo recogido en un *chasengami* y vestido con ropa tradicional japonesa.



Figura 22. Nobunaga de niño (izda.), de joven (medio) y de adulto (dcha.) en *Honnō-ji Hotel* [capturas de pantalla].

En 2019 se estrenaría *Sannin no Nobunaga* (Watanabe, K., 2019), comedia en la que tres hombres aseguran ser el verdadero Nobunaga, tratándose su figura desde una perspectiva más cómica. Posteriormente se estrenaría *Bureibu – Gunsei Senki* (Motohiro, K., 2021), adaptación del manga homónimo de Kasahara Masaki serializado en la *ShūkanYoun Jump*, donde los alumnos de un instituto famoso por sus clubs deportivos son trasladados repentinamente al periodo Sengoku, donde este *daimyō* aparece como personaje secundario. Por último, en 2023 está previsto el estreno de *The Legend and Butterfly* centrada en la relación del *daimyō* con su esposa.



Figura 23. *Sannin no Nobunaga* (izda.) y *Bureibu* (dcha.) [capturas de pantalla].

### *Televisión*

Respecto a las apariciones de Nobunaga en series de televisión,<sup>40</sup> señalaremos que Nobunaga es un habitual en los *Sengoku-taiga-dorama* producidos por la NHK, en los cuales ha hecho apariciones importantes en al menos diecisiete de ellos. Su primera aparición relevante fue en los años sesenta en *Taikōki* (Mogi, S., 1965), que gira alrededor de la figura de Toyotomi Hideyoshi, cuando la NHK se dio cuenta de la tremenda popularidad del *daimyō* y decidió dedicarle más programas, por lo que pocos años después emitiría *Ten to Chi to* (Sugiyama, G., 1969) donde, aunque se centra en la rivalidad entre Uesugi Kenshin y Takeda Shingen, aparecen distintos episodios de la vida del general, tanto de adolescente como de adulto. Tras la adaptación de la serie de novelas *Kunitori-monogatari* (Ōno, Y., 1973), que también serían adaptadas en 2005 en formato *shinshun waido jidaigeki* (新春ワイド時代劇), un tipo de programa de televisión especial producido por TV Tōkyō, Nobunaga volvería a ser secundario unos años después en *Ōgon Hibi* (Ichikawa, S., 1978), donde se cuenta

---

<sup>40</sup> No vamos a incluir documentales como *Sono Toki, Rekishi ga Ugoita* (NHK, 2006) o programas de entrevistas y debates como *Bokura no Jidai* (Fuji TV, 2007) ya que la longitud de este apartado crecería exponencialmente.

la vida de Sukezaemon, un comerciante y aventurero japonés. Durante los años siguientes, Nobunaga haría numerosas apariciones en series dedicadas a otros personajes históricos del periodo Sengoku, como *Onna Taikōki* (Hashida, S., 1981), *Tokugawa Ieyasu* (Osanai, M., 1983), *Takeda Shingen* (Tamukai, S., 1988), *Kasuga no Tsubone* (Hashida, S., 1989), y *Hideyoshi* (Takeyama, Y., 1997). No sería protagonista de un *taiga-dorama* hasta los años noventa con *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (Tamukai, S., 1992), donde no se representaba sólo la parte más violenta de su carácter, sino que también se prestaba atención a su lado más cordial, sobre todo a su relación de amistad con Luís Fróis.



Figura 24. Nobunaga en los *taiga-dorama* *Takeda Shingen* (izda.) y *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (dcha.) [capturas de pantalla].

Pasando ya al siglo XXI, Nobunaga sigue apareciendo como secundario en *taiga-dorama* dedicados a otros personajes, como *Toshiie to Matsu – Kaga Hyakumangoku Monogatari* (Takeyama, Y., 2002), donde se hace énfasis en la fuerza, pero también en la soledad del *daimyō*; *Tenchijin* (Komatsu, E., 2009), que tiene como protagonista al estratega del clan Uesugi Naoe Kanetsugu, o en *Gunshi Kanbei* (Maekawa, Y., 2014), que narra la vida del estratega Kuroda

## Videojuegos e historia japonesa

Kanbei, donde se muestran muchas facetas suyas, como su afición a la ceremonia del té o a la danza. Una versión más personal suya aparecería unos años después en *Kōmyō ga Tsuji* (Ōishi, Y., 2007), que cuenta la vida de Yamauchi Kazutoyo y su esposa, residentes de Owari, desde la Batalla de Okehazama hasta la Batalla de Sekigahara, y su presencia tiene una gran influencia en *Gō – Himetachi no Sengoku* (Tabuchi, K., 2011). Nobunaga también aparece brevemente en las recientes *Sanadamaru* (Mitani, K., 2016) y *Onna Jōshu Naotora* (Morishita, Y., 2017).



Figura 25. Nobunaga en los *taiga-dorama* *Toshiie to Matsu* (izda.) y *Onna Jōshu Naotora* (dcha.) [capturas de pantalla].

Nobunaga también cuenta con apariciones en la televisión al margen de los *taiga-dorama*, como en la serie *Oda Nobunaga* (Takada, K., 1989) en los años ochenta del siglo pasado, o en *Kagemusha – Oda Nobunaga* (Yamada, N., 1996), donde se cuenta la historia de un inventado doble del *daimyō*. Más recientemente, también tiene un papel secundario en *Nō-hime* (Gotō, N., Y.2012), cuya protagonista es su mujer. En el mismo año se estrenaría *Onna Nobunaga* (Hashimoto, H., 2012), donde el propio Nobunaga es una mujer que tiene que ocultar su identidad para poder ejercer como *daimyō*. Basado en un

manga, tenemos la miniserie de televisión *Nobunaga no Chef* (Fukasawa, M., 2013), en la que un cocinero contemporáneo se ve trasladado al periodo Sengoku y tendrá que servir en las cocinas de Nobunaga. *Nobunaga moyu* (Shioda, C., 2016) se centra en la relación (muy libremente interpretada) del *daimyō* con la corte imperial, que ve con malos ojos su intención de convertirse en gobernante de Japón. La última serie de televisión dedicada hasta la fecha al *daimyō* es *Chichi, Nobunaga* (Dobashi, A., 2017), una comedia donde un padre de familia normal se ve poseído por el espíritu de Oda Nobunaga, lo que cambiará radicalmente su vida.



Figura 26. Nobunaga en *Onna Nobunaga* (izda.) y en *Chichi, Nobunaga* (dcha.) [capturas de pantalla].

## *Anime*

Pasando a hablar sobre la presencia de Nobunaga en los *anime*, sólo vamos a presentar aquellos en los que la figura del general juega un papel significativo.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Se excluyen aquellos en los que sólo aparece brevemente, como *Basilisk: Ōka Ninpō Chō* (Nishimura, J., 2018), *Yōkai Apartment no Yūga na Nichijō* (Hashimoto, M., 2017), *Tōken Ranbu: Hanamaru* (Naoya, T., 2016), *Gintama* (Takamatsu S. y Fujita, Y., 2006) o *Recca no Honō* (Abe, N., 1997). Tampoco está incluido cuando ha servido de inspiración, pero no aparece el personaje histórico directamente, caso de Nobunaga Hazama del *anime*

## Videojuegos e historia japonesa

La primera aparición suya que se ha encontrado en *anime* ha sido en la película de animación *Toki no Tabibito: Time Stranger* (Masaki, M., 1986), donde unos viajeros del futuro acaban siendo acogidos por Nobunaga unos días antes del Incidente de Honnō-ji. Nobunaga, un hombre ya maduro de pelo gris, aparece representado de manera heroica, como una persona amable, valiente y con determinación que no se inclina ante nadie. Un poco posterior es *Wrath of the Ninja: The Yotoden Movie* (Sakurai, T. y Yamazaki, O., 1989), donde se da una caracterización completamente opuesta de Nobunaga, ya que está logrando conquistar Japón gracias a la ayuda de demonios con el objetivo de convertirse él mismo en uno. En cuanto a su apariencia física, ya aparecen los rasgos que serán repetidos en muchas obras posteriores: mediana edad, pelo recogido en estilo *tabanegami* o *chasengami* y fino bigote negro, vestido con ropa tradicional japonesa.



Figura 27. Nobunaga en la película *Toki no Tabibito* (izda.) y en *Wrath of the Ninja* (dcha.) [capturas de pantalla].

Con un argumento similar tenemos la OVA *Black Lion* (Watanabe, T., 1992), de los años noventa, ambientada en una época Sengoku con toques de ciencia

---

*Hunter x Hunter* (Kōjina, H., 2011), Los Nobunaga en *Detective Conan* (Ochi, K., 1996), como personaje de videojuego en *Lamune* (Yamamoto, T., 2005) o incluso un perro guardián llamado Nobunaga en *Kakuriyo no Yadomeshi* (Okuda, Y., 2018).

ficción, donde Nobunaga ha logrado conquistar la mayor parte de Japón gracias a la ayuda de unos alienígenas. En este caso se representa a Nobunaga como un villano indiferente a las muertes de sus compañeros. Su representación física también difiere de lo visto en series más modernas, ya que es rollizo y lleva ropa tradicional japonesa, si bien la decoración del Castillo de Azuchi es claramente extranjera.

Recibe un tratamiento similar en el *anime Samurai Deeper Kyo* (Nishimura, J., 2002), donde Nobunaga, tras ser asesinado por el protagonista en Honnō-ji, se reencarna en diferentes cuerpos para lograr su verdadero objetivo: la conquista del mundo. Hay que decir que en el manga en el que está basado el *anime* se le da algo más de profundidad al personaje, y se justifican sus acciones como un intento de ser el más fuerte y de probar su existencia.



Figura 28. Nobunaga en la OVA *Black Lion* (izda.) y en *Samurai Deeper Kyo* (dcha.) [capturas de pantalla].



Figura 29. Nobunaga en *Tono to Issho* [captura de pantalla].

Aparece también en la primera temporada de *Sengoku BASARA*, así como en la primera película de animación perteneciente a la misma saga. El personaje de Nobunaga no presenta diferencias importantes, ni caracterológicas ni físicas, respecto al personaje del videojuego en el que está inspirado el *anime*, por lo que se analizará posteriormente. En la OVA *Tono to Issho* (Mankyū, 2010), Nobunaga es uno de los generales del periodo Sengoku parodiados, haciendo hincapié en su insaciable curiosidad y en su supuesta<sup>42</sup> costumbre de molestar continuamente a Mitsuhide, aunque se dejan entrefer asuntos más serios como el de ser una persona poco asequible. Su apariencia física se ajusta a los estándares generales, con el pelo recogido en estilo *chasengami*, bigote, perilla, y ataviado con una capa.

Nobunaga también juega un papel importante en los primeros capítulos del *anime Hyōge Mono* (Mashimo, K., 2011), centrado alrededor de la figura de Furuta Sasuke, vasallo de Nobunaga, gran conocedor de la ceremonia del té. En este *anime* se habla del periodo Sengoku relacionando muchos de

---

<sup>42</sup> En la cultura popular se dice que Nobunaga se dedicaba a atormentar a Akechi Mitsuhide, razón por la cual Akechi traicionó a su señor. Sin embargo, en los documentos históricos no aparece nada al respecto. También hay que decir que Akechi apenas aparece tanto en *La Crónica de Nobunaga* como en *la Historia de Japam* por lo que, a día de hoy, no se puede verificar la autenticidad de este supuesto acoso.

sus contenidos con famosos utensilios para esta ceremonia. Se trata la historia de Nobunaga desde su intento de adquisición de la famosa pieza Hiragumo<sup>43</sup> hasta su muerte en Honnō-ji. La representación que se da de Nobunaga es de un hombre de ambición sin límites, excéntrico y de temperamento violento, gran conocedor de obras de arte las cuales no sólo aprecia por su valor estético, sino como medio para demostrar su poder. Conforme va avanzando la serie, su comportamiento va volviéndose más extravagante, y empieza a desterrar vasallos que le habían servido fielmente por considerarlos herramientas inútiles, lo que lleva a su asesinato. Hay que destacar que es una de las series donde más esfuerzo se ha puesto en el diseño de su guardarropa, que abarca desde atuendos de estilo japonés hasta atavíos portugueses de la época. En general, la serie está fuertemente inspirada en *La Crónica de Nobunaga*, aunque se toma algunas licencias importantes, como la idea de derrocar a la dinastía Ming o la reinterpretación del propio Incidente de Honnō-ji.



Figura 30. Distintos trajes de Nobunaga a lo largo de *Hyōge Mono* [capturas de pantalla].

---

<sup>43</sup> También conocida como 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyō Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té con apariencia de araña de gran valor fabricada antes del periodo Momoyama. Una preciada posesión de Matsunaga Hisahide, se dice que Oda Nobunaga intentó convencerle para que se la diera.

## Videojuegos e historia japonesa

*Gifū Dōdō!! Kanetsugu to Keiji* (Shirahata, N., 2013) sigue la historia de Naoe Kanetsugu, estratega del clan Uesugi, y de Maeda Keiji, pero Nobunaga interviene de forma significativa en la trama. Aparece caracterizado como un hombre inteligente, manipulador y con una gran curiosidad, con poco respeto por las normas de conducta tradicionales (algo que queda reflejado en su manera desenfadada de sentarse y de hablar) y por la religión, pero sensible cuando se trata de gente cercana, como puede ser Hideyoshi o Uesugi Kenshin, que en la serie es su gran rival y amigo. Es especialmente curiosa la evolución de su apariencia física durante la serie, desde un aspecto más juvenil en los primeros episodios hasta uno más maduro, ya más similar a la versión «estandarizada» del personaje, donde la ropa va adquiriendo un estilo más europeo conforme van pasando los años.



Figura 31. Evolución del traje de Nobunaga en *Gifū Dōdō!!*, de un estilo más japonés (izda.) a uno más europeo (dcha.) [capturas de pantalla].

Una de las series donde aparece Nobunaga que más versiones ha tenido es *Nobunaga Concerto* (Fujikawa, Y., 2014). El protagonista de la serie es Saburō, un estudiante de instituto que es transportado al periodo Sengoku y tendrá que suplantar a Nobunaga, que quiere retirarse a las montañas debido a su frágil estado de salud. La historia da un giro cuando el verdadero Oda Nobunaga empieza a servir a Saburō bajo el nombre de Akechi Mitsuhide, aunque

en esta serie se considera que Hideyoshi es quien quiere matar a su señor y no el falso Akechi. En la serie, por tanto, Nobunaga tiene la personalidad que se suele asociar con Mitsuhide: inteligente, prudente, sensible, tranquilo y fiel a su señor. Su apariencia física es bastante anodina, y ni siquiera Saburō, que es quien actúa como el Nobunaga histórico en la serie, tiene ningún rasgo físico destacable.

La reencarnación de Nobunaga en una chica de instituto de la actualidad es la protagonista de *Nobunagun* (Kondō, N., 2014), donde tendrá que utilizar las habilidades de su antepasado para luchar contra unos alienígenas invasores. En esta serie se subraya el genio estratégico del *daimyō*, que ayuda a la protagonista en varias ocasiones, así como su afición a las armas de fuego, por lo que el arma de la protagonista es un rifle de aspecto futurista. A pesar de las pocas apariciones del personaje, sus consejos están basados en sus batallas más conocidas (Okehazama, Kanegasaki, Nagashino), y llega incluso a aparecer su famosa recitación de los versos de *Atsumori*.<sup>44</sup>



Figura 32. Nobunaga en *Nobunaga Concerto* (izda.) y su versión en *Nobunagun* (dcha.) [capturas de pantalla].

---

<sup>44</sup> En la crónica está recogido que Nobunaga gustaba de recitar (sobre todo antes de las batallas) los versos de una poesía, llamada *Atsumori*, donde se incidía en lo efímero de la vida humana. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 86-87.

El *anime Nobunaga the Fool* (Satō, H., 2014) vuelve a reinterpretar el periodo Sengoku, esta vez como lucha interplanetaria e incluyendo diversos personajes históricos de todo el mundo, como Leonardo Da Vinci, el Rey Arturo y Juana de Arco. En este caso, el Nobunaga protagonista de la historia se inspira en su adolescencia, representándolo como un joven de gran determinación, que ayuda y quiere a sus amigos. Su gusto por el riesgo al principio de la serie se va temperando conforme avanza la historia, ya que se ve obligado a madurar debido a las tragedias que vive. Dado que el *anime* trata el tema de la reencarnación, el protagonista sueña a veces con su yo del pasado (el Oda Nobunaga histórico), considerado como un villano. De hecho, aunque durante la serie se cree que el protagonista es el Rey Salvador, acaba convirtiéndose en el Rey Destructor.

Otra de sus apariciones recientes es en *Drifters* (Suzuki, K., 2016), donde se teoriza con que Nobunaga no murió en el Incidente de Honnō-ji sino que fue transportado a un mundo paralelo (con ambientación inspirada en el medievo europeo) habitado por seres fantásticos, donde tendrá la misión de salvar el mundo junto con otros héroes de distintas épocas y nacionalidades. En este caso se le representa como alguien brillante, cruel, calculador y muy práctico, pero aun así no exento de humanidad. Su representación física difiere de la imagen tradicional, con larga melena castaña, parche y vestido con ropa cotidiana de estilo japonés. Las menciones que se hacen durante la serie a su pasado coinciden en gran medida con los hechos históricos.



Figura 33. Nobunaga en *Nobunaga the Fool* (izda.) y en *Drifters* (dcha.) [capturas de pantalla].

*Ninja Girl & Samurai Master* (Daichi, A., 2016), que sigue a Chidori, una joven ninja que tras ser salvada por Nobunaga decide servirle. Este *anime* de corte humorístico recoge un gran número de figuras históricas del periodo Sengoku y representa a Nobunaga como alguien cercano, centrándose más en sus medidas políticas y administrativas que en sus episodios más sangrientos. A pesar de que la inclusión de ninjas lleva a la toma de ciertas licencias históricas, en general los hechos que recoge están bien documentados.

La última aparición relevante del *daimyō* en este medio es *Kochōki –Wakaki Nobunaga* (Abe, N., 2019), una interpretación muy libre de la juventud de esta figura donde, no obstante, ya se le asocian varias características recurrentes de su edad adulta, tales como su interés por las piezas extranjeras, el manejo de los arcabuces o su relación con Akechi Mitsuhide.



Figura 34. Nobunaga en *Ninja Girl & Samurai Master* (izda.) y en *Kochōki – Wakaki Nobunaga* (dcha.) (con el pelo negro) junto con Mitsuhide (con el pelo plateado) [capturas de pantalla].

Hay que destacar que Nobunaga ha tenido diversas reinterpretaciones femeninas. Es una de las protagonistas del *anime Battle Girls: Time Paradox* (Okamoto, H., 2011), donde intenta reunir todas las piezas de la Armadura Carmesí, una reliquia que se dice que unirá a las gentes de Japón. En este caso se le representa como alguien con mucha confianza en sí misma, valiente, con fuerte temperamento y fiel a sus promesas. Aunque pueda parecer severa, se preocupa por sus aliados, a los que apoya en momentos de dificultad. En este caso, no hay nada en su apariencia que recuerde a Oda Nobunaga, excepto quizás la capa. También es protagonista de *Sengoku Collection* (Gotō, K., 2012), aunque en este caso no guarda ningún parecido con el *daimyō* ni en historia ni en aspecto.

Un caso más interesante es el de su versión femenina en *The Ambition of Oda Nobuna* (Kumazawa, Y., 2012), llamada en este caso Nobuna. A diferencia de las otras dos series de este estilo mencionadas, este *anime* es más fiel a los hechos históricos, hasta el punto de que llegan a representarse episodios concretos, como su mala fama durante su adolescencia, su pésima actitud durante el funeral de su padre o las rebeliones de su hermano Nobukatsu. Es especialmente curioso el hecho de que siga la teoría de que el padre

de Nobunaga, Nobuhide, muriera por la incompetencia de unos monjes budistas ya que, aunque descrita en la *Historia de Japam*,<sup>45</sup> en la que luego profundizaremos, no suele mencionarse. Su personalidad se aleja tanto de la visión tradicional como de las fuentes históricas ya que, aunque se mantienen algunos rasgos como su ambición, su profunda curiosidad por todo lo europeo o su afición a las armas de fuego, también es alguien accesible, inocente y muy emocional. La parte más cruel, violenta y vengativa de su carácter parece constituir una personalidad aparte, asociada al «Rey Demonio del Sexto Cielo».



Figura 35. Nobuna de *The Ambition of Oda Nobuna* en el centro (izda.) y su versión en *Battle Girls: Time Paradox* (dcha.) [capturas de pantalla].

***El perfil de Oda Nobunaga en los medios audiovisuales. Comparativa con la construcción del personaje de Oda Nobunaga en Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013)***

En el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* el joven Nobunaga es irreflexivo, independiente y testarudo, preocupado más por sus ambiciones

---

<sup>45</sup> FRÓIS, L *Historia de Japam Vol. 2 (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981, p. 240.

de unificación que por sus vasallos. Sin embargo, también tiene un lado sensible y tiene buena relación con *Nō-hime*, en la que parece confiar y a la que expresa sus dudas abiertamente. Esto coincide con las primeras apariciones de Nobunaga en el cine durante los años cuarenta y cincuenta, que se extendería a sus representaciones más modernas. Las pocas apariciones del joven Nobunaga en los *anime* suelen ser similares a las del cine. En los videojuegos, Nobunaga de adolescente aparece representado principalmente en los *otome*, aunque suelen aplicársele aspectos de su personalidad relacionados con su versión adulta (su carácter frío y despiadado), lo que hace que se aleje de la representación del videojuego. En general, podemos decir que la personalidad del joven Nobunaga está bastante estandarizada en los distintos medios de acuerdo con los pocos datos que se tienen de las fuentes.

Pasando a su versión adulta, veremos que en el videojuego estudiado destaca por su ambición, visión de futuro e inteligencia, y se hace hincapié en su buena labor administrativa y su interés por el comercio. Sólo se habla de manera superficial de su crueldad y el propio juego suele tomar partido por Nobunaga en caso de conflicto. Respecto a su versión adolescente, más emocional, su yo adulto conserva el temperamento brusco, pero es frío en extremo, y las pocas relaciones que tiene son superficiales.

En el cine, la representación de la vida adulta de Nobunaga ha ido evolucionando con los años. Desde su versión más cruel de los años sesenta, a partir de los años ochenta empezará a haber un interés en representarlo de forma más ecuánime. Sin embargo, en estas películas puede observarse una evolución del personaje que no se da en el videojuego: Nobunaga suele ser un hombre de muchas cualidades al inicio, pero acaba convirtiéndose en un tirano debido a su arrogancia. En los últimos años, por otra parte, parece haber predilección por representar de manera más positiva al general.

Pasando a los *anime*, hasta mediados de la primera década del siglo XXI las apariciones de Nobunaga suelen ser como villano. Hasta hace pocos años

no empiezan a encontrarse los primeros ejemplos donde aparece representado de manera más positiva.

En cuanto a sus apariciones en los videojuegos, en general suele representársele asociado a la supuesta masacre de los ninjas de Iga o a los demonios, debido a su apodo. Dado que el episodio de la matanza de ninjas no aparece en el videojuego, y el apodo sólo es mencionado brevemente en el evento treinta y siete, estas representaciones maniqueas de los videojuegos son difícilmente comparables a la que presentaremos posteriormente.

En definitiva, se puede decir que una de las representaciones más extendidas del personaje es su evolución desde brillante gobernador a malvado tirano, presente sobre todo en el cine y el *anime*. No es casualidad que esta versión, que coincide con la narrada en las novelas de *Kunitori-monogatari*, sea la más extendida, ya que ha llegado a decirse que la visión de Nobunaga a partir de los años setenta del siglo pasado viene dada por estas novelas. No olvidemos que también son el origen de *Nobunaga no Yabō*, aunque a pesar de tener el mismo origen que otras manifestaciones de Nobunaga en la cultura popular, la admiración de Shibusawa por el personaje lo llevó a obviar algunos de los elementos descritos en ellas, como se analizará más adelante.

PARTE 2. LA HISTORIA EN *NOBUNAGA'S*  
*AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

La empresa de videojuegos Koei y la saga de videojuegos  
*Nobunaga no Yabō*

*El autor de la serie, Shibusawa Kō, y la empresa Koei*



Figura 36. Erikawa Keiko y Erikawa Yōichi [Koei Tecmo,  
<https://www.koeitecno.co.jp/company/message/>].

Erikawa Yōichi, fundador de la empresa de videojuegos Koei y principal cerebro creativo detrás de la misma, nació el 26 de octubre de 1950 en la ciudad de Ashikaga (pref. Tochigi). Su padre era mayorista de una fábrica de tintes textiles en la prefectura de Gunma, de la que se esperaba que fuera el heredero.<sup>1</sup> Estudió economía en la Universidad de Keiō (pref. Tokio) con la idea de hacerse cargo del negocio familiar, pero al poco tiempo de su vuelta a casa tras su graduación en 1978, la empresa quebró.<sup>2</sup> Eran los años ochenta, cuando la industria textil de Japón entró en declive con la entrada de textiles más baratos procedentes de otras partes de Asia. El joven Erikawa se propuso volver a levantar la empresa familiar creando una pequeña empresa de tintes textiles. Esta empresa era Koei.<sup>3</sup> Fue tras su fundación que adoptó el pseudónimo que sigue utilizando en la actualidad, y por el que es más conocido, Shibusawa Kō.<sup>4</sup> Según ha explicado, eligió utilizar un pseudónimo porque le daba la impresión de que, si utilizaba su nombre real y luego moría, la empresa desaparecería con él, mientras que si utilizaba un pseudónimo, otro

---

<sup>1</sup> MATSUKI, K. [松木和成], «家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ・・・コーエーテクモホールディングス襟川陽一社長インタビュー» (*Kagyō saikō he no omoi kara maikon to no deai, soshite sekai-teki na gēmu kaisha he...Kōe Tekumo Hōrudinkusu Erikawa Yōichi shachō intabyū*; Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos famosa en todo el mundo... Entrevista con el director Shibusawa Kō de Koei Tecmo Holdings [t.a.], *Game Business*, (7-III-2016), pp. 1-3, espec. p.1, <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>2</sup> INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで...», *op. cit.*, p. 1.

<sup>3</sup> Un profesor de su universidad le comentó que era conveniente no poner tu propio nombre a la empresa (ya que no era seguro que fuera a tener éxito) y que no apareciera a qué se dedicaba. De esa idea Shibusawa inventó el nombre de Koei (光栄). INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで ...», *op. cit.*, p. 4.

<sup>4</sup> INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで...シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝» (*Nobunaga kara otome gēmu made...Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōe rishiden*; Desde Nobunaga hasta los juegos otome...la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa [t.a.], *Denki Famicom*, (22-III-2016), pp. 1-4, espec. p. 4, <http://news.denfam inicogamer.jp/projectbook/koei> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

podría continuar su trabajo. El nombre «Shibusawa» referencia a Shibusawa Eiichi (1840-1931), empresario de la época Meiji y padre de la economía moderna japonesa al que admira; el «Kō» está tomado del *kō* (光, lectura china de «*hikari*», «luz») de Koei (光栄).

Shibusawa intentó que la empresa saliera adelante sin éxito. Un día, cuando estaba leyendo revistas en una librería intentando encontrar el método por el que otros empresarios habían triunfado,<sup>5</sup> vio un anuncio del primer ordenador personal en la revista *Maikon* (マイコン), y en su trigésimo cumpleaños su mujer, Erikawa Keiko, le regaló su primer ordenador, un MZ-80C. A partir de ese momento, Shibusawa empezó a aprender de forma autodidacta cómo programar en BASIC y en código máquina.<sup>6</sup>

Durante la primera mitad de los años ochenta, Koei se dedicó a hacer programas de control de clientes y procesadores de idioma japonés bajo el nombre de *Iroha* (いろは). Con el dinero obtenido de la venta de estas aplicaciones, pudo abrir una tienda de ordenadores en Ashikaga. Sin embargo, no había mucha gente que quisiera comprar ordenadores y apenas tenía clientes por lo que, en el tiempo ocioso que pasaba en la tienda vacía, se dedicaba a programar videojuegos como entretenimiento.<sup>7</sup> Fue por esta época cuando desarrolló su primer videojuego comercial, *Battles of Kawanakajima* (川中島の合戦, *Kawanakajima no gassen*), estrenado el 26 de octubre de 1981, un simulador histórico que se centra en la campaña de Kawanakajima que tuvo lugar entre Uesugi Kenshin y Takeda Shingen de 1553 a 1564 y que, según el propio Shibusawa, se parece más a un juego de *shōgi*, al que es aficionado, junto con

---

<sup>5</sup> Menciona que los libros que más le inspiraron fueron los escritos por Kōnosuke Matsushita y el libro *Management* de P. F. Drucker. «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊創造者は語る～シブサワ・コウ」 (*Megahitto gēmu Nobunaga no Yabō, sōzō to hakai, sōzōsha wa kataru – Shibusawa Kō*; El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* Creación y Destrucción El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kō [t.a.]), *Blogos*, (26-II-2016) p.1, <http://blogos.com/article/163054/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>6</sup> INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで...», *op. cit.*, p. 1.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

el *go*, que a un videojuego, lo que no impidió que tuviera un gran éxito. Gracias a él, Koei pudo expandirse, abriendo sedes en Hiyoshi, y tuvieron que cambiar su sede a Yokohama, donde se sigue encontrando actualmente. En 1985 Shibusawa decidió abandonar completamente la idea de que Koei fuera una empresa de tintes textiles y se volcó en la creación de videojuegos.

Durante los años ochenta, la recién creada Koei lanzaría las primeras entregas de lo que son sus dos sagas de simulación histórica más longevas: *Nobunaga no Yabō* (1983) y *Romance of the Three Kingdoms* (1985), inspirada en una novela histórica china ambientada durante el siglo III en dicho país que cuenta con catorce entregas principales hasta el momento y goza de tanto reconocimiento que la Asociación de Aniversarios de Japón le ha dedicado un día, el 10 de diciembre. Ambos contarían con muy buenas críticas. El ámbito geográfico de los simuladores programados por Koei, sin embargo, no se limita a Asia, como demuestra su saga *Dai Kōkai Jidai* (大航海時代) lanzada en 1990 y que, tal y como indica el título, está ambientada en la Era de los Descubrimientos en la Europa del siglo XV. De hecho, al margen de los simuladores históricos tienen una saga de simuladores de carreras de caballos que cuenta con ocho entregas hasta el momento, *Winning Post*.

En los años noventa, Erikawa Keiko inventó el género *otome*,<sup>8</sup> cuyo primer videojuego, *Angelique*, se lanzaría en 1994 para la consola Super Famicom. Este estreno se considera un evento muy significativo en la historia de los videojuegos ya que fue el primer videojuego que se programó orientado a mujeres. El juego no fue un superventas, pero sí atrajo la atención de los medios de comunicación y, sobre todo, tuvo una gran aceptación entre el público femenino, que a través de cartas expresó su alegría por que se hubiera

---

<sup>8</sup> KUROKAWA, F. «乙女ゲーム生みの親襟川恵子氏下波瀾万丈を越えて革新的VR、その先へ» (*Otome gēmu umi no oya Erikawa Keiko-shi shita haranbanjō wo koete kakushin-teki VR, sono saki he*; La madre de los juegos otome Shibusawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá [t.a.]), *Entertainment Station*, (25-VII-2017), pp. 1-3, espec. p. 2, <https://entertainmentstation.jp/96531> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

hecho un juego pensado para ellas.<sup>9</sup> Además, para su creación fundó el Ruby Party, un departamento dentro de Koei especializado en la programación de videojuegos de este género formado exclusivamente por mujeres. Esta buena acogida propició que además de la saga *Angelique*, cuya última entrega, *Angelique Luminarise*, se estrenó en 2021, desarrollaran la franquicia *otome La Corda d'Oro* (金色のコルダ, *Kin'iro no Koruda*), siendo su último videojuego *La Corda d'Oro – Starlight Orchestra* (2021). Ambas sagas también tienen adaptaciones animadas. El Ruby Party sigue en funcionamiento dentro de la empresa a día de hoy, dirigido ahora por su hija mayor Erikawa Mei.

Con el cambio de siglo, Koei decidió apartarse del género de los simuladores y experimentar con un nuevo tipo de videojuego, los *beat'em up* y los *hack and slash*, lanzando las primeras entregas de *Dynasty Warriors* y de *Samurai Warriors*, las cuales se han convertido en dos de las series más rentables de la compañía. A pesar del cambio de estilo, ambas sagas conservaban la ambientación histórica.

En esta línea, en la actualidad, Koei se ha erigido como uno de los principales desarrolladores de videojuegos del género *musō*. Al margen de los dos títulos mencionados, también han producido el videojuego *Beruseruku Musō* (ベルセルク無双, 2018) basado en el manga clásico de Miura Kentarō, *Zeruda Musō* (ゼルダ無双, 2020) ambientado en el universo del éxito de Nintendo, la aplicación para móviles *Shin – Hokuto Musō* (真・北斗無双, 2020) con los personajes del laureado manga de Buronson y Hara Tetsuo,

---

<sup>9</sup> «女性向けゲームの草分けネオロマンス 20周年記念・襟川恵子氏インタビュー—今年中に「驚くような企画」を発表！?!?(1/2)» (*Josei-muje gēmu no kusawake Neoromance 20 shūnen kinen – Erikawa Keiko-shi Intabyū – Kotoshi-chū ni «Odo-roku yō na keikaku» happyō!?!?»*; Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko, ¿¡Anuncio de un proyecto sorprendente a lo largo de este año!?(1/2) [t.a.]>, *Famitsu*, (29-VI-2015), pp. 1-2, espec. p. 1, <https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

así como *Tōken Ranbu Musō* (刀剣乱舞無双, 2022) basado en el MMORPG para ordenador y saga transmedia de DMM Games.

Otro hito importante en la historia de la empresa fue en 2009, cuando Koei se fusionó con la también empresa de videojuegos Tecmo, dando lugar a la empresa conjunta Koei Tecmo Holdings que continúa en activo hoy día. A pesar de la fusión, Koei ha conservado muchas de las políticas de la compañía original: sigue teniendo preferencia por el desarrollo de simuladores, especialmente de carácter histórico, y sigue apostando por la constante renovación de las sagas representativas de la firma frente a la creación de juegos independientes al margen de las mismas, como hicieron antes de su fusión con Tecmo. El cambio más relevante se ha dado en su política de mercado, la cual estaba principalmente centrada en Asia antes de su fusión y tras su unión con Tecmo es cada vez más expansiva hacia Estados Unidos y Europa.

Actualmente, la compañía ha diversificado el rango de sus productos. Si bien a Koei se le sigue relacionando principalmente con sus simuladores históricos que, como se ha podido apreciar, siguen estando en activo, también se han introducido en juegos de terror con *Fatal Frame: Maiden of Black Water* (2014), de acción con *Shingeki no Kyōjin 2 – The Final Battle* (2018) inspirado en el popular manga de Isayama Hajime, han continuado la producción de sus series *Atelier* y *Dead or Alive*, y Team Ninja colaboró con Square Enix desarrollando el videojuego *Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin* (2021). Recientemente, también ha compaginado el estreno de juegos con el desarrollo de tecnología de realidad virtual de última generación, en concreto la VR Sense, una consola que involucra los cinco sentidos y en cuya vanguardia ha estado Erikawa Keiko. Además, debido a la longevidad de la compañía, a lo largo de los años han celebrado varios eventos relacionados con la fundación de la compañía; el primero fue en 2015 el 35º aniversario, seguido en 2021 por la celebración del 40º aniversario, aunque, debido a la pandemia de la Covid-19, el rango de actividades fue considerablemente más restringido. Durante la situación de emergencia, sin embargo, se mantuvieron activos colaborando

en varias ocasiones con el gobierno para ayudar a superar la crisis de la Covid-19. Así, ya desde el inicio de la pandemia, donaron cien millones de yenes para proveer a las instituciones médicas de la ciudad de Yokohama, donde se encuentra su sede, y otros treinta millones de yenes al fondo de apoyo a las artes de la ciudad de Kioto, creado para apoyar a las instituciones culturales de la antigua capital que se estaban viendo negativamente afectadas por los continuos cierres.

En cuanto al fundador, actualmente, el cargo de Shibusawa Kō es presidente de la compañía. Sin embargo, en algunas ocasiones actúa como productor general y, aunque no con un cargo oficial, suele supervisar la jugabilidad y la curva de dificultad de los juegos de su empresa,<sup>10</sup> si bien la dirección creativa de algunas de sus sagas las delega en otros departamentos.

---

<sup>10</sup> Respecto a la creación de uno de los últimos juegos, *Nioh* (Team Ninja, 2017), comenta que al principio resultaba frustrante jugarlo por lo complicado que era. Además, se le ve supervisando la colocación de los efectos de sonido y la planificación de la secuencia cinemática inicial del juego. NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット漫画キングダム原泰久と信長の野望三国志を手がけた伝説のゲームクリエイターシブサワコウが激突 (*NHK SWITCH Intabyū Tatsujin-tachi rekishi megahitto manga Kingudamu no Hara Yasuhisa to Nobunaga no Yabō – Sankokushi wo tegaketa densetsu no gēmu kuriētā Shibusawa Kō ga gekitotsu*, NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia: Yasuhisa Hara del manga *Kingdom* y el creador de juegos legendario Shibusawa Kō responsable de Los Tres Reinos y *Nobunaga no Yabō* se enfrentan [t.a.]), [https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

### ***El origen y desarrollo de la saga Nobunaga no Yabō***

Shibusawa Kō ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia. Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga, rica en monumentos históricos,<sup>11</sup> puede que haya sido una de las razones por las que empezara a interesarse por la Historia y por las novelas históricas.<sup>12</sup>

De toda la historia de Japón, ya desde pequeño<sup>13</sup> le atrajo en particular el periodo Sengoku. Recuerda haber creado durante la escuela primaria un juego de cartas donde aparecían comandantes militares, como Oda Nobunaga y Tokugawa Ieyasu y en el que, según las reglas que él mismo inventó, Nobunaga era el personaje más fuerte, sólo superado por los ninjas. Recuperó este interés de la infancia siendo adulto, lo que le llevó a crear el género «simulador histórico»<sup>14</sup>. Siempre le cautivaron los grandes generales que dominaron este periodo, preguntándose qué pensaban y cómo vivían, y de entre estas figuras la que le causó, y sigue causando, más fascinación fue Oda Nobunaga. La idea que tiene del personaje, que también es la que transmite en sus videojuegos, es la descrita en las novelas históricas de Shiba Ryōtarō,

---

<sup>11</sup> Shibusawa menciona específicamente *Banna-ji*, que ha sido designado como Tesoro Nacional por la Agencia de Asuntos Culturales de Japón.

<sup>12</sup> «破壊と創造を貫き、人々に喜びを» (*Hakai to sōzō wo tsuranuki, hitobito ni yorokobi wo*; Persistiendo en la creación y destrucción, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*, (15-V-2016), pp. 1-2, espec. p. 1, <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>13</sup> INABA, H. [稲葉ほたて], «信長 から 乙女 ゲーム まで...», *op. cit.*, p. 3.

<sup>14</sup> El género «simulador histórico» nace con la salida del juego de Koei *Battle of Kawanakajima* el 26 de octubre de 1981 y se engloba dentro de la categoría más amplia de los «simuladores», como una evolución de los «simuladores de guerra». Además, en 2016, la Asociación de Aniversarios de Japón reconoció oficialmente el 26 de octubre como el «El Día de los Simuladores Históricos». *Japan Anniversary Association*, <http://www.kinenbi.gr.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021). 【シブサワ・コウ生出演】「歴史シミュレーションゲームの日」記念特番 (*Shibusawa Kō nama shutsuen. Rekishi shimurēshon gēmu no hi kinen tokuban*; Aparición en vivo de Shibusawa Kō – Programa especial de televisión de conmemoración del Día de los Simuladores Históricos [t.a.]), <http://live.nicovideo.jp/watch/lv279566323> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

concretamente en *Kunitori-monogatari*, que leyó siendo joven,<sup>15</sup> textos literarios que serán comentados posteriormente. Fue a partir de esa lectura cuando empezó a plantearse qué hubiera pasado si Nobunaga no hubiera muerto en el Incidente de Honnō-ji. Esta premisa y el deseo de llevar a buen fin la ambición que Nobunaga no pudo cumplir, la unificación de todo Japón, constituyen la base de la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*.

Shibusawa cree que Nobunaga es un general que destaca por encima de los demás del periodo Sengoku. Explica que, siendo que Nobunaga llegó a ver un *mapamundi* (algo que la mayor parte de sus contemporáneos no habían hecho), le llevó a tener una visión del mundo mucho más amplia y a darse cuenta de que la guerra continua que se desarrollaba en Japón era algo muy pequeño comparado con el resto del mundo. Esto, según infiere Shibusawa, tuvo que ser lo que impulsó a Nobunaga a querer unificar el país, por la felicidad de la gente. Desde su punto de vista, los generales y *daimyō* del periodo Sengoku no se dedicaban sólo a hacer la guerra, sino que también eran grandes administradores, siendo el administrador más sobresaliente Nobunaga. Este importante componente administrativo lo ha intentado plasmar en toda la saga *Nobunaga no Yabō*, hasta tal punto de que han llegado a calificarlos como videojuegos de «simulación económica»<sup>16</sup>.

A pesar de que Shibusawa es un apasionado de la historia, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento.<sup>17</sup> Considera que, si bien dentro de sus simuladores históricos el realismo es importante, y ha comentado que la saga *Nobunaga no Yabō* puede ser un buen punto de partida para que los jóvenes abran los ojos a lo interesante que es la historia, o que sus juegos están orientados a apasionados de la historia como él,<sup>18</sup> también lo es esa otra faceta del entretenimiento. Por ejemplo, el aspecto de los personajes

---

<sup>15</sup> «破壊と創造を貫き...», *op. cit.*

<sup>16</sup> INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで...», *op. cit.*, p. 3.

<sup>17</sup> «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と...», *op. cit.*

<sup>18</sup> *NHK SWITCH* インタビュー 達人たち歴史メガヒット..., *op. cit.*

sigue las tendencias del público con un diseño atractivo de las figuras históricas populares que concuerda con el imaginario colectivo que se tiene de ellos.

Fue por tanto la fascinación de Shibusawa por la figura de Oda Nobunaga y el potencial de entretenimiento que tenía un producto basado en su persona lo que le llevó a desarrollar la de la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*, a la que pertenece *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*.<sup>19</sup> Hay que destacar que la saga no se concibió con un número cerrado de entregas: aunque una de las razones por las que se siguen lanzando juegos de *Nobunaga no Yabō* es el éxito de los sucesivos títulos, también influyen en gran medida las opiniones de los desarrolladores de Koei, quienes quieren seguir reinventando la saga adaptándola a las nuevas consolas,<sup>20</sup> así como las peticiones de los jugadores, a los que Shibusawa siempre ha conferido un gran peso en su proceso creativo.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Hay otros juegos relacionados con la saga, pero se tratan de versiones alternativas que se sitúan al margen de la serie principal de videojuegos que aquí se tratará. Es el caso de *Nobunaga no Yabō* en el que todos los personajes históricos son gatos como *Nobunaga no Yabō*, *Pokemon + Nobunaga no Yabō*, *AKB48 no Yabō* en colaboración con el famoso grupo de *idols* del mismo nombre o con toques de ciencia ficción, como *Nobunaga no Yabō 201X*, ambientado en el espacio exterior. Por otra parte, en 2022 han estrenado *Nobunaga no Yabō – Hadō* (信長の野望・覇道) que, aunque es de ambientación histórica, es un MMO para móviles.

<sup>20</sup> MATSUKI, K. [松木和成], «家業再興への想いからマイコンとの出会い...», *op. cit.*, p. 2.

<sup>21</sup> KAZUHISA, «シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から...», *op. cit.*

### ***Autoría y características de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence***

*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* salió al mercado en 2013. El 14 de mayo de 2013 se organizó una rueda de prensa<sup>22</sup> con los principales responsables del juego, su productor general y supervisor creativo Shibusawa Kō, así como su productor Ogasawara Ken'ichi, programador y director de videojuegos que se unió a Koei en 1993, para dar a conocer las claves antes de su estreno en diciembre de ese mismo año. Esta entrega de *Nobunaga no Yabō* se desarrolló con el fin de que su lanzamiento fuera uno de los eventos principales del trigésimo aniversario de la serie, como regalo a los fans que habían sido fieles a la saga durante ese tiempo. Su título en japonés, *Nobunaga no Yabō: Sōzō*, está basado en el lema que Shibusawa atribuye a Nobunaga en varias entrevistas de «destruir y crear»<sup>23</sup>, refiriéndose a la habilidad del general nipón de destruir la antigua era para crear una nueva.

Según palabras del productor, el concepto alrededor del que se formó el nuevo juego fue, precisamente, el de «creación de una nueva era», donde se pretende que a través de la simulación histórica el jugador sea este «creador», de la misma manera que Nobunaga aspiró a unificar Japón mediante una revolución en el gobierno, la economía, la cultura e incluso la forma de hacer la guerra. Este concepto central se ha desarrollado en el videojuego a través de tres puntos: realismo (en la ambientación), dinamismo (en el sistema de batallas) y dramatismo (en los personajes y en los eventos históricos).

---

<sup>22</sup> コーエーテクモ Channel 『信長の野望・創造』発表会映像 2013/5/14 (*Kōe Tecmo Channel Nobunaga no Yabō – Sōzō happyō-kai eizō 2013/5/14*; Canal de Koei Tecmo –Vídeo de estreno de *Nobunaga no Yabō: Sōzō* 2013/5/14 [t.a.], [https://www.youtube.com/watch?v=GnqkeBOCC\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=GnqkeBOCC_4) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>23</sup> *Ibidem*, «破壊と創造を貫き...», *op. cit.*

Posteriormente, el 12 de noviembre del mismo año se organizó otra rueda de prensa<sup>24</sup> para informar de las características del producto acabado que se estrenaría poco después. A los principales responsables del videojuego, Shibusawa Kō y Ogasawara Ken'ichi, se les unieron tres invitados. El primero fue Yamamoto Kansai (1944-2020), famoso modisto japonés encargado de diseñar uno de los trajes especiales del personaje de Nobunaga. Nacido en 1944, se le considera uno de los padres de la moda japonesa actual. Abrió su primera boutique en Tokio en 1968, a partir de la cual alcanzó fama mundial, exponiendo sus colecciones en Estados Unidos y en Europa. Inspirado por la colorista moda del periodo Azuchi-Momoyama, sus exuberantes productos contrastan con la simplicidad normalmente asociada a la moda japonesa. La segunda fue Hirahara Ayaka (1984), cantante del tema principal del juego que nació en Tokio, en una familia de músicos (tanto su padre como su abuelo se dedicaban al jazz), debutó en el 2003 con el *single* «Jupiter» y actualmente está asociada a la discográfica Dreamusic. El tercero fue el político y comediante Higashikokubara Hideo. Hideo no cumplió ningún papel en el desarrollo del videojuego, pero fue invitado por Shibusawa porque es admirador de su carrera política, considerando que encarna el espíritu de «creación» y de «innovación» que son dos de los ejes principales de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Además, Hideo es fan de la saga *Nobunaga no Yabō* desde su segunda entrega, *Zenkoku Ban*.

La parte central del evento fue la presentación de Ogasawara, donde volvió a incidir en los aspectos de realismo, dinamismo y dramatismo que en

---

<sup>24</sup> CHITSUJŌ, T. «「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛齋さん、平原綾香さん、東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの様相をレポート» (*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kansei-happyō-kai ga kaisai ni. Yamamoto Kansai-san, Hirahara Ayaka-san, Higashikokubara Hideo-san ga gesuto toshite tōdan shita iveno no moyō wo repōto*; Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. Reportaje sobre lo dicho durante el evento por los presentadores invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo [t.a.]), *Agamer*, (12-XI-2013), <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

estas fechas ya habían sido concretados. Además, insistió en que el juego no sólo podrían disfrutarlo los seguidores de la saga, sino también cualquiera que jugara por primera vez. Destacaron la importancia del realismo, reflejado especialmente en las posibilidades que brinda el videojuego para que los personajes puedan efectuar actividades relativas a la administración y a la diplomacia. Se mejoraron los gráficos del mapa 3D, donde se van actualizando en tiempo real los cambios introducidos por el jugador, como la construcción de edificios, carreteras o castillos. Ogasawara también destacó la IA, a la que el jugador puede confiar ciertas decisiones de gobierno. Además, la IA que maneja a los *daimyō* está programada de tal manera que no actúen todos de manera uniforme, sino que otorga personalidades distintivas a los personajes. La parte de dinamismo brilla en las batallas, en las que pueden intervenir más de dos bandos y, no sólo se puede planificar la estrategia de la batalla sino también participar activamente en ella, aprovechando las características propias de cada general. Por último, el dramatismo se alcanza con el «sistema de misiones libres», nombre con el que se refieren a aquellas misiones que no es imprescindible completar para alcanzar el final del juego, pero sirven para desbloquear contenidos, en este caso los eventos históricos, de los que hay más de trescientos. También se informó a los asistentes de contenidos adicionales relacionados con el estreno del juego, como contenido descargable gratuito, la colaboración con la película *Kiyosu Kaigi* (Mitan, K., 2013) o la colaboración con diversos eventos de carácter popular vinculados con el tema y protagonistas del videojuego.

Centrándonos en el contenido histórico, una de las partes más importantes del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, que también es una de las marcas distintivas de la empresa Koei, es cómo se presenta su contenido histórico. Aparece reflejado de dos maneras en el videojuego: mediante los llamados «eventos históricos», en los que profundizaremos posteriormente, y mediante las escenas cinemáticas.

Los «eventos históricos» se refieren a un tipo concreto de contenido que se desbloquea cuando el jugador cumple ciertos requisitos, las misiones libres, durante la partida. Se trata de una serie de escenas de vídeo de poca duración, de entre uno y cinco minutos, accesibles desde el menú principal, que detallan la historia de los personajes del juego mediante una imagen fija y un texto en forma de diálogo. Tal y como su nombre indica, el tema de estos eventos es histórico, es decir, revela lo que en el juego quiere publicitar como datos con veracidad histórica sobre los personajes. Los eventos históricos son un contenido habitual de los videojuegos de Koei (también aparecen en la saga *Samurai Warriors*, por ejemplo), además de un recurso habitual utilizado por desarrolladores fuera del ámbito nipón, apareciendo también, por ejemplo, en la saga *Hearts of Iron*,<sup>25</sup> de la desarrolladora sueca Paradox.



Figura 40. Evento histórico *The Birth of Nobunaga* [captura de pantalla].

Este sistema de utilizar dibujos tradicionales que permanecen fijos (tanto los personajes, generalmente en retrato de medio cuerpo, como los escenarios

---

<sup>25</sup> Este dato fue aportado por el Dr. Marcos Sala Ivars durante la defensa de la Tesis Doctoral en la que se basa este texto.

son estáticos) y hacer que la explicación de la acción se desarrolle a través de diálogos (escritos en japonés o en inglés) es heredero de las novelas visuales. Se pueden desbloquear 364 eventos históricos en el juego, que hemos clasificado de la siguiente manera:

- Aquellos que narran la historia de clanes en su conjunto, concretamente de los siguientes: Oda, Takeda, Uesugi, Hōjō, Mōri, Date, Sanada, Chōsokabe y Shimazu, en dicho orden.
- Aquellos que narran la vida de determinados personajes históricos. Se le da este tratamiento a Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu, Toshiie Maeda, Takenaka Hanbei, Hisahide Matsunaga, Ukita Naoie o Josui Kuroda.
- Aquellos que describen episodios sueltos de la historia. Por ejemplo, la restauración del *shōgun* Ashikaga (eventos 311-320).

## El relato histórico. Las fuentes del videojuego

A pesar de la importancia del contenido histórico del videojuego, no hay constancia de que en su producción haya habido un asesoramiento de ningún experto ya que no se hace alusión a ello ni en entrevistas ni en los créditos del producto. El mismo productor, Ogasawara Ken'ichi, ha declarado al ser preguntado al respecto:

Of course, it's challenging to portray historical figures, especially in *Sphere of Influence*, for example, as there are 200 historical figures portrayed within the game. But as this era is very popular in Japan, there are a lot of documentations about what happened in the era and how people were. We try to be as accurate as possible based on what we know. Also, over the last 30 years of *Nobunaga's Ambition*, there's always been new knowledge about the people and new historical facts popping up, and we are trying to put those in the game, too. This ensures that the historical

figures are always portrayed based on the best knowledge we have of them at the time.<sup>26</sup>

Como se puede apreciar, el productor no señala la labor de un asesor, ni remite a una bibliografía o fuente concreta, pero sí alude al hecho de que los responsables del juego conocen la historia del periodo Sengoku e incluso incorporan a lo largo de la serie personajes y hechos históricos que desde el ámbito de la academia se dan a conocer. En concreto, hemos podido comprobar que parecen inspirarse en fuentes antiguas como son los *gunki-monogatari* y otro tipo de relatos, en los que profundizamos a continuación.

### **Historia de Japam de Luís Fróis**

Esencial para conocer a Oda Nobunaga como personaje histórico, y, en general, para conocer el periodo Sengoku, es la obra titulada *Historia de Japam*, texto redactado por el sacerdote jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597) que llegó a Japón en 1563 para participar en la misión evangelizadora de la Compañía de Jesús en la zona. A Fróis se le encargó que escribiera una crónica, que abarcó desde el año 1549 hasta 1593, de todos los asuntos relativos a la misión de los jesuitas en el archipiélago nipón. El resultado del cumplimiento de este encargo fue la *Historia de Japam*, texto que no llegó a publicarse en su día, donde se recogen las experiencias personales de Fróis y de otros padres jesuitas, constituyendo un testimonio de incalculable valor para conocer el Japón del siglo XVI de primera mano. El manuscrito original en portugués fue transcrito y anotado por el reconocido estudioso jesuita Josef Wicki,<sup>27</sup> un trabajo en cinco volúmenes que se editó entre 1976 y 1984.

---

<sup>26</sup> RAMSEY, R., «Interview: We Trade Strategies with the Producer of *Nobunaga's Ambition*», *Push Square*, (12-VIII-2015), [https://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview\\_we\\_trade\\_strategies\\_with\\_the\\_producer\\_of\\_nobunagas\\_ambition](https://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview_we_trade_strategies_with_the_producer_of_nobunagas_ambition) (fecha de consulta: 5-VI-2018).

<sup>27</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

Han tenido especial interés para la redacción de este texto el segundo (1981) y el tercer volumen (1982), ya que son los que abarcan los años de gobierno de Oda Nobunaga, al que Fróis llegó a conocer personalmente y para quien actuó de intérprete y mediador en más de una ocasión.

### ***Los gunki-monogatari***

Los *gunki-monogatari* (軍記物語), llamados también *gunki-mono* (軍記物) y normalmente abreviados como *gunki*, son un género literario que tienen como tema principal los conflictos que se han ido sucediendo en el archipiélago nipón. Muy pocas de estas obras han sido traducidas al inglés, si bien la mayoría han sido estudiadas en profundidad por la academia japonesa y transcritas al japonés moderno.

Aunque muchos de ellos, sobre todo en sus inicios en el periodo Kamakura, son de autor desconocido, suelen atribuirse a personas directamente vinculadas con la figura histórica central que protagoniza la historia, ya sean familia, vasallos, conocidos, o distintos miembros del clero, aunque también encontramos ejemplos en los que se tratan de transcripciones de la tradición oral transmitida por los ya citados *biwa hōshi*, las *goze* (瞽女), mujeres ciegas que se ganaban la vida viajando de ciudad en ciudad tocando el *shamisen* y cantando, siendo una fuente de entretenimiento principalmente para las gentes del campo; y los *otogi-shū* (御伽衆), título de un puesto de trabajo que existía bajo la protección de los daimyō y de los shōgun desde finales del periodo Muromachi hasta principios del periodo Edo encargados de dar conversación, contar sus experiencias y explicar distintos tipos de textos. El profesor Mizuhara Ichi (1925-2008), en su introducción del número especial *Gunki-mono no honshitsu* (軍記物の本質; La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), escribía la siguiente definición de los *gunki-monogatari*: 「封建武士社会の形成動揺期における武士相互の闘争に取材した作品」 («*Hōken-bushi-shakai no keisai dōyō-ki ni*

*okeru bushi sōgo no tōsō ni shuzai shita sakuhin*»; «Obras basadas en las luchas entre guerreros durante el turbulento periodo de formación de la sociedad feudal samurái» [t.a.]), donde se le asocian los siguientes rasgos:<sup>28</sup>

1. El protagonista es alguien de la clase guerrera.
2. Dicho protagonista fue una figura histórica real.
3. El texto refleja la moral particular de la clase guerrera.
4. La narración de las batallas es realista.
5. Las batallas son el tema central de la obra.

Profundizando más, el profesor Kajihara Masaaki de la Universidad de Waseda extrae las siguientes características adicionales:<sup>29</sup>

1. Su tema principal son las causas que llevan a las batallas, ya sean conflictos sociales o las personas, o grupos de personas, responsables de ellos.
2. En muchas ocasiones se tratan de transcripciones de la tradición oral y, en la mayor parte de los casos, más que una forma de expresión individual se trata de la expresión de un imaginario social común.
3. De manera general, siguen un orden cronológico, respetando la progresión histórica de los hechos en los que se basan.
4. Mezclan las formas de narración típicas de los *setsuwa* y de los *monogatari* tradicionales.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> MIZUHARA, I. [水原一], *軍記と語り物特集・軍記物の本質 (Gunki to Katari-mono tokushū - Gunki-mono no honshitsu*, Número especial de *Gunki* y otras narrativas - La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), n° 4, 1966.

<sup>29</sup> KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学とその周縁 (Gunki-bungaku to sono shūen*, Literatura de los *gunki* y temas relacionados [t.a.]), Tokio, Kyūko-shoin, 2000, p. 25.

<sup>30</sup> La palabra «*monogatari*» viene del verbo «*monogataru*» (物語る), es decir, contar cosas que ya han pasado, y se producen con la idea de que lo que está escrito (la vida de personas importantes, el origen de algo, hechos relevantes) se cuente a otras personas. Dentro de estos *monogatari*, aquellos que, independientemente de si están basados en fantasía o realidad, cuentan la vida de personas o de grupos de personas y, por tanto, son obras largas, mantienen este nombre; por otra parte, los que se centran en describir un único episodio de la vida de una persona, el origen de algo concreto, un evento fuera de lo común, o algún recuerdo o acontecimiento del pasado, de manera natural tienden a ser

5. Gracias al estilo de su prosa son fáciles de pasar de boca en boca, y lo que cuentan se va asentando y divulgando a través de su lectura y recitación.
6. Suelen tomar inspiración tanto del budismo como del confucianismo, constituyendo ejemplos remarcables de literatura con influencia mixta japonesa y china. En concreto, pertenecen a lo que se conoce como *wakan-konkō-bun* (和漢混淆文), escritos que son una mezcla de *wabun-tai* (和文体), estilo literario desarrollado en el periodo Heian por las mujeres nobles en el que escribían utilizando el silabario hiragana, y *kanbun-kundoku-tai* (漢文訓読体), textos escritos principalmente en kanji, es decir, símbolos venidos de China, pero a los que se les añaden partículas para que puedan leerse en japonés. Se teoriza incluso que fueron los *gunki* los que popularizaron esta forma de escritura.
7. Comparten muchas características con los poemas épicos.

### *Evolución histórica de los gunki-monogatari*

Según la época en la que fueron escritos, así como atendiendo a sus particularidades estilísticas, los *gunki* pueden clasificarse en diferentes tipos que a su vez se corresponden con diferentes etapas evolutivas de este género literario.<sup>31</sup>

El primer tipo son los *shoki-gunki* (初期軍記) o «*gunki de la primera época*», que forman parte de la *sōsō-ki* (草創期) o «época del comienzo», producidos desde mediados del periodo Heian hasta la era Insei, aproximadamente hasta finales del siglo XII. Uno de los primeros ejemplos pertenecientes a esta categoría es el *Shōmon-ki*, también pronunciado como *Masakado-ki* (将門記), cuyo título original era *Shōmon-kassen-jō* (将門合戦状),

---

más cortos, y reciben el nombre de *setsuwa*, aunque este es un término que no empezó a utilizarse hasta mediados del siglo XIX.

<sup>31</sup> KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学と...*, *op. cit.*, pp. 4-17, 27-28.

un solo tomo escrito por un autor desconocido a finales del periodo Heian que narra el *Taira no Masakado no Ran* (平将門の乱; La Revuelta de Taira Masakado [t.a.]), un conflicto entre Taira Masakado y Minamoto Mamoru en el dominio de Musashi entre los años 935 y 939. La principal razón por la que es considerado el precedente de los *gunki* es porque no se trata de una mera crónica de guerra, sino que profundiza en las motivaciones de los implicados, así como en las circunstancias que llevaron a la lucha, una regla general para la identificación de estos manuscritos que van a seguir, y también reinterpretar, los *gunki* posteriores. Este es el caso, por ejemplo, del *Mutsuwaki* (陸奥話記), escrito alrededor de las eras Tengi (1053-1058) y Kōhei (1058-1065) que tiene como tema central la revuelta que ocasionó el clan Abe al norte del dominio de Mutsu, y que incluye episodios de gran dramatismo como cuando el sirviente de la familia Abe limpia y peina los cabellos de las cabezas cortadas de sus amos entre gritos de dolor, un episodio que difícilmente aparecería en un recuento objetivo de la lucha; es también significativo el propio título de la obra, que no utiliza simplemente el *kanji* de crónica, *ki* (記) sino que añade el *kanji* de «hablar» para formar el compuesto *waki* (話記), diferenciándose así de los anales anteriores y acercándose al concepto de «cuento» o *monogatari* (物語). También data de esta época el *Ōshū-go San-nen-ki* (奥州後三年記) sobre el conflicto entre Minamoto Yoshiie, líder del dominio de Mutsu, y los Kiyohara, una familia noble del dominio de Dewa, que acabó con la erradicación de estos últimos, situado entre los años 1083 y 1088. Otros ejemplos remarcables incluyen el *Sumitomo Tsuitō-ki* (純友追討記), sobre la rebelión de Fujiwara no Sumitomo liderando un grupo de piratas en el mar interior de Seto, y el *Konjaku monogatari-shū* (今昔物語集), una colección de 1059 cuentos populares. Como se ha podido apreciar, los *gunki* de esta primera etapa describen principalmente rebeliones contra el gobierno o, en su defecto, contra el poder establecido, además de que presentan una versión idealizada del «guerrero», no sólo a

través de sus cualidades humanas sino también a través de su ingenio y de su uso de las tácticas de guerra, lo que ayudaría a asentar una aspiración para los samuráis de periodos posteriores.

La siguiente época es la de los *zenki-gunki* (前期軍記), o «*gunki* tempranos», que se enmarcan en la *kaika-ki* (開花期) o «etapa de florecimiento», que empieza en el periodo Kamakura, coincidiendo por tanto con la toma de control del gobierno por parte de la clase samurái, y abarca hasta principios del periodo Muromachi. El primer *gunki* que puede clasificarse perteneciente a esta época es el *Hōgen-monogatari* (保元物語), tres rollos de autor desconocido se cree que escritos al comienzo del periodo Kamakura que tratan la *Hōgen no ran* (保元の乱; Revuelta de Hōgen [t.a.]) acaecida en 1156, lucha entre el ex-emperador Sutoku y el nuevo emperador Kojirakawa, en el que estaba implicado su padre, el emperador enclaustrado Toba. Sin embargo, aunque el autor describe con gran empatía el personaje de Sutoku, selecciona los personajes que participaron en el conflicto, así como los hechos que llevaron al mismo, llegando incluso a obviar precedentes relevantes, por lo que es de los primeros textos que no es considerado una crónica histórica, sino que entra a formar parte del terreno de la literatura. De la misma época es el *Heiji-monogatari* (平治物語), que se teoriza podría haber sido escrito por el mismo autor que el anterior, y que nos habla de la *Heiji no ran* (平治の乱; Revuelta de Heiji [t.a.]) de 1159 en la que, como consecuencia de la mencionada *Hōgen no ran*, Fujiwara no Michinori y Fujiwara no Nobuyuri se enemistaron y pelearon entre sí aliándose respectivamente con Taira no Kiyomori y Minamoto no Yoshitomo. También pertenece a esta época el afamado *Heike-monogatari* (平家物語) que narra la lucha entre los dos principales clanes guerreros de la época, los Minamoto y los Taira, así como el *Taihei-ki* (太平記), traducido en español como «La Gran Pacificación», considerado uno de los clásicos de la literatura japonesa, una crónica dividida en tres partes, donde los primeros doce capítulos hablan de guerras

acaecidas hasta la caída del *shogunato* Kamakura en 1333, le siguen nueve capítulos que narran los intentos de restauración del poder imperial por el emperador Go-Daigo (1288-1339), su derrota y muerte y los últimos diecinueve capítulos hablan de la prosperidad del *shogunato* Ashikaga hasta 1367. Otro ejemplo célebre perteneciente a esta época es el *Jōkyū-ki* (承久記) que narra los eventos de la Revuelta de Jōkyū (承久の乱, *Jōkyū no ran*) de 1221 cuando el emperador retirado Gotoba intentó derrocar al *bakufu* Kamakura, y que además forma parte del conjunto conocido como los *Shibu Kassen-jō* (四部合戦状) junto con los ya mencionados el *Hōgen-monogatari*, el *Heiji-monogatari* y el *Heike-monogatari*. En comparación con sus antecesores, estos textos ponen el foco en las personas y sus motivaciones, enfatizando que las causas que llevan al conflicto son las circunstancias personales y los propios sentimientos de los protagonistas, lo que no impide que posteriormente todo ello pueda escalar a grandes batallas.

A continuación, tenemos los *kōki-gunki* (後期軍記), o «*gunki* tardíos», escritos desde mediados del periodo Muromachi hasta principios de la Edad Moderna, lo que se correspondería con los periodos Azuchi-Momoyama y Edo. Se trata, por tanto, de la época más larga, por lo que suele dividirse en dos subcategorías adicionales. La primera es la de los *Muromachi gunki* (室町軍記), los «*gunki* del periodo Muromachi», que abarcan desde mediados de este periodo hasta el gobierno del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1499) y que coincide con la *tenkai-ki* (展開期), la «etapa de desarrollo». El primer ejemplo que se sitúa en esta categoría es el *Meitoku-ki* (明德記) tres volúmenes de autor desconocido que tratan sobre la Revuelta de Meitoku (明徳の乱, *Meitoku no Ran*) ocasionada por los *shugo daimyō* Yamana Ujikiyo (1344-1392) y Yamana Mitsuyuki (?-1395) contra el *bakufu* Muromachi en 1391, y se considera que acaba con la publicación del *Ōnin-ki* (応仁記) alrededor de 1473 que, tal y como su nombre indica, habla de las Guerras Ōnin que se consideran marcaron el comienzo del periodo Sengoku y en las que ya se ha

profundizado anteriormente. Es lógico, por tanto, que a estos *Muromachi gunki* les sigan los *Sengoku gunki* (戦国軍記), los «*gunki* del periodo Sengoku», escritos desde finales del periodo Muromachi hasta la Edad Moderna, los cuales se enmarcan en lo que se conoce como *kakusan-ki* (拡散期) o «etapa de difusión». La mayor parte de fuentes que se utilizan se engloban en esta categoría y se analizan en el siguiente apartado, por lo que nos limitaremos a señalar que *La Crónica de Nobunaga* es considerada uno de los últimos ejemplos pertenecientes a la misma.

La última etapa es la de los *banki gunki* (晩期軍記) o «*gunki* de la última época», que coinciden con la *shūsoku-ki* (終息期) o «etapa final», y que engloba los *gunki* escritos durante la Edad Moderna. Los textos más relevantes pertenecientes a esta época son los *Amakusa gunkimono* (天草軍記物), un conjunto de escritos ambientados en la Revuelta de Amakusa (天草の乱, *Amakusa no Ran*), también conocida como la Revuelta de Shimabara (島原の乱, *Shimabara no Ran*), el último esfuerzo de persecución a gran escala de los cristianos en territorio nipón entre 1637 y 1638.

### *Los gunki-monogatari de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

En este apartado vamos a presentar los principales *gunki* en los que hemos concluido que se basa el videojuego para definir a los generales que lo protagonizan.

Empezando por orden de aparición, el principal *gunki* dedicado a Oda Nobunaga es el *Nobunaga-kōki* (信長公記), también pronunciado como *Shinchō-kōki*, y único *gunki* que cuenta con una traducción directa íntegra al inglés, *The Chronicle of Lord Nobunaga*, que ya se ha ido citando a lo largo de este texto.<sup>32</sup> Se considera uno de los documentos más importantes para acercarse

---

<sup>32</sup> GYŪICHI O., *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 298.

a la figura de este general. Fue escrito alrededor de 1610 por Ōta Gyūichi, vasallo de Nobunaga, testigo de muchos de los eventos que narra.

Pasando al clan Takeda, contamos principalmente con la *Kōyō Gunkan* (甲陽軍鑑), una crónica en veinte tomos compilada a principios del periodo Edo por Obata Kagenori (1572-1663), uno de los vasallos del clan, que también se utiliza como fuente recurrente para estudiar al clan Sanada debido al fuerte vínculo de vasallaje entre las dos familias. También contamos con la *Katsuyama-ki* (勝山記), crónicas del periodo Sengoku centradas principalmente en el dominio de Kai conservadas en el santuario Fuji O-muro Sengen, la *Enzankōgakuzen'an Shōnendai-ki* (塩山向岳庵年代記), crónica que abarca de 1376 hasta 1769 detallando la vida de los monjes del templo Kōgaku-ji, donde se destacan los eventos más importantes de las épocas en las que vivieron, la *Myōhōji-ki* (妙法寺記), una crónica del dominio de Kai entre los años 1466 y 1563 y la *Kōhokusai-ki* (高白齋記), crónica de autor desconocido que narra los eventos acaecidos en los territorios del clan Takeda desde 1498 hasta 1553. Destacar también la *Kōetsushin-senroku* (甲越信戦録), ocho volúmenes de autor desconocido escritos en la última mitad del periodo Edo, a partir de 1810. Se trata de un *senki-monogatari* al estilo del *Heike-monogatari* o el *Taihei-ki* pero, aunque su contenido no se considera estrictamente histórico, se diferencia de estos en que para escribirlo se cree que se contó con el apoyo de profesores de las *terakoya* (escuelas primarias para la clase baja en el periodo Edo) de Nagano familiarizados con la batalla y se cree que se escribió como homenaje a los soldados y aldeanos caídos durante la larga contienda. Además de las historias que se contaban oralmente de la batalla en la época, algunas de las fuentes que se utilizaron son *Kawanakajima Go-senki* (川中島五戦記), *Kōyō Gunkan*, *Takeda Sandai-ki* (武田三代記), *Honchō Sankokushi* (本朝三国志) y la *Kawanakajima Hyōbanki Mitsumaki* (川中島評判記三卷).

Pasando al clan Uesugi, tenemos los *Kenshin-kō go-sho-shū* (謙信公御書集), quince libretos de autoría desconocida centrados en la figura de Uesugi Kenshin conservados en los archivos de la Universidad de Tokio que empezaron a ganar fama después de que Yamada Kuniaki, profesor de dicha institución, publicara una traducción al japonés moderno en 1999. Puntualmente también se cita la *Hoku-Etsu-gundan* (北越軍談), también conocida como *Hoku-Etsu-gunki* (北越軍記), una crónica de cincuenta y un volúmenes que cuenta la historia del clan Uesugi desde el establecimiento de la familia Nagao hasta la muerte de Kenshin, y el subsiguiente conflicto de Otate provocado por la misma en marzo de 1578 (御館の乱, *Otate no ran*).

Para el clan Hōjō, además del ya mencionado *Katsuyama-ki*, tenemos el *Kan-hashū ko-sen-roku* (関八州古戦録), *gunki* de veinte tomos escritos alrededor de 1726 por el escritor de historia nacional Makishima Akitake que abarca la historia del clan Hōjō desde 1546 hasta su destrucción en 1590.

Pasando al clan Mōri, suele consultarse la *Ōuchi Yoshitaka-ki* (大内義隆記), crónica dedicada a este *daimyō* que fue responsable de este clan durante la mayor parte de su historia. También tenemos el *Katsura Kyūen Kakusho* (桂炭圓覚書), escrito en 1622 por Motomori (1547-1637), sexto hijo de Katsura Motozumi (1500-1569), uno de los vasallos jefe de Motonari. En cuanto al *Intoku Taihei-ki* (陰徳太平記), es un *gunki* escrito por Kawaga Masanori (1613-1660) y Kagawa Sen'ya (1646-1735), miembros de la familia Kikkawa en el *han* de Iwakuni, impreso en 1712 y que cuenta la historia del clan Mōri abarcando desde el periodo Sengoku hasta principios del periodo Edo.

Para el clan Date, contamos con la *Date Jike-kiroku* (伊達治家記録), también conocida con el nombre de *Shōzan-kō Jike-kiroku* (性山公治家記録), siendo Shōzan el nombre póstumo de Date Terumune, o *Teizan-kō Jike-kiroku* (貞山公治家記録), siendo Teizan el nombre póstumo de Date Masamune. Se trata de seiscientos noventa y seis libretos

que abarcan la crónica de la familia Date desde su decimosexto líder Terumune (1544-1585) hasta el vigesimonoveno Yoshikuni (1825-1874) que empezaron a ser recopilados por el cuarto líder del *han* de Sendai Date Tsunamura (1659-1719), cuya labor fue continuada por sus sucesores. No se considera una fuente histórica veraz, pero tienen interés interpretados como los anales oficiales del clan. También hemos encontrado menciones puntuales a la *Shigezane-ki* (成実記), también llamada *Masamune-ki* (政宗記), doce volúmenes escritos por Date Shigezane sobre las hazañas de Masamune; a la *Yamaguchi Dōsai-monogatari* (山口道齋物語), crónica de guerra que consta de un volumen escrita por Yamaguchi Dōsai, vasallo de Nihonmatsu Yoshitsugu; al *Sendō-ki* (仙道記), volumen en el que los señores del castillo de Sendō en el dominio de Ōshū recogieron las vicisitudes por las que pasó la fortaleza durante la era Tenshō (1573-1592) y al *Ōu Eikei-gunki* (奥羽永慶軍記), crónica de treinta y nueve tomos escrita por el médico Tobe Ikkansai (1645-1707) publicada en 1698 que habla de los periodos de las guerras civiles en las provincias de Mutsu (pref. de Miyagi, Fukushima, Iwate y Aomori) y Dewa (pref. Yamagata y Akita). Tardó más de diez años en escribirla, y se considera una crónica relevante debido a la falta de material sobre el pasado de la prefectura de Akita.

La visión del clan Sanada parece estar basada principalmente en la *Kōyō Gunkan*, aunque también se han encontrado menciones a otras crónicas. Es el caso del *Kazawa-ki* (加沢記), escrito por Kazawa Heijizaemon, un vasallo del *han* Numata, a principios del periodo Edo, texto centrado en la historia del clan Sanada desde 1541 hasta 1590. Se considera un documento histórico de bastante valor y, además de hazañas de guerra, recoge también la historia de varios templos. También se menciona el *Mikawa-monogatari* (三河物語), tres volúmenes completados alrededor de 1622 y escritos por uno de los genera-

les de Ieyasu, Ōkubo Tadataka (1560-1639), que constituyen el primer escrito sobre el clan Tokugawa. También tenemos la *Shinbu-naiden* (真武内伝), cinco volúmenes publicados en 1731 por Takeuchi Kentei que recoge la línea genealógica de la familia Sanada y los eventos más importantes acontecidos en el *han* de Matsushiro (actual distrito de Matsushiro en la ciudad de Nagano), y la *Shigeno-seiki* (滋野世記), crónica escrita por el líder del *han* de Matsushiro, Momoi Denshichirō, a mediados del siglo XVIII.

Para el clan Chōsokabe resulta de especial interés el *Tosa-monogatari* (土佐物語), escrito en 1708 por Yoshida Takayo, y el *Motochika-ki* (元親記), abreviatura de *Chōsokabe Motochika-ki* (長宗我部元親記), tres volúmenes escritos por Takashima Masashige, vasallo de la casa Tosa-Ichijō que compiló esta crónica en 1613 para conmemorar el trigésimo tercer aniversario de la muerte del *daimyō*.

En cuanto a *gunki* relativos al clan Shimazu tenemos la crónica *Ochiboshū* (落穂集), escrita en 1727 por el estratega Daidōji Yūzan (1639-1730) en la que compila eventos relacionados con Ieyasu y el inicio del periodo Edo, traducida al japonés moderno por la asociación cultural especializada en paleografía *Kobunsho wo Tanoshimu-kai* (古文書を楽しむ会; Asociación de Disfrute de los Textos Antiguos [t.a.]) de Ishikawa (pref. Yokohama), el *Takahashi-ki* (高橋記), texto escrito alrededor de 1651 por el samurái del *han* de Miike Itō Issa que habla de los orígenes de la familia Takahashi, así como el *gunki Kyūshū Chi Ranki* (九州治乱記) escrito entre 1615 y 1624.

Por último, en los eventos de prácticamente todos los clanes del videojuego son comunes las menciones a hechos narrados en el *Mei-shō gen-kōroku* (名将言行録, *Compendio de dichos y hechos de personajes famosos* [t.a.]), setenta libretos que contienen un recuento de anécdotas de generales famosos desde el periodo Sengoku hasta mediados del periodo Edo. Esta serie de libros fue escrita por Okanoya Shigezane (1835-1920), samurái de Tateba-

yashi que durante su jubilación trabajó como compilador histórico del gobierno Meiji, con el objetivo de reforzar el espíritu japonés como consecuencia de la llegada del Comodoro Perry en 1853. Los compuso utilizando más de mil trescientos documentos históricos durante un periodo de dieciséis años, entre 1869 y 1876. En sus tomos recoge los hechos más relevantes de las principales figuras de la historia japonesa con el fin de proporcionar una historia oficial para el nuevo gobierno por lo que, si bien no parece tener afán por ofrecer información contrastada, sí recoge parte de la rumorología sobre los generales que circulaba en el periodo Edo.

### ***Las novelas de Kunitori-monogatari***

Los videojuegos son considerados obras intermediales gracias a su capacidad de hibridar técnicas y recursos de otras disciplinas artísticas como pueden ser el cine o la literatura. Uno de los primeros ejemplos que encontramos de la relación entre un videojuego y un libro lo tenemos en *La Abadía del Crimen* (Computer Emuzone, n.d.), software español para el ordenador Spectrum programado en 1987 por Paco Menéndez y Juan Delcán basado en la novela histórica de misterio *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Este vínculo se fue afianzando a lo largo de los años con la producción de videojuegos basados tanto en clásicos de la literatura mundial, la *Divina comedia* o *Charlie y la fábrica de chocolate*, como en obras de fantasía, *The Witcher*. Además, no solo los videojuegos han tomado ideas prestadas de los libros, sino que a su vez encontramos autores que se han inspirado en este medio de entretenimiento interactivo para producir sus escritos, difuminando la línea entre ambos medios y llegando al punto de plantearse si los videojuegos son una evolución natural de la narrativa ofrecida por las novelas.

Koei no es ajena a este fenómeno de adaptación literaria ya que sus dos sagas de simuladores históricos más emblemáticas están inspiradas en textos de renombre. *Romance of the Three Kingdoms* está basada en la novela homónima

china del siglo XIV, y en el diseño del protagonista Oda Nobunaga de la franquicia *Nobunaga's Ambition*, tal y como se ha señalado anteriormente, por las declaraciones del propio creador Shibusawa Kō sabemos que tuvo una notable influencia en la factura del juego las novelas *Kunitori-monogatari* de Shiba Ryōtarō. Por ello a continuación estudiaremos la influencia que dichas novelas tuvieron en la representación del protagonista del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, empezando con una introducción a su autor.

### *Biografía de Shiba Ryōtarō*

Shiba Ryōtarō (Osaka, 7 de agosto de 1923 - Osaka, 12 de febrero de 1996), de nombre real Teiichi Fukuda, es considerado el novelista histórico japonés más influyente de la segunda mitad del siglo XX.

Estudió la especialidad de idioma mongol en la Universidad de Lenguas Extranjeras de Osaka. Sus estudios se vieron interrumpidos en 1943, cuando Shiba fue obligado a cumplir el servicio militar y, después de un breve periodo de entrenamiento, fue enviado al pelotón de tanques en Kwantung al noreste de China. Seis meses antes de la rendición de Japón en agosto de 1945, su pelotón fue trasladado a la región de Kantō para defender Tokio de la posible invasión americana. Estos dos años de servicio militar serían los que luego le llevarían a plantearse las preguntas claves que intenta responder en todas sus obras: ¿qué es Japón?, ¿quiénes son los japoneses? Estas preguntas no sólo están planteadas dentro de sus novelas, sino que fueron un tema tratado con frecuencia en las entrevistas y debates en los que participó: la editorial *Bungeishunjū* reunió en una colección de libros el contenido de estas conversaciones, cuyo primer volumen se titula precisamente この国のはじまりについて (*Kono kuni no hajimari ni tsuite*; Sobre los inicios de este país [t.a.]), y el primer capítulo de su cuarto volumen se titula, 日本人とは何か (*Nihonjin to wa nanika*; ¿Qué son los japoneses? [t.a.]).

En 1948, Shiba se unió como reportero a la sección cultural del *Sankei Shinbun*. A partir de mediados de los años cincuenta, empezó a escribir novelas históricas que tuvieron una gran acogida entre los lectores. Después de ganar el prestigioso Premio Naoki en 1959 por su novela *Fukurō no shiro*, en 1961 Shiba decidió dejar su puesto de reportero para dedicarse por completo a la escritura de novelas históricas.

Muchos de sus trabajos están centrados en aquellos que sobrevivieron durante los periodos más turbulentos de la Historia de Japón. Las dos épocas en las que más se centró fue la época Sengoku y en el Bakumatsu (1853-1868), los últimos años del *shogunato* Tokugawa en los que se transicionó hacia la era Meiji. Gracias a sus novelas, algunas de las figuras históricas japonesas menos conocidas llegaron al gran público: es el caso, por ejemplo, de Sakamoto Ryōma (1835-1867) con su novela *Ryōma ga yuku*, considerado ahora el principal precursor del periodo Meiji. Por esta novela, y por su serie de cuatro volúmenes *Kunitori-monogatari*, Shiba recibió en 1966 el Premio Kikuchi Ken. A este premio le siguieron muchos otros: en 1975, la Academia de Artes Japonesa honró a Shiba con el Premio del Emperador por su novela de dos volúmenes *Kūkai no fūkei*; en 1982 recibió el Premio Asahi al mejor escritor de novela histórica, en 1991 el Gobierno Japonés le nombró Persona de Mérito Cultural y dos años después le concedió la Orden de Cultura.

Shiba es especialmente conocido por su gran cantidad de novelas históricas, que combinan la biografía, la crítica y la historia, algunas de las cuales han sido traducidas a nuestro idioma, como *El castillo de los búhos* (Quaterni, 2015) o *El último shogun. Tokugawa Yoshinobu* (Inter-edit, 2001). Tampoco es desdeñable su faceta como periodista: hay que destacar la publicación de sus artículos de viajes a través de todo el archipiélago nipón publicados por el periódico Asahi.

Shiba Ryōtarō murió en Osaka en marzo de 1996. Tras su muerte se construyó un museo conmemorativo en su honor llevado por la Fundación Shiba Ryōtarō, también encargada de la gestión de los Premios Shiba Ryōtarō.

Es recordado como un escritor nacional, preocupado por el futuro de su país y un hombre culto de gran erudición que escribió una gran cantidad de obras llenas de perspicacia histórica. Su contribución a la cultura japonesa de posguerra se ha comparado a la de André Gide, Jean-Paul Sartre y Albert Camus en el siglo XX en Francia.

### *Descripción de Kunitori-monogatari*

*Kunitori-monogatari* es el nombre de una saga de cuatro novelas escritas por Shiba Ryōtarō centradas en dos personajes clave de la época Sengoku: Saitō Dōsan, protagonista de las dos primeras novelas y Oda Nobunaga, al que se le dedican las dos restantes. La serie *Kunitori-monogatari* fue por primera vez publicada por entregas semanales en el periódico *Sunday Mainichi* desde agosto de 1963 hasta junio de 1966, y se recogieron en forma de volúmenes en 1967, si bien han sido reeditadas en numerosas ocasiones, la última vez en 2012.

En cuanto al estilo de las novelas, el lenguaje es ameno, con especial cuidado en los diálogos, de tal manera que la forma de hablar de los personajes (su estilo, las fórmulas gramaticales utilizadas, su vocabulario) permite dotarlos de identidad propia. También destacan las detalladas descripciones de las batallas y de las estrategias utilizadas. A menudo, Shiba interrumpe la lectura para tomar el papel de narrador y hacer aclaraciones sobre la época, las costumbres, la geografía (principalmente haciendo comparaciones entre cómo debían de estar las cosas en el periodo Sengoku y como están ahora en el mundo moderno) o para destacar a los personajes históricos de especial relevancia.

Centrándonos en las dos últimas novelas de la serie,<sup>33</sup> cuentan la vida de Nobunaga, desde su infancia hasta su muerte en el Incidente de Honnō-ji, siguiendo una estructura lineal. La historia está narrada en primera persona

---

<sup>33</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ...*, *op. cit.* SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*

desde dos puntos de vista principalmente (si bien a veces y de manera puntual se le asigna el papel de narrador a algún otro personaje): desde el punto de vista de Oda Nobunaga y desde el punto de vista de Akechi Mitsuhide.

### *Las fuentes de Kunitori-monogatari*

Existen dos fuentes históricas que resultan de suma trascendencia a la hora de conocer la figura de Oda Nobunaga: *La Crónica de Nobunaga* de Ōta Gyūichi y la *Historia de Japam*, del misionero jesuita Luís Fróis. Mediante la lectura de las novelas se ha podido deducir que Shiba Ryōtarō se basó, como mínimo, en ambos documentos a la hora de escribir los dos últimos volúmenes de su serie *Kunitori-monogatari*: aparecen anécdotas muy concretas relacionadas con el personaje que son narradas de manera prácticamente idéntica a como aparecen en *La Crónica de Nobunaga*, documento que incluso llega a citarse;<sup>34</sup> asimismo, se hacen referencias al autor de la *Historia de Japam* e incluso se cita textualmente alguna frase de su obra.<sup>35</sup> También es posible que tuviera acceso a otros documentos además de los dos mencionados: du-

---

<sup>34</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, p. 369.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 127 coincide con lo mencionado en FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, *op. cit.*, p. 307. También, una mención en SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, p. 229 está basada en FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, *op. cit.*, p. 244, aunque no es idéntica. Hay otro hecho que apunta a que Shiba conocía algo más que *La Crónica de Nobunaga*: en SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, p. 576 el autor menciona al «宣教師オルガンチノ» («*senkyōshi Oruganchino*»; «misionero organchino» [t.a.]) en relación con sus negociaciones con Takayama Ukon; este episodio aparece ampliamente descrito en FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 3...*, *op. cit.*, pp. 209-226, sin embargo, en *La Crónica de Nobunaga* sólo se habla de un *bateren*: GYŪICHI, O. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 298.

rante la descripción del ataque al Monte Hiei, hace una referencia a San Miguel,<sup>36</sup> santo que también es nombrado dentro del mismo contexto en unas cartas escritas por Fróis.<sup>37</sup>

Respecto a las fuentes que pudo utilizar para construir al otro gran protagonista de las novelas, Akechi Mitsuhide, existen muy pocas fuentes históricas en relación con este personaje: apenas aparece tanto en *La Crónica de Nobunaga* como en la *Historia de Japam* y aunque en ambos documentos se le nombra en relación a lo que le sucedió tras el asesinato de Nobunaga,<sup>38</sup> en ninguno de los dos casos se hacen menciones relevantes a su personalidad o aspecto. La única breve mención a su personalidad que podemos encontrar es cuando en *La Crónica de Nobunaga* se habla de su retiro a un templo<sup>39</sup> para pensar la noche de antes del Incidente de Honnō-ji (descrito también en la novela)<sup>40</sup>, por lo que podemos deducir que tenía cierto respeto a las tradiciones budistas. Dado que tampoco se ha encontrado hasta el momento ningún texto que trate de manera profunda la figura de Akechi (sólo se conservan algunas cartas de carácter formal con instrucciones para batallas), suponemos que la visión de esta figura que nos da Shiba Ryōtarō es producto en gran medida de su imaginación o de otras versiones anteriormente noveladas del mismo personaje.

### *El Oda Nobunaga de Kunitori-monogatari*

En las novelas, a Nobunaga se le representa como un hombre de prodigiosa inteligencia y notable genio militar, orgulloso hasta el punto de la arrogancia,

---

<sup>36</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, p. 470.

<sup>37</sup> *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da Índia & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, 1598, p. 332.

<sup>38</sup> GYŪICHI, O. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 470-472; FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 3...*, *op. cit.*, pp. 353-361.

<sup>39</sup> GYŪICHI, O. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 466-467.

<sup>40</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, pp. 626-635.

con un peculiar sentido del humor y una gran curiosidad por todo lo desconocido. También se menciona que es un hombre de mucho temperamento, pocas palabras y tratamiento brusco, sin que le preocupara lo más mínimo la tradición, un elemento tan importante en la sociedad japonesa de la época.

Especialmente en la descripción de su juventud se representan aspectos más humanos del personaje, tales como su cariño por NŌ-hime, su esposa, la honda tristeza que siente por la muerte de su padre, Nobuhide, y luego la de su guardián, Masahide Hirate o su gusto por la ceremonia del té. Esta concepción del personaje coincide en gran parte con la minuciosa descripción dada por Luís Fróis a raíz de su primera reunión con el *daimyō* en 1569.<sup>41</sup>

Uno de los aspectos que se resalta una y otra vez en las novelas es el hecho de que Nobunaga era un hombre que miraba hacia el futuro y que, por tanto, odiaba la tradición y por extensión cualquier vestigio del pasado, una aversión que materializó en su ataque despiadado en numerosas ocasiones a templos budistas, siendo el incidente más relevante de este tipo la masacre del Monte Hiei. Esta campaña es de las más famosas de Oda Nobunaga, y la que se suele utilizar para ejemplificar su crueldad. En una campaña anterior, Nobunaga había mandado una carta a los monjes guerreros de Enryaku-ji, donde les pedía ayuda y les avisaba de las terribles consecuencias si se negaban a prestársela. Dado que los monjes se negaron, en 1571 Nobunaga decidió hacer una expedición punitiva a su base, el Monte Hiei, considerado el centro espiritual de la capital imperial, aunque su función se había deteriorado mucho en los últimos años, convirtiéndose en un lugar de reunión para las sectas budistas más beligerantes. En esta campaña, no sólo ordenó matar a los monjes guerreros y prender fuego a sus numerosísimos templos (los Veintiún Templos de Sannō), sino que también ordenó dar muerte a los civiles que habitaban en el monte, incluyendo mujeres, ancianos, niños y estudiosos. Se

---

<sup>41</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, *op. cit.*, pp. 239-240.

persiguió a los supervivientes y no se hicieron prisioneros.<sup>42</sup> Sin embargo, a pesar de que Shiba Ryōtarō relata con bastante fidelidad los hechos históricos a la hora de representar a su protagonista, es en este aspecto donde su narración se aleja de las fuentes: si se lee con atención tanto *La Crónica de Nobunaga* como la *Historia de Japam*, se ve que los datos que se proporcionan del personaje no concuerdan con esta teoría. Para estudiar esta concepción equivocada de Nobunaga, nos centraremos separadamente en dos aspectos de la misma: su odio por el budismo, y su odio por la tradición y el pasado.

Antes de empezar a analizar estos dos puntos, es necesario concretar el papel que cumplían algunas sectas budistas durante este periodo: si bien el budismo predica una filosofía pacífica, en esta época cobraron especial fuerza las llamadas «ciudades templo», cuya única diferencia con cualquier otro dominio feudal era que su administración estaba a cargo de un monje en vez de a cargo de un *daimyō*. Estos territorios contaban con sus propios ejércitos, compuestos por monjes guerreros (llamados *sōhei*, 僧兵), y participaron activamente en las luchas por la supremacía del poder en el periodo Sengoku. En cuanto al análisis del primer punto, hay que destacar que, según la descripción de la carrera militar y de la forma de gobierno bajo el mando del personaje que se hace en *La Crónica de Nobunaga*, Oda no parecía «odiar» el budismo sino simplemente lo consideraba una costumbre más, y por tanto no sentía ningún respeto ni adoración especial por sus templos o sus practicantes.

Para apoyar esta teoría queremos remitirnos a las opiniones de Neil Francis McMullin, en cuyas conclusiones de su Tesis Doctoral habla de cómo se ha exagerado el papel destructivo que Nobunaga tuvo contra el budismo, hasta el punto de que se ha llegado a malinterpretar al personaje como un fanático enemigo de estas instituciones. En dichas conclusiones se aclara que la postura de Nobunaga frente al budismo se puede calificar de «moderna» y

---

<sup>42</sup> GYŪCHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 164-166.

«progresista» más que de destructiva: lo que hizo fue trabajar por la secularización de la sociedad limitando en gran medida el poder descontrolado que las sectas budistas habían alcanzado en la época Sengoku, no sólo a nivel social, sino también político y económico.<sup>43</sup>

Pasando a analizar el primer punto de la teoría de Shiba, en la *Historia de Japam* se dice que el odio que Nobunaga sentía hacia el budismo se deriva de la implicación que éstos tuvieron en la muerte de su padre,<sup>44</sup> descartando, por tanto, el que su manía hacia algunas sectas budistas se derivara de un odio hacia el pasado. En la novela también se relaciona esta hostilidad hacia el budismo con el hecho de que Nobunaga no creía en la vida después de la muerte ni en ningún dios (algo que es mencionado también en la *Historia de Japam*)<sup>45</sup>, pero según las fuentes históricas esto no se traducía en un odio hacia las religiones sino que, a pesar de carecer de creencias religiosas, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida.<sup>46</sup> Por último, hay que destacar que la secta budista a la que Nobunaga se enfrentó con más frecuencia en el campo de batalla (también durante el ataque al Monte Hiei) era la secta Ikkō-shū, perteneciente a esas sectas budistas guerreras antes mencionadas. Por tanto, no resulta raro que, durante su unificación de Japón, Nobunaga tuviera frecuentes conflictos territoriales con ellos. En cuanto a su supuesto odio hacia el pasado en general, en *La Crónica de Nobunaga* se habla no sólo de su afición a la ceremonia del té (sobre todo al coleccionismo de utensilios de

---

<sup>43</sup> McMULLIN, N. F. *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977.

<sup>44</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, *op. cit.*, p. 240.

<sup>45</sup> *Ibidem*.

<sup>46</sup> Conversación pública entre Nobunaga y Fróis sobre temas relativos al cristianismo: *ibidem*, p. 271; debate público entre cristianos y budistas: *ibidem*, pp. 282-290; conversación de Nobunaga con sacerdotes cristianos: FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 3...*, *op. cit.*, pp. 202-203; debate público organizado por Nobunaga entre los representantes de dos sectas budistas: *ibidem*, pp. 239-242; visita de Nobunaga a una iglesia cristiana: GYŪCHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p.403.

grandes maestros)<sup>47</sup> tal y como se comenta en la novela, sino también de su interés por el coleccionismo de obras de arte<sup>48</sup> o por los combates de *sumō*,<sup>49</sup> lo que parece contradecir este odio tan absoluto hacia el pasado que las novelas le atribuyen.

## **Análisis de la información sobre los clanes del videojuego: crítica de autenticidad de los eventos históricos**

El contenido de carácter histórico de este videojuego se plasma en los llamados «eventos históricos», que proporcionan datos sobre los distintos clanes del periodo Sengoku cuyos líderes pueden ser los protagonistas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. A continuación, pasaremos al análisis de estos eventos en relación con cada uno de los clanes, verificando la veracidad de las informaciones aportadas y sus posibles fuentes. No obstante, hemos de señalar que dado que Oda Nobunaga es el principal protagonista del presente videojuego hemos considerado necesario tratar su figura y su clan con una estructura diferente que las restantes familias y sus líderes.

---

<sup>47</sup> *Ibidem*, pp. 123, 322. En *La Crónica de Nobunaga* también se menciona alguna ceremonia del té organizada por el *daimyō*, una de las cuales estuvo presidida por el maestro Sen no Rikyū (*ibidem*, p. 243).

<sup>48</sup> En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección. Por dar algunos ejemplos, destaca la adquisición de varios *emakimono* (*ibidem*, p. 242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p. 277). Tampoco hay que olvidar la detallada descripción que nos proporciona Gyūichi del suntuoso castillo de Azuchi, donde muchas habitaciones estaban decoradas con pinturas referenciando clásicos de la literatura china (*ibidem*, pp. 254-257).

<sup>49</sup> Destaca el torneo de 1578 en el Monte Azuchi, donde llegó a reunir a mil quinientos luchadores. *Ibidem*, pp. 291-293.

## ***El clan Oda***

### *Introducción al clan*

Parece ser que los miembros del clan Oda (織田氏, Oda-shi) eran descendientes del clan Taira por parte de Taira no Chikazane (1178-1225), el último miembro vivo del clan Taira y bisnieto de Taira no Shigemori (1138-1179). Chikazane se estableció en Oda (provincia de Echizen) y tomó su nombre. Sus descendientes fueron vasallos importantes del clan Shiba, *shugo* de Echizen, de la provincia de Owari, entre otras, y recibieron el castillo Inuyama en 1435. En 1452, cuando falleció el jefe del clan Shiba, Shiba Yoshitake (1435-1452), una serie de conflictos sucesorios les llevó a independizarse paulatinamente. Uno de sus líderes más importantes fue Oda Nobuhide (1510-1551), tercer jefe del clan Oda, quien pretendió unificar la provincia de Owari, pero no llegó a conseguirlo. Tras su muerte en 1551, se desencadenaron una serie de conflictos sucesorios, hasta que finalmente tomó las riendas del clan su hijo Oda Nobunaga, protagonista de más de la mitad de los siguientes eventos.

### *Los eventos históricos*

Los primeros treinta y siete eventos históricos desbloqueables en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* se centran en la historia del clan Oda, poniendo especial énfasis en Oda Nobunaga. A diferencia de lo que ocurre en el resto de los eventos que hemos seleccionado, en este caso hemos podido acotar las fuentes en las que están basados previamente al análisis a través de las entrevistas al creador. Por ello, en este apartado hemos optado por realizar una comparativa entre estas fuentes (las dos últimas novelas de *Kunitori-monogatari*, el segundo y tercer volumen de la *Historia de Japam* y la traducción al inglés de *La Crónica de Nobunaga*, *The Chronicle of Lord Nobunaga*)

y lo presentado en el videojuego en vez de una crítica de autenticidad en busca de las fuentes utilizadas.

Los primeros seis eventos están centrados en las campañas de Oda Nobuhide. El primero, *Nobunaga is Born*, es una conversación entre dicho *daimyō* y Hirate Masahide, en la que el *daimyō* le da a este último el puesto de tutor de su primogénito ya que él está demasiado ocupado lidiando con los clanes Tsushima y Atsuta que, aunque no mencionado por el juego, constituían territorios de gran importancia para la economía del clan Oda. Aquí ya se menciona el nombre de niñez de Nobunaga, Kippōshi, que también aparece en *La Crónica de Nobunaga* pronunciado alternativamente como Kichibōshi.<sup>50</sup>

*The Invasion of Mikawa* arranca con la muerte de Matsudaira Kiyoyasu (1511-1535), en la que Nobuhide sugiere haber intervenido. Ciertamente, Kiyoyasu estuvo en continuo conflicto con los clanes Oda e Imagawa a lo largo de su carrera y, aunque fue asesinado por un vasallo,<sup>51</sup> queda abierto a especulación si Nobuhide o algún otro intervino en el incidente.

El tercer y cuarto eventos, *The First Battle of Azukizaka* y *The Matsudaira's Submission*, a pesar de que forman parte de la línea temporal del clan Oda, presentan conversaciones entre el *daimyō* de la casa Imagawa, Imagawa Yoshimoto (1519-1560), y su mentor, el monje Taigen Sessai, donde están confabulando para hacerse con el control del clan Matsudaira. Incluso el primero, que está basado en la batalla que le da nombre (小豆坂の戦い, *Azukizaka no tatakai*) de 1542 entre los Imagawa y los Oda, está contada desde el punto de vista de los primeros. Este foco en los Imagawa es probable que se deba a la importancia que va a tener este *daimyō* no sólo en la carrera militar de Nobunaga, sino también en las historias de los otros clanes, en los que aparece de manera recurrente.

---

<sup>50</sup> GYŪCHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 3.

<sup>51</sup> *Mikawa Machi* – 七代清康 (*Nanadai – Kiyoyasu*, Séptima generación – Kiyoyasu [t.a.]), <https://mikawa-komachi.jp/history/kiyoyasu.html> (fecha de consulta: 21-VI-2021).

El quinto evento, *The Invasion of Mino*, presenta otro de los personajes secundarios importantes en la vida de Nobunaga, Saitō Dōsan, quien será su futuro suegro, donde se introduce su figura como usurpador del anterior *daimyō*, Toki Yoriaki (1502-1582). Tal y como comenta el juego, huyó hasta el dominio de Nobuhide, concretamente tras el asalto de Dōsan al castillo de Ōka, quien logró establecer una tregua entre ambos. Se profundiza en el conflicto en el siguiente evento, *Sōteki Asakura Marches*, donde es interesante la aparición del mote «*the Fool of Owari*» cuando Sōteki menciona que ha oído rumores del joven señor. Hay que destacar que este apodo no se menciona de manera literal en *La Crónica de Nobunaga*, donde simplemente se dice que lo llamaban «idiota». Sin embargo, en las novelas sí que se da un mote concreto, que parece ser la versión original<sup>52</sup> de la traducción que se ha utilizado en el juego.

El séptimo, *The Viper's Cunning*, empieza hablando del asalto al castillo de Ōgaki por los clanes Oda y Asakura, lo que nos sitúa alrededor de 1544. Previamente al asalto del castillo de Inabayama, sin embargo, el clan Asakura decide establecer una alianza con Dōsan, por lo que Nobuhide se ve obligado a retirarse. Hay que concretar que este castillo se convertiría posteriormente en lo que popularmente se conoce como el castillo de Gifu, que sería una de las bases principales de Nobunaga durante los primeros años de su campaña.

El siguiente evento, *The Next Generation*, ya empieza a dirigir su atención hacia Nobunaga. El videojuego habla de cómo Nobuhide decide centrar sus esfuerzos en proteger el territorio de Owari y en enfrentarse al clan Imagawa, pero siente la constante amenaza de Dōsan en Mino desde el fallido intento de anexionarlo. Nobuhide decide que es buen momento para casar a su primogénito, tanto para tenerlo controlado como para establecer una

---

<sup>52</sup> うつけどの (*utsuke dono*), たわけどの (*tawake dono*). SHIBA, R. 国盗り物語 (三) ..., *op. cit.*, p. 13.

alianza con su potencial enemigo. Esto enlaza con *Nobunaga's Marriage*, donde ya se menciona el cambio de nombre del futuro *daimyō*.

El décimo evento, *The Second Battle of Azukizaka*, describe cómo Matsudaira Torachiyo, quien posteriormente sería más conocido como Tokugawa Ieyasu, es tomado como rehén por el clan Imagawa como pago por haber prestado su apoyo durante el ataque de Nobuhide al territorio de Okazaki. Esta es también la primera aparición del joven Nobunaga en los eventos históricos, concretamente en una conversación con Torachiyo, quien se ve atraído por su carismática personalidad y su ambición, ya que en ese punto ya tiene planes de conquistar la totalidad del archipiélago.

El undécimo evento, *The Death of Nobuhide*, está centrado en la muerte de Oda Nobuhide y la celebración de su funeral. En las escenas del juego, al igual que en las novelas, se habla de la repentina muerte de Nobuhide debido a una enfermedad. En este evento no se menciona la implicación de ningún grupo de monjes con la dolencia y muerte de Nobuhide, como tampoco se menciona en la novela.<sup>53</sup> La descripción del funeral es prácticamente idéntica a la de *Kunitori-monogatari*<sup>54</sup> y a la de *La Crónica de Nobunaga*,<sup>55</sup> aunque en el videojuego se narran los pensamientos de Nobunaga sobre cómo su padre era el único que lo entendía,<sup>56</sup> detalle que menciona la novela pero no aparece en ninguna de las fuentes históricas.

Se sigue profundizando en la vida del joven Nobunaga en el duodécimo evento, *The Beginning of Ambition*, donde aparece representada la vida en pareja con su esposa *Nō-hime*. Desde el punto de vista histórico, hay muy pocos datos sobre ella: aparece mencionada dentro de la cronología de la historia de Mino,<sup>57</sup> y en *La Crónica de Nobunaga* hay una breve referencia en relación

---

<sup>53</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ...*, *op. cit.*, pp. 70-71.

<sup>54</sup> *Ibidem*, pp. 77-81.

<sup>55</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 61.

<sup>56</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ...*, *op. cit.*, p. 76.

<sup>57</sup> Fue la esposa legal de Oda Nobunaga también conocida como *Kichō* (帰蝶), pero como procedía de la provincia de Mino, se la conocía comúnmente como *Nō-hime*. *Nō*

con su matrimonio,<sup>58</sup> pero apenas hay datos sobre ella y mucho menos de cómo era el trato con su esposo. En el videojuego, Nobunaga tutea a Nō-hime y la trata como a su igual, contándole sus dudas. Por su parte, Nō-hime es representada como una mujer muy femenina, de gran carácter, buen sentido del humor y con un gran respeto por Nobunaga (a pesar de lo que dicen los demás), lo que coincide con la representación de la pareja que se da en *Kunitori-monogatari*, donde sí hay varias escenas<sup>59</sup> que describen la interacción entre ambos.

El decimotercer evento, *The Fool of Owari*, presenta una conversación entre el joven Nobunaga y su tutor Hirate Masahide, donde lo reprende duramente por su actitud irresponsable, lo que ya deja entrever sus intenciones de suicidarse para hacer que su señor reconsidere su mala actitud, un hecho que será dramatizado en el evento diecisiete, *Masahide's Final Message*.

En el siguiente evento, *To Kiyosu Castle*, ya se aprecia cómo Nobunaga se está tomando en serio su posición como líder de los Oda, y el videojuego

---

es la abreviatura de Nōshū (濃州), otro nombre de la provincia de Mino. Su padre era Saitō Dōsan (1494–1556), vasallo del *daimyō* Toki Yorinari de la provincia de Mino que lideró un golpe de estado en contra de Toki en 1542, autoproclamándose *daimyō*. Toki Yorinari se había aliado con Oda Nobuhide, pero fueron derrotados en la Batalla de Kanōguchi de 1547. La esposa de Nobunaga aparece muy poco en los registros históricos, la información sobre la fecha de su nacimiento o muerte es escasa; sin embargo, las fechas propuestas para su nacimiento caen en 1533-35 y de fallecimiento 1612. Se casó con este señor feudal en 1549. 美濃国諸旧記 (*Viejas Crónicas de la Provincia de Mino* [t.a.]). Se trata de unos documentos donde se recogen los datos básicos de la gente de esta provincia. En este documento aparece nombrada Nō-hime con algunos datos (fecha de nacimiento, padre, madre y fecha de matrimonio): *Collaborative Reference Database*, [http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref\\_view&id=1000111734](http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000111734) (fecha de consulta: 22-I-2018).

<sup>58</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 58.

<sup>59</sup> Descripción de la boda entre Nō-hime y Nobunaga: SHIBA, R. 国盗り物語 (三) ..., *op. cit.*, p. 50; descripción de la noche de bodas de la pareja: *ibidem*, pp. 55-70; Nobunaga deja a Nō-hime que cuide del Castillo de Kiyosu durante una ausencia suya: *ibidem*, pp. 131-132; Nobunaga habla a Nō-hime de su opinión sobre Akechi Mitsuhide: SHIBA, R. 国盗り物語 (四) ..., *op. cit.*, pp. 132-133.

habla de cómo ha conquistado el castillo de Kiyosu derrotando a Oda Nobutomo, *shugo-dai* (守護代, puesto inmediatamente inferior al de *shugo*) de la provincia de Owari, lo que nos situaría alrededor de 1555.

Los eventos quince y dieciséis, *Nobukatsu's*<sup>60</sup> *Treachery* y *Katsuie's Submission*, se centran en los conflictos sucesorios dentro del clan Oda, empezando con la rebelión del hermano pequeño de Nobunaga en el castillo de Suemori, al que se le han unido los generales Shibata Katsuie (1522-1583) y Hayashi Hidetada (1513-1580). Esta batalla acabó con la victoria de Nobunaga, como ya se ha comentado durante su biografía.

Otro de los eventos más famosos relacionados con la juventud de Nobunaga es la reunión con su suegro, Saitō Dōsan,<sup>61</sup> que aparece en el evento dieciocho, *Meeting at Shōtokuji Temple*, y también en *La Crónica de Nobunaga* así como en las novelas.<sup>62</sup> Según cuenta *La Crónica de Nobunaga*, Saitō Dōsan, que había oído los rumores sobre que Nobunaga era un idiota, decidió concertar una reunión con su futuro yerno para juzgar por sí mismo qué tipo de persona era. Eligieron como punto de reunión un templo en terreno neutral de los territorios de Owari y Mino. Antes de la reunión, Dōsan espió a Nobunaga y lo vio estafalariamente vestido. Sin embargo, cuando llegó el momento de la reunión en el templo, el joven que apareció ante él no era el excéntrico que había visto en la calle, sino un joven muy educado y correctamente ataviado. A pesar de que el resto de vasallos de Dōsan siguieron considerándolo un loco, se dice que el *daimyō* de Mino pensó que Nobunaga era un hombre al que no se debía subestimar.<sup>63</sup> Aunque la descripción de la anécdota en los tres textos es prácticamente idéntica (tanto en la descripción

---

<sup>60</sup> Al hermano pequeño de Nobunaga se le llama tanto Nobuyuki como Nokukatsu, aunque como uno de los hijos de Nobunaga también se llamó Nobukatsu, suele preferirse llamársele Nobuyuki para evitar malentendidos. No obstante, son correctas ambas denominaciones.

<sup>61</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 61-63.

<sup>62</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ...*, *op. cit.*, pp. 96-117.

<sup>63</sup> *Ibidem*.

de la vestimenta del joven Nobunaga, como del equipamiento del ejército que le acompañaba), hay una diferencia entre la versión de la crónica y las otras dos: en *La Crónica de Nobunaga* se cuenta que Nobunaga se cambia de ropa en medio de la calle, rodeado por unos biombos que habían traído a tal efecto sus subordinados. Este detalle es omitido tanto en las novelas como en el videojuego. La afirmación de que Dōsan le cogió cariño a Nobunaga tras el incidente es un hecho que, de nuevo, aparece en el videojuego y en las novelas,<sup>64</sup> pero que está ausente en las fuentes históricas.

Respecto a la vida adulta de Nobunaga, dado que en el videojuego hay otros muchos personajes a los que dedicarles eventos, es natural que todos los acontecimientos de este periodo se traten de manera sustancialmente más somera que en las novelas o en las fuentes. Por tanto, el videojuego se centra en algunos de los sucesos más conocidos, que ya hemos comentado durante su biografía: la Batalla de Okehazama (eventos diecinueve y veinte, *Yoshimoto Marches* y *The Death of Yoshimoto*), la toma de Mino (vigésimo evento, *To Mino*), la alianza de Nobunaga con Tokugawa Ieyasu (evento veintidós, *The Kiyosu Alliance*), Azai Nagamasa (evento veintitrés, *Oichi's Marriage*) y Hisahide Matsunaga (evento veintiséis, *Hisahide's Submission*), la ascensión del Ashikaga Yoshiaki a *shōgun* en la capital imperial de Kioto (eventos veinticuatro y veinticinco, *Unification by Arms* y *The Shōgunate's Messenger*), la posterior creación de la Primera Coalición Anti-Nobunaga y el exilio del *shōgun* (evento veintinueve, *Shōgun Yoshiaki's Exile*), así como la construcción del castillo de Azuchi (evento treinta y dos, *The Construction of Azuchi Castle*). Otros hechos de especial importancia, como la Batalla de Nagashino o el propio Incidente de Honnō-ji, se desarrollan en las escenas cinemáticas, aunque ambos están introducidos en los eventos *Nagamasa's Troubles* (número veintisiete) y *Now is the Time* (número treinta y siete), respectivamente.

---

<sup>64</sup> *Ibidem*, p. 118.

Un dato que hay que destacar es que la campaña del Monte Hiei no se nombra directamente. Sin embargo, el evento veintiocho se titula *Ise Nagashima Incineration*. La masacre del Monte Hiei se engloba dentro de la campaña de Nobunaga para conquistar Nagashima, aunque en *La Crónica de Nobunaga* no se hace hincapié en las primeras batallas que se libraron para conquistar este emplazamiento, como tampoco le dan especial importancia las novelas. La descripción que se hace en el evento del videojuego coincide con la matanza de civiles del Monte Hiei que se hace en ambos textos,<sup>65</sup> por lo que seguramente se refiere a dicho episodio incluso si no se le ha puesto ese nombre.

En cuanto a la visión general de Nobunaga, la manera en la que se le describe y se detallan sus actuaciones coincide con la descripción de las novelas, sobre todo en lo que se refiere a su inteligencia, su comportamiento brusco o su inclinación por los personajes singulares al margen de su moralidad.<sup>66</sup> Al igual que en las novelas,<sup>67</sup> se le da una dimensión más humana incidiendo en sus reacciones al enfrentarse a la muerte de su padre y a la de su maestro, reacciones que no son mencionadas en *La Crónica de Nobunaga*. También, en el videojuego y en la novela<sup>68</sup> se representa a un joven Nobunaga que duda sobre cómo conseguir sus objetivos y sobre su comportamiento, dudas que no aparecen reflejadas en los documentos históricos.

Una particularidad propia del videojuego es el especial hincapié que se hace en el papel de Nobunaga como administrador del territorio y como impulsor del comercio libre en Japón. Estos temas también son mencionados

---

<sup>65</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, pp. 467-470. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 164-166.

<sup>66</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ...*, *op. cit.*, p. 518.

<sup>67</sup> Reacción a la muerte de su padre: *ibidem*, p. 71; reacción al suicidio de su maestro: *ibidem*, pp. 87-88.

<sup>68</sup> *Ibidem*, pp. 66, 378.

tanto en las novelas<sup>69</sup> como en *La Crónica de Nobunaga*,<sup>70</sup> e incluso también en la *Historia de Japam*,<sup>71</sup> pero es en el videojuego donde más se destacan estos aspectos del personaje. Esto se debe, sin duda, a la fascinación que el propio creador del videojuego, Shibusawa Kō siente por esta faceta de Nobunaga.<sup>72</sup> Relacionado con este tema, el lema de «destruir y crear» que Shibusawa Kō ha citado en varias de sus entrevistas referido precisamente a esta capacidad de Nobunaga de romper con las costumbres establecidas y crear otras nuevas, es algo que no aparece ni en las fuentes históricas ni tampoco en las novelas. Hemos encontrado un estudio<sup>73</sup> que trata precisamente de la labor de Nobunaga como gran administrador del país y sus recursos donde se habla de estos dos conceptos y cuya fecha de publicación se remonta a los inicios de la saga *Nobunaga no Yabō*. Sin embargo, el que Shibusawa fuera inspirado por este libro para construir su visión del *daimyō* es una mera hipótesis.

Fijándonos ya en la evolución general del personaje, hay una diferencia clave entre los videojuegos y las novelas. En las novelas, a partir de la masacre del Monte Hiei, Nobunaga empieza a corromperse.<sup>74</sup> Dado que la novela

---

<sup>69</sup> SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, pp. 201, 311.

<sup>70</sup> Se menciona la construcción de infraestructuras, como carreteras, GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 175, 217. O puentes: construcción del puente de Seta (*ibidem*, p.158), construcción del puente en el río Uji (*ibidem*, p. 328), construcción del puente en el río Tenryū (*ibidem*, p. 459). También se apunta la orden de eliminar los impuestos entre las fronteras de las provincias del territorio conquistado *ibidem*, pp. 137, 217-218.

<sup>71</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam II...*, *op. cit.*, p. 258.

<sup>72</sup> シブサワ・コウ生出演..., *op. cit.*; «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊...», *op. cit.*

<sup>73</sup> DŌMON, F. *織田信長に学ぶ (Aprender de Nobunaga [t.a.]*), Japón, Shinjinbutsu Ōraisha, 1984.

<sup>74</sup> Aunque durante las novelas se va sugiriendo que a Akechi no le cae demasiado bien Nobunaga, y el sentimiento es mutuo, es a partir de este momento cuando empiezan a contarse anécdotas del *daimyō* que ejemplifican su mala personalidad, anécdotas que aparecen en los documentos históricos, aunque algunas han sido modificadas por el autor para ensombrecer la relación entre ambos: el utilizar las calaveras lacadas de Azai Nagamasa y de Asakura Yoshikage durante un banquete (SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ...*, *op. cit.*, p. 535; GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*

también tiene en cuenta el punto de vista de Akechi Mitsuhide, se teoriza que Nobunaga veía a sus generales sólo como herramientas, y que los «desechaba» una vez dejaban de ser útiles.<sup>75</sup> Esto, unido a los continuos choques que se producen entre Mitsuhide y Nobunaga a partir de este momento (en el banquete tras la victoria contra la alianza de los clanes Azai y Asakura) son los que empujarán a Mitsuhide a matar a Nobunaga. Esta «caída en desgracia» es algo que no aparece en el videojuego, donde se interpreta que Akechi Mitsuhide mata a su señor por temor a los derroteros por los que puede llevarle su ambición (evento treinta y tres, *The Night Before the Parade*).

Por último, como comentario general de estos eventos históricos, es curiosa la ausencia total de los misioneros cristianos en estas escenas.<sup>76</sup> Es lógico que no se le dé tanta importancia como en la *Historia de Japam* (que al estar escrita por un jesuita con el objetivo de promocionar la buena marcha de la misión cristiana en Japón detalla con especial minuciosidad las buenas relaciones entre los sacerdotes y Nobunaga), pero hasta en *La Crónica de Nobunaga* se

---

*op. cit.*, p. 204) o la ejecución de unas mujeres por abandonar su puesto (SHIBA, R. 国盗り物語 (四) ..., *op. cit.*, pp. 590-591; GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 398). Hay que concretar que esta evolución del personaje es algo que no aparece en *La Crónica de Nobunaga*, y estos hechos no destacan especialmente respecto a la narración de la vida del general hasta ese momento; por otra parte, en la *Historia de Japam* se menciona que Nobunaga empezó a impulsar un culto a la propia personalidad construyendo templos en su honor (FRÓIS, L. *Historia de Japam III...*, *op. cit.*, pp. 332-334), lo que unido a un desacuerdo con Akechi debido a su soberbia (*ibidem*, p. 339), llevó a su perdición.

<sup>75</sup> SHIBA, R. 国盗り物語 (四) ..., *op. cit.*, pp. 585, 618.

<sup>76</sup> Aunque en la imagen de la caja del videojuego (que también es la imagen promocional del mismo), sí que aparece representado un sacerdote.

hacen unas cuantas menciones a la aparición de estos *bateren* (伴天連, sacerdotes cristianos) y su trato con el *daimyō*.<sup>77</sup> Estas relaciones están, sin embargo, completamente ausentes tanto en las novelas<sup>78</sup> como en el videojuego.

## ***El clan Takeda***

### *Introducción al clan*

El origen del clan Takeda (武田氏, *Takeda-shi*)<sup>79</sup> suele remontarse a Shinra Saburō Yoshimitsu (1045-1127), hijo de Minamoto Yoriyoshi (998-1082), perteneciente a la familia Seiwa Gen-ji (清和源氏), una rama del clan Minamoto y descendientes del emperador Seiwa (850-881)<sup>80</sup>. En un principio, el clan Takeda estaba establecido en el dominio de Hitachi, distrito de Naka, en el pueblo de Takeda (actual ciudad de Hitachinaka en la pref. Ibaraki). El hijo de Saburō Yoshimitsu, Minamoto Yoshikiyo (1075?-1149?), junto con su hijo Kiyomitsu se mudaron al *sō* de Ichikawa en el dominio de Kai (actual prefectura de Yamanashi), estableciendo la familia Takeda-Minamoto, y ambos son

---

<sup>77</sup> Mención a la utilización de un *bateren* como intermediario en las negociaciones con Takayama Ukon: GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 298; mención a permiso de Nobunaga a los *bateren* para la construcción de una iglesia: *ibidem*, p. 365; descripción del padre Valignano y su visita: *ibidem*, pp. 385-386; visita de Nobunaga a unos *bateren*: *ibidem*, p. 413.

<sup>78</sup> Es cierto que durante las novelas se nombra al padre Organtino o a Luís Fróis, pero siempre se mencionan opiniones suyas, no interacciones entre ellos y Nobunaga.

<sup>79</sup> Para establecer la veracidad de los hechos narrados en los «eventos históricos» del videojuego relativos al clan Takeda hemos utilizado fundamentalmente las siguientes publicaciones de interés: HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー・武田信玄 (Rekishu bunka raiburarii – Takeda Shingen)*, Biblioteca de historia cultural – Takeda Shingen [t.a.], Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2006; ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて (Takeda Shingen no subete)*, Todo sobre Takeda Shingen [t.a.], Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-sha, 1978; SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄 (Takeda Shingen)*, Kioto, Minerva-shobō, 2005, así como distintas fuentes antiguas que se irán citando en el texto.

<sup>80</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp. 1-2. El videojuego no hace ninguna mención al respecto al origen del clan.

considerados los primeros miembros de la familia a los que eran referidos con el nombre de Takeda. En el siglo XII, a finales del periodo Heian, la familia Takeda controló la provincia de Kai. Takeda Nobumitsu (1162-1248) ayudó al clan Hōjō durante la Revuelta de Jōkyū de 1221 y en recompensa recibió la provincia de Aki (parte occidental de la prefectura de Hiroshima). Los miembros de este clan tuvieron especial influencia durante el periodo Kamakura, cuando empezaron a ostentar el cargo de *shugo*. Hasta el periodo Sengoku, los Takeda fueron *shugo* de las provincias de Kai, Aki y Wakasa (pref. Fukui). Uno de los principales líderes del clan fue Takeda Nobutora (1494-1574) que fue sucedido por el famoso Takeda Harunobu o Shingen (1521-1573) en 1540, convirtiéndose en *daimyō* de Kai, momento a partir del cual comenzó la rápida expansión del clan. Aunque enfrentó en ocasiones al clan Hōjō, la mayoría de sus incursiones fueron hacia el norte, donde peleó contra Uesugi Kenshin. Takeda Shingen murió en 1573 a la edad de cincuenta y tres años, por lo que su hijo Takeda Katsuyori (1546-1582) heredó el mando del clan. Este último fue derrotado en la Batalla de Nagashino de 1575 en un enfrentamiento contra las fuerzas de Oda Nobunaga.

### *Los eventos históricos*

En el videojuego la historia del clan Takeda empieza en el evento sesenta y cuatro, *The Tiger of Kai*, durante la época de Takeda Nobutora, decimoctavo líder del clan Takeda del dominio de Kai quien, a pesar de heredar el mando del clan con tan sólo catorce años, fue el encargado de unificarlo con una mezcla de poder militar y diplomacia. El juego menciona la construcción del

palacio de Tsutsujigasaki, o Tsutsujigasaki-kan, una soberbia construcción encargada por Nobutora en 1519<sup>81</sup> tras destruir su anterior residencia, la Kawada-yakata,<sup>82</sup> como muestra de que había pasado a establecer su base en Kai. El juego explica cómo, a pesar de sus éxitos, la situación del clan peligraba debido a los muchos enemigos que se había creado, especialmente el clan Hōjō en Sagami, sus parientes los Imagawa al oeste y el clan Suwa al norte, impulsado por los monjes del santuario de Suwa. El videojuego no profundiza en las razones que le han llevado a esta peliaguda situación, pero por completitud las comentamos a continuación. Empezando por los Imagawa, tras provocar la rendición de Ōi Nobusato, parte del clan Imagawa, se acordó que su hija se casara con Nobutora para establecer una alianza,<sup>83</sup> lo que no impidió que siguieran teniendo constantes luchas, siendo uno de los momentos más peligrosos de su carrera cuando en 1521 el ejército de Suruga Imagawa, señor de Fukushima, intentó invadir el territorio de Kai.<sup>84</sup> Nobutora también se enemistó con Ise Ujitsuna (1487-1581) del clan Hōjō durante su intento de conquista de la región de Kantō en 1524.<sup>85</sup> El resto del evento está dedicado a una conversación entre Nobutora, Itagaki Nobukata (1489-1548) y Amari Torayasu (1498-1548) discutiendo su próximo paso a tomar, considerados los dos vasallos más fieles de Nobutora. Añadir que Nobukata sirvió tanto a Nobutora como a su hijo Shingen, y cumplió un papel destacado en la invasión de Suwa, territorio del que acabó siendo gobernador

---

<sup>81</sup> *City of Kofu - 武田三代の拠点 躑躅ヶ崎館 (Takeda-sandai no kyoten Tsutsujigasaki-kan*, La base de las Tres Generaciones de Takeda – El palacio de Tsutsujigasaki [t.a.], <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/shingenkou-no-machi/tsutsujigasaki.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>82</sup> *Comprehensive Database of Archeological Site Reports in Japan – 川田氏館跡・岩崎遺跡 (Kawada-shi-yakata seki – Iwasaki iseki*; Restos de la mansión del clan Kawada – Ruinas históricas de Iwasaki [t.a.], <https://sitereports.nabunken.go.jp/ja/8435> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>83</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p. 4.

<sup>84</sup> *Ibidem*, p. 5.

<sup>85</sup> *Ibidem*, p. 7.

(*gundai*, 郡代); Torayasu, por su parte, cumplió un papel importante en la invasión de Kantō contra el clan Uesugi.

El evento sesenta y cinco, *Battle Over Flowers*, empieza mencionando que Nobutora lleva años alternando batallas con tratados de paz con el clan Imagawa y, ahora, tienen conflictos sucesorios. Entre Yoshimoto y Yoshizane, los dos candidatos a suceder al liderazgo de los Imagawa, Nobutora decide apoyar al heredero legítimo, Yoshimoto, aunque se pregunta si le conviene seguir manteniendo una relación tan inestable con el clan. Esta disputa sucesoria se conoce con el nombre de *Hanakura no Ran* (花蔵の乱), o el Conflicto de Hanakura, nombre que se escribe con el *kanji* de «flor», algo que aparece referenciado en el nombre de este evento. Aunque no explicitado en el juego, el desencadenante fue la repentina muerte del líder del clan, Imagawa Uji-teru, poco después de volver de una reunión con Hōjō Ujitsuna en Odawara en 1536; al día siguiente murió su hermano pequeño, sumiendo en el caos al clan.<sup>86</sup> Quedaban cuatro hermanos pequeños que pudieran heredar el clan: Genkō Etan que había entrado a formar parte del Henshōkō-ji en el dominio de Suruga (actual pref. Shizuoka), Shōni Senshō que llegaría a presidir los templos del Sennyū-ji en Kioto y Tōshōdai-ji en Nara, Sengaku Jōhō que se había criado en el Zentoku-ji y Ujitoyo que era hijo adoptivo.<sup>87</sup> Sengaku Jōhō (1519-1560), posteriormente conocido como Yoshimoto, contaba entonces con dieciocho años, y era el candidato más prometedor, hijo de Imagawa Ujichika (1471-1526) y de su legítima esposa Jukeini. El primero que se opuso a que heredara el clan fue su hermanastro mayor de distinta madre Genkō Etan (1517-1536), también conocido como Yoshizane, al que Yoshimoto logró derrotar en batalla gracias al apoyo del clan Hōjō. Tras su derrota, lo que quedaba del clan Fukushima huyó al territorio de Kai y, aunque

---

<sup>86</sup> ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて (Takeda Shingen no subete; Todo sobre Takeda Shingen [t.a.]*), Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-sha, 1978, p. 72.

<sup>87</sup> *Ibidem*.

había una facción del clan Takeda que estaba a favor de apoyarlo, Nobutora se negó a darles cobijo, demostrando así su lealtad hacia Yoshimoto.<sup>88</sup>

Se sigue profundizando en el tema en el siguiente evento, *Yoshimoto and Harunobu*, que empieza mencionando el nombre de la Revuelta de Hanakura y presenta una conversación entre Taigen Sessai, monje vasallo del clan Imagawa, y Yoshimoto, quien agradece el apoyo de Takeda Nobutora, cuya hija Jōkei-in ha tomado como esposa, aunque a la vez le inquieta. En efecto, una vez que Yoshimoto tomó el control como noveno líder del clan, en 1537 Nobutora envió a su hija, esposa de Shingen, a que fuera su esposa legítima, estableciendo una alianza con el clan Imagawa que se mantendría relativamente estable durante el resto de su gobierno;<sup>89</sup> el juego menciona a continuación que, a pesar de las reservas de Yoshimoto, van a tener que seguir contando con la ayuda de los Takeda en el futuro, sobre todo teniendo en cuenta que, atendiendo a la sugerencia de Jukeini, casaron al heredero de Nobutora, Harunobu, con Sanjō Kin'yori, hija de un *kuge* de Kioto, aprovechando la buena relación de los Imagawa con la Corte Imperial. Aunque estos dos enlaces tuvieron lugar,<sup>90</sup> el de Harunobu en 1536, no parece que la madre de Yoshimoto, Jukeini, interviniera. Por otra parte, el videojuego menciona cómo casó a Nene, nombre completo Nene Goryōnin, su tercera hija, al clan Suwa, concretamente refiriéndose a su alianza con Suwa Yorishige (1516-1542) en 1540.<sup>91</sup> En este evento también aparece por primera vez Harunobu que, como se ha dicho, será más conocido posteriormente como Takeda Shingen, que no está a favor de las políticas de su padre y cree que sus continuos desacuerdos van a provocar que acabe cediéndole el clan a su hermano Takeda Nobushige (1525-1561), por lo que pide ayuda a Nobukata y a Torayasu para que le ayuden a tomar el clan, un plan que se irá desarrollando

---

<sup>88</sup> ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて...*, *op. cit.*, p. 73.

<sup>89</sup> *Ibidem*, p. 74.

<sup>90</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p. 11.

<sup>91</sup> *Ibidem*.

en los eventos posteriores. El trato preferencial de Nobutora hacia su segundo hijo Nobushige es algo que aparece mencionado en la *Kōyō Gunkan*,<sup>92</sup> pero de lo que no se tienen pruebas concluyentes.

El evento sesenta y siete, *The Fierce and the Aged*, profundiza en las políticas expansionistas de Nobutora hablando de cómo se alía con Murakami Yoshikiyo para ir contra el clan Unnō a cambio de que le entreguen el castillo de Toishi, unas condiciones que Nobutora acepta porque su prioridad es controlar Komoro y echar a los Yamanouchi de Shinano, en cuya conquista se embarcaría en noviembre de 1536 y que según la crónica *Kōyō Gunkan* fue la batalla de sangre de su hijo Shingen. Este evento hace referencia a la *Unnotaira no tatakai*, o batalla de Unnotaira de 1540 parte de la invasión de la región de Saku (actual ciudad de Saku en la pref. Nagano) por Nobutora que aparece recogida en la crónica *Myōhōji-ki*, en la que efectivamente contó con la colaboración de Yoshikiyo (1501-1573). Respecto al castillo de Toishi, no se conservan documentos fiables sobre su construcción, pero se tiene constancia de que perteneció al clan Sanada hasta que en 1541 pasó a ser controlado por la familia Murakami.<sup>93</sup>

El evento sesenta y ocho, *Plotting in Suwa*, habla del casamiento de Nene con Yorishige como parte de la estrategia de Nobutora de hacerse con Suwa que ya hemos comentado como parte del evento sesenta y seis, añadiendo que el santuario de Suwa estaba consagrado a un dios llamado Suwa Myōjin, adorado como el dios de la guerra por los guerreros de Shinano, de los que Nobutora esperaba ganarse su favor. El santuario al que se refiere es el *Suwa-taisha* (pref. Nagano), un complejo que ya aparecía mencionado en el *Kojiki* y en el *Nihon Shoki* y, en efecto, era muy valorado por los guerreros de la zona.<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup> *Ibidem*, p. 17.

<sup>93</sup> *Ueda City Digital Archive – 解説戸石城跡 (Toishi-jō seki, Ruinas del castillo de Toishi [t.a.])*, [https://museum.umic.jp/sanada/siryo/johogura/johogura\\_spot08.html](https://museum.umic.jp/sanada/siryo/johogura/johogura_spot08.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>94</sup> *Suwa-taisha Official Website*, <http://suwataisha.or.jp/pdf/yuisyo.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

El siguiente evento, *A Father's Departure*, se sitúa tras el éxito del sitio al castillo de Toishi, cuando el clan Unnō es expulsado de Shinano y le pueden dar el castillo al clan Murakami. Nobutora se dirige a Suruga para celebrar su victoria y visitar a su hija. Mientras tanto, deja su castillo a cargo de Harunobu. En cuanto Nobutora se va, Harunobu pide a Amari Torayasu que prepare al ejército. Harunobu está determinado a que Nobutora nunca vuelva a pisar Kai. Tras la marcha de Nobutora, Harunobu refuerza las defensas de Kai, ya que estaba confabulado con Imagawa Yoshimoto para que apartara a su padre de Kai. Este evento introduce el conflicto sucesorio del clan Takeda por el que Harunobu tomaría el relevo de su padre Nobutora al mando del clan. Profundizando más, el catorce de junio de 1541, tras completar la invasión del distrito de Chiisagata en el dominio de Shinano y de camino a Kai, Nobutora decidió desviarse hacia el dominio de Suga, se cree que, para hacer una visita de cortesía a su hija y a su esposo, Imagawa Yoshimoto, y reforzar sus lazos con el clan Imagawa. Sabiendo de la visita de su padre, Shingen despachó soldados a Kawauchi y cerró las fronteras de Kai, exiliando así a su padre a Suga.<sup>95</sup> Existen varias teorías sobre las razones que llevaron a Shingen a exiliar a su padre. La *Katsuyama-ki*, *Enzankōgakuzen'an Shōnendai-ki* y la *Kōyō Gunkan*<sup>96</sup> hablan del mal gobierno de Nobutora, refiriéndose a cómo descuidó la administración de sus territorios en favor de seguir librando batallas para expandirlos, a lo que se unieron desastres naturales y hambrunas que dejaron a la población empobrecida.<sup>97</sup> En la *Kōyō Gunkan* se habla de la naturaleza despótica de Nobutora, que castigaba sin motivo a sus vasallos y, aunque es difícil comprobar la veracidad de esta acusación, sí está demostrado que en 1536 forzó a Maejima Ichimon a cometer *seppuku*, por lo que

---

<sup>95</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー ...*, *op. cit.*, p. 12.

<sup>96</sup> SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑 (Kōyō Gunkan)*, Tokio, Chikuma-shobō, 2006, pp. 80-93.

<sup>97</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー ...*, *op. cit.*, p. 14.

no parece que sean rumores totalmente infundados; la forma en la que trataba a su familia, sin embargo, difiere de esta personalidad abusiva que se le suele asociar, por lo que en general se considera que, dado que Shingen con los años fue glorificado como un héroe, era necesario hacer de su padre un villano para justificar su rebelión.<sup>98</sup> Otra teoría, apoyada también por la *Kōyō Gunkan*, habla de cómo Shingen estaba resentido con su padre por preferir a su hermano pequeño Nobushige por lo que, antes de que le cediera públicamente el puesto, decidió dar un golpe de estado.<sup>99</sup> También es en la *Kōyō Gunkan* donde se habla de que Shingen contó con la colaboración de Yoshimoto para dar este golpe de estado, e incluso de que fue idea de este último.<sup>100</sup> El videojuego ofrece una mezcla de todas estas teorías, ya que Shingen está en contra de la expansión territorial tan agresiva que está llevando a cabo Nobutora y quiere tomar el puesto antes de que lo haga Nobushige y siga los pasos de su padre.

El evento setenta, *Meeting Kansuke*, tal y como indica su nombre, ya se sitúa con Harunobu al frente del clan Takeda y narra su encuentro con Yamamoto Kansuke por recomendación de Itagaki Nobukata; Kansuke habla de cómo ha viajado por distintos territorios estudiando su geografía y costumbres, también estudia estrategia militar (antigua y nueva) y su especialidad son los sitios. Eso sí, nunca ha estado en ninguna batalla. Nobukata había pedido como estipendio para él 100 *kan*, una cifra muy alta que horroriza a Amari Torayasu. Harunobu, sin embargo, opta por darle 200 *kan*, aunque Kansuke no parece darles importancia a los estipendios. Harunobu decide que le ayude en su ataque a Suwa, lo que le acabaría convirtiendo en el estratega del clan Takeda. Añadir que se cree que su nombre real era Yamamoto Haruyuki (1500-1561), un samurái que se dedicó a viajar por todo Japón (en

---

<sup>98</sup> *Ibidem*, p. 16.

<sup>99</sup> *Ibidem*, p. 17.

<sup>100</sup> SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑...*, *op. cit.*, p. 92.

la *Kōyō Gunkan* se menciona Shikoku)<sup>101</sup> hasta que tuvo veintiséis años aprendiendo distintas habilidades, incluyendo tácticas militares, manejo de la lanza y construcción de castillos, entrando al servicio de Shingen cuando tenía ya cuarenta y cuatro años.<sup>102</sup> En cuanto al detalle de los estipendios, está tomado de la *Kōyō Gunkan*.<sup>103</sup>

El evento setenta y uno, *Masatoyo's Return*, nos presenta a otro de los vasallos del clan Takeda, Kudō Genzaemon, quien había sido exiliado injustamente de Kai por Nobutora; bajo su liderazgo, sin embargo, vuelve a acogerlo en el clan, otorgándole el nombre de Masatoyo y el apellido del clan Naitō. No se tienen muchos datos de Naitō Shurinosuke Masatoyo, apodado Genzaemon. Era parte de la familia Kudō-shi, vasallos jefes (譜代家老, *fudai-karō*) desde hacía generaciones del clan Takeda, que ganó varios méritos bajo el mandato de Shingen, y murió durante la última gran batalla del clan en Nagashino.

El evento setenta y dos, *The Invasion of Suwa*, se sitúa en el decimoprimero año de la era Tenshō (1542), en el palacio Tsutsujigasaki en Kai. Shingen planea atacar al clan Suga en Shinano, a pesar de haber mantenido una relación pacífica hasta el momento, porque han formado una alianza con el clan Yamanouchi Uesugi (que quería extender su influencia en Shinano) sin consultarle. Kansuke, sin embargo, ve a Shingen dubitativo, aunque Baba Nobuharu no es de la misma opinión. Este evento se enmarca dentro de la conquista de Shinano (信濃侵略, *Shinano shinryaku*) que tuvo lugar a partir de junio de 1542 y fue el primer movimiento de Shingen tras tomar oficialmente el mando del clan Takeda. Empezó con la invasión del distrito de Suwa, en el

---

<sup>101</sup> *Ibidem*, p. 155.

<sup>102</sup> 信州松代観光協会・山本勘助(道鬼)墓 (*Shinshū Matsushiro Kankō Kyōkai – Yamamoto Kansuke (Dōki) Haka*; Asociación Turística de Matsushiro-Shinshū – Tumba de Yamamoto Kansuke (Dōki) [t.a.]), [http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sightseeing/index.php?action=FacilityView&facility\\_id=29](http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sightseeing/index.php?action=FacilityView&facility_id=29) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>103</sup> SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑...*, *op. cit.*, pp. 162, 216.

que se centra este evento, y se enfrentó a Suwa Yorishige, antiguo aliado y esposo de su hermana pequeña Nene, que acababa justo de darle un heredero. La causa del conflicto, que ya hemos comentado cómo aparece resumida en el videojuego, se debió a que mientras el clan Takeda estaba sumido en conflictos sucesorios durante el exilio de Nobutora, Uesugi Norimasa (1523-1579) aprovechó para invadir los distritos de Saku y Chiisagata, provocando que Yorishige estableciera una alianza, e incluso llegara a repartir los territorios, sin consultar ni a los Takeda ni a los Murakami, que hasta ese momento todavía eran sus aliados.<sup>104</sup> En cuanto a Baba Nobuharu (1513-1575), de la familia Baba-*shi*, era uno de los vasallos del clan Takeda cuyo líder, Baba Torasada (1490-1529), forzó a hacer *seppuku* a Nobutora y posteriormente volvió a incorporar Shingen bajo su mando.

El siguiente evento, *Shinano Burns*, presenta de manera muy breve el comienzo de la invasión de la región de Suwa, introduciendo el sitio del castillo de Uehara. Históricamente, en 1542 Takeda también ordenó refuerzos desde el castillo de Takatō al mando de Takatō Yoritsugu. Cuando Suwa Yorishige se dio cuenta de que iba a quedar atrapado entre las dos fuerzas, se retiró al castillo de Kuwabara, un castillo subsidiario del de Uehara, a sólo un par de kilómetros al noroeste. Después de que los Takeda conquistaran Suwa, el castillo de Uehara también se convirtió en una de las bases más importantes de los Takeda en la zona. Tras la destrucción de los Takeda en Nagashino, sin embargo, el castillo fue abandonado.

El evento setenta y cuatro, *The Maiden of Suwa*, se sitúa tras la exitosa conquista del castillo de Uehara y la subsiguiente rendición del clan Suwa. El videojuego habla de cómo Yorishige fue temporalmente llevado a Kai, aunque posteriormente deciden ejecutarlo. En efecto, Shingen llevó a Yorishige y a

---

<sup>104</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p. 26.

su hermano Yoritaka (1528-1542) a Kai, obligándoles poco después a cometer *seppuku* en el Tōkō-ji de la ciudad de Kōfu.<sup>105</sup> Sin embargo, Shingen había hecho un trato con la familia Suwa que, a cambio de salvar la vida del hijo de Yorishige y Nene, Toraōmaru, tomaría como concubina a la hija que Yorishige había tenido con una mujer del clan Omi-*shi*, Suwa Goryōnin, llamada Suwa-*hime* en el videojuego, que posteriormente daría a luz al heredero de Shingen, Katsuyori, quien serviría como símbolo de la unión entre las familias Takeda y Suwa tal y como explica el videojuego, si bien el clan Suwa desapareció de la escena política tras la invasión de su territorio.<sup>106</sup>

El evento setenta y cinco, *Yukitaka's Service*, sigue profundizando en la invasión de Shinano situándose tras la conquista del castillo de Takatō<sup>107</sup> que, aunque no lo menciona el videojuego, sucedió entre 1544 y 1545 junto con la conquista del castillo de Fukuyo lo que le permitiría tomar el control del distrito de Kamiina (pref. Nagano)<sup>108</sup>. La segunda parte del evento introduce a Sanada Yukitaka, quien huyó a Ueno tras la destrucción de la casa de Unnō; aunque no lo menciona, el videojuego está haciendo referencia a la batalla de Unnōtaira en la que atacaron de manera conjunta los clanes Takeda, Suwa y Murakami y, aunque en efecto Yukitaka pertenecía a la familia de los Unnō, se hizo vasallo de Shingen alrededor de 1544, ganando importantes méritos durante la conquista de los territorios de Hokushin y Tōshin, que se corresponden respectivamente con las zonas norte y este de la prefectura de Nagano.<sup>109</sup> También participaría en las conquistas de los castillos de Shioda,

---

<sup>105</sup> *Ibidem*, p. 28.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

<sup>107</sup> *Ina City* – 高遠城跡の魅力をご紹介 (*Takatō-jō seki no miryoku wo shōkai*, Presentamos los encantos de las ruinas del castillo de Takatō [t.a.]), [https://www.ina-city.jp/smph/kankojoho/rekishi\\_bijut\\_su/bunka\\_kanko/bunkazai/takato\\_jyoseki.html](https://www.ina-city.jp/smph/kankojoho/rekishi_bijut_su/bunka_kanko/bunkazai/takato_jyoseki.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>108</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], 歴史文化ライブラリー..., *op. cit.*, pp. 28-29.

<sup>109</sup> *Ueda City Digital Archive* – 真田幸隆 (*Sanada Yukitaka*), <https://museum.umic.jp/sanada/siryō/sandai/020099.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Uedahara y Toishi, en el que se centra el siguiente evento, *The Siege Master's Plan*. Como ya menciona brevemente el videojuego más adelante, Shingen ya había intentado conquistar este castillo en 1550 sin éxito, conociéndose bajo el nombre de *Toishi-kuzure* (砥石崩れ) y siendo considerada la mayor derrota de la carrera de Shingen en textos como la *Kōhokusai-ki*, en la que perdió a más de mil hombres según está registrado en la *Katsuyama-ki*.<sup>110</sup> Volvería a intentarlo en 1551, esta vez poniendo a Yunitaka al mando, quien consiguió conquistar el castillo infiltrando a sus hombres, lo que permitió que le abrieran el castillo desde dentro. El evento también habla del *roku-mon-sen* (六文銭), el emblema del clan Sanada que consiste en seis monedas y simboliza el precio que hay que pagar para cruzar el mítico río Sanzu y llegar a la otra vida y que dice representar la voluntad de los soldados de morir por Harunobu; aunque en efecto las seis monedas representan el pago para cruzar el río Sanzu, y se siguió utilizando durante el periodo Edo, en general se interpreta que representa la voluntad de los guerreros de ir al campo de batalla dispuestos a morir por la causa sin arrepentimientos,<sup>111</sup> y no está asociado específicamente con Harunobu. Mencionan que a partir de entonces empezaron a llamarlo «*the Siege Master*», que se traduciría como *kōi tatsujin* (攻城達人), pero no se han encontrado referencias relevantes a este apodo exceptuando las del juego, por lo que es dudoso que sea un alias popular ya que no se ha perpetuado en el tiempo.

El evento setenta y siete, *Fūrinkazan Begins*, se sitúa tras la conquista de Toishi y cuenta cómo Murakami Yoshikiyo es el único obstáculo que se interpone para la conquista de Shinano por parte de Shingen. En la segunda parte

---

<sup>110</sup> *Ueda City Digital Archive – 砥石城攻略 (Toishi-jō kōryaku*, La toma del castillo de Toishi [t.a.], <https://museum.umic.jp/ikushima/history/shinano-toishijyo.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>111</sup> 黙山齋場・六文銭 (*Mokusan-saijō – Roku-mon sen*; Sitio Ceremonial Mokusan – Los seis *mon* [t.a.], <http://moku-san.net/2016/05/26/六文銭/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

del evento, Shingen y Kansuke recitan una frase de Sun Tzu, «*As fast as the wind, as quiet as a forest, as ruthless as fire. As indecipherable as shadow, as steadfast as a mountain, as swift as lightning*». Esta frase está tomada en concreto del capítulo siete de *El Arte de la Guerra*, «Las maniobras», una lectura popular entre los generales del periodo Sengoku, y una versión abreviada en *kanji*, pronunciada *fū-rin-ka-zan* (風林火山) es la que da nombre al evento y la que estaba escrita en una de las tipologías de bandera del clan Takeda,<sup>112</sup> concretamente en la conocida como *sonshi no hata* (孫子の旗) o *sonshi-shijo no hata* (孫子四如の旗)<sup>113</sup>, una de las cuales que se cree perteneció a Shingen se conserva en el Takeda-jinja.

El siguiente evento, *Go for the Heart*, está situado en el vigésimo año de la era Tenmon (1551) y menciona que el año anterior, en el conflicto conocido como «*the Rout at Toishi*» Harunobu había sido derrotado por Yoshikiyo Murakami, el líder del Norte de Shinano, y perdió a muchos valiosos vasallos, aunque ahora, sin embargo, lo tiene acorralado gracias a Yukitaka, lo que referencia el *Toishi-kuzure* explicado en el evento setenta y seis. Entre los «valiosos vasallos» a los que puede referirse el juego, seguramente se incluya a Yokota Takatoshi (1487-1550), un *rōnin* convertido en vasallo de Shingen que se suele contar entre las mayores pérdidas de la batalla.<sup>114</sup> El resto del evento narra una conversación entre Yukitaka y Kansuke en la que reafirman su lealtad al clan Takeda y, en concreto hacia Shingen, aunque les preocupa que todavía le pese haber exiliado a su padre, aunque tuviera buenos motivos para hacerlo.

---

<sup>112</sup> 歴史博物館 信玄公宝物館 (*Rekishi-hakubutsukan – Shingen-kō hōbutsukan*; Museo Histórico – La cámara de los tesoros del señor Takeda [t.a.] – Exhibition List, <https://shingen.i000.jp/exhibition/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>113</sup> *Kofu City* - 「風林火山」には続きがある！？ («*Fū-rin-ka-zan*» ni wa tsuduki ga aru!?)»; «¿Viento-bosques-fuego-montañas» tiene continuación!? [t.a.], <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/senior/kamejii/035.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>114</sup> ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて...*, *op. cit.*, pp. 202-203.

El evento setenta y nueve, *The Beginning of Purpose*, empieza con el ejército del clan Takeda rodeando el castillo de Katsurao, base de operaciones de Murakami Yoshikiyo. Sin refuerzos, era cuestión de tiempo que cayera, por lo que Yoshikiyo abandonó el castillo y huyó a Echigo y, unos días más tarde, en el castillo de Kasugayama, Murakami Yoshikiyo visita al líder del clan Uesugi, Nagao Kagetora, para pedirle ayuda, lo que en general coincide con los hechos conocidos.<sup>115</sup>

El evento ochenta, *Neither Too Hot nor Too Cold*, presenta una breve conversación entre Shingen y Kansuke, quien le informa que la familia que gobernaba el castillo de Kiso Fukushima se rinde; Shingen acepta, para sorpresa de su vasallo, pues como líder cree que lo importante es la flexibilidad. Esta decisión resultó ser acertada ya que, en años posteriores, el castillo de los Kiso se convertiría en uno de los bastiones más valiosos del clan Takeda. Este evento referencia el sitio de Kiso-Fukushima en Shinano de 1554.

El evento ochenta y uno, *The Marriage of Yoshinobu*, habla de la formación de la Triple Alianza, en la que Yoshinobu se casa con la hija de Imagawa Yoshimoto, y su hija Ōbai-in se casa con el hijo de Hōjō Ujiyasu. Establecida en 1554, se conoce como la *Kō-Sō-Shun Sangoku Dōmei* (甲相駿三国同盟), o «Alianza de los Tres Dominios de Kai, Sagami y Suruga», los territorios controlados por los clanes Takeda, Hōjō e Imagawa respectivamente.<sup>116</sup> En realidad, sin embargo, las relaciones matrimoniales que se establecieron fueron algo más complejas que las indicadas por el juego: en noviembre de 1552, una de las hijas de Imagawa Yoshimoto, Sadae-in, hermana pequeña de Ujizane e hija de la hermana de Shingen, se casó con el heredero de Takeda Shingen, Yoshinobu, enlazando los clanes Takeda-Imagawa; entre enero y febrero del año siguiente, se decidió el casamiento de la quinta hija de Shingen, Ōbai-in, con el hijo y heredero de Ujiyasu, Ujimasa, juntando los clanes

---

<sup>115</sup> SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄 (Takeda Shingen)*, Kioto, Minerva-shobō, 2005, p. 50.

<sup>116</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp. 30-35.

Takeda-Hōjō, aunque no se llevaría a cabo hasta diciembre de 1554; por último, en julio de 1554, la hija de Hōjo Ujiyasu, Hayakawa- *dono*, se casaría con el primogénito de Imagawa Yoshimoto, Ujizane, uniendo así los clanes Imagawa-Hōjō.<sup>117</sup> Se trata de uno de los eventos más relevantes de la primera mitad del periodo Sengoku ya que reunió a los tres clanes más poderosos del momento y, aunque durante la generación de sus padres los tres clanes habían estado enemistados, esta relación empezó a cambiar poco a poco una vez tomaron el mando sus respectivos hijos, Shingen tras exiliar a Nobutora, Yoshimoto ganando a su hermano mayor durante el *Hanakura no Ran* y en el caso de los Hōjō tras la muerte de Ujitsuna y la toma del mando de Ujiyasu. Seguramente en el videojuego no se detienen mucho en él ya que se profundiza en ellos durante los eventos de los clanes Hōjō e Imagawa. El siguiente evento, *Ōbain's Marriage*, simplemente describe la fastuosa boda entre la hija de Shingen, se cree que muy querida por su padre, y el hijo de Ujiyasu en la que, como se menciona en el juego, Shingen hizo alarde del poder del clan haciendo que participaran diez mil invitados.<sup>118</sup>

El evento ochenta y tres, *Before the Decisive Battle*, introduce lo que va a ser el foco de los siguientes eventos, y en general del personaje de Takeda Shingen en la cultura popular, su relación con Nagao Kagetora, más conocido como Uesugi Kenshin (1530-1578), alabado como la reencarnación de Bishamonten, el Dios de la Guerra. En este evento también aparece Kōsaka Masanobu, más conocido como Kasuga Toratsuna (1527-1578), con el que Shingen compartió una serie de documentos sobre educación y filosofía que se cree fueron la base

---

<sup>117</sup> *Ibidem*, p. 35.

<sup>118</sup> *Kai City Library – 黄梅院について (Ōbai-in ni tsuite; Sobre Ōbai-in [t.a.])*, [https://kai.library2.city.kai.yamanashi.jp/furusato\\_08.html](https://kai.library2.city.kai.yamanashi.jp/furusato_08.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

para escribir la *Kōyō Gunkan*.<sup>119</sup> Por otra parte, aunque no está demostrado, en la cultura popular suele considerarse que él y Shingen eran amantes.<sup>120</sup>

Los siguientes tres eventos, empezando por el ochenta y cuatro, *The Woodpecker Tactic*, nos cuentan lo que se conoce como la batalla de Kawanakajima (川中島の戦い, *Kawanakajima no tatakai*) que se prolongó entre 1553 y 1564 y se desarrolló durante cinco combates, siendo el más cruento el cuarto en 1561 durante el que murieron Nobushige, hermano pequeño de Shingen, y el estratega Yamamoto Kansuke,<sup>121</sup> y en el que se centran los siguientes tres eventos. Durante el evento Kansuke explica la estrategia del título, la táctica del pájaro carpintero, *kitsutsuki senpō* (啄木鳥戦法) en japonés, según la cual Nobuharu<sup>122</sup> y Masanobu atacarán a Kagetora por la retaguardia cuando aparezca en la montaña Saijō frente al castillo de Kaizu; cuando huyan, Shingen y sus soldados los atacarán. Aunque en efecto esta es la estrategia que se cree se siguió en esta batalla,<sup>123</sup> el nombre de la misma no aparece en el *Kōyō Gunkan*, sino que está tomado del *Kōetsushin-senroku*.<sup>124</sup> Parte del texto ha sido traducido al japonés moderno bajo la supervisión del profesor Okazawa Yoshiyuki (岡澤由往) y, la explicación que da Kansuke de la táctica, así como el nombre, aparece en el séptimo capítulo del séptimo volumen:

---

<sup>119</sup> *Kofu City – Kasuga Toratsuna*, <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/24generals/kasuga-toratsuna.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>120</sup> NAISHI, M. «武田信玄は本当に高坂昌信と恋人関係にあったのか?» (*Takeda Shingen wa honō ni Kasuga Toratsuna to koibito-kankei ni atta ka?*, ¿De verdad Takeda Shingen y Kasuga Toratsuna eran amantes? [t.a.]), *JB Press*, (12-IV-2021), <https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/64709> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>121</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p. 42.

<sup>122</sup> En el texto del videojuego hay una errata, ya que dice que quien va a acompañar a Masanobu es Harunobu, es decir, Shingen, mientras que realmente fue Baba Nobuharu. Queda demostrado que es una errata y no un error de fidelidad porque en el siguiente evento, el ochenta y cinco, durante el diálogo llaman a Baba «Harunobu» aunque en el nombre que aparece en la cartela junto con su retrato pone correctamente «Nobuharu».

<sup>123</sup> SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, p.71.

<sup>124</sup> *Ibidem*.

勘助は恐れ入って、「この度の上杉の陣立てを見るにつけ、謙信は、生死をこの一戦にかけている覚悟と思われます。そこで私の考えでは、啄木鳥という鳥は、木をつついて餌の虫を獲る時に、朽ちた穴にはかまわず、後ろの方をくちばしで叩き、虫が驚いて前の穴に出てくるのを獲り食います。今度の戦術もこれに等しいかと思ひます」<sup>125</sup>

*Kansuke wa osoreitte, «kono tabi no Uesugi no jindate wo miru ni tsuke, Kenshin wa, seishi wo kono issen ni kaketeiru kakugo to omowaremasu. Soko de watashi no kangae de wa, kitsutsuki to iu tori wa, ki wo tsutsuite esa no mushi wo karu toki ni, kuchita ana ni wa kamawazu, ushiro no hō wo kuchibashi de tataki, mushi ga odorote mae no ana ni dete kuru no wo kari kuimasu. Kondo no senjutsu mo kore ni hitoshii ka to omoimasu» [t.a.]*

Kansuke intervino y dijo, «A juzgar por la formación de los Uesugi en esta ocasión, creo que Kenshin tiene la determinación para arriesgarlo todo en esta batalla. Por eso he pensado en el ave que conocemos como pájaro carpintero, que cuando picotea repetidamente el árbol para cazar los insectos que son su presa, no se molesta con los agujeros que están podridos, sino que golpea con el pico el agujero de atrás y se come a los insectos que, sorprendidos, acaban saliendo por el agujero frontal. Considero que esta táctica es muy similar a esto» [t.a.]

El evento ochenta y cinco, *To Saijosan Mountain*, muy brevemente introduce el principio de la táctica, en la que Kansuke, Masanobu y Nobuharu están en la montaña de Saijō, mientras que el ochenta y seis, *Into de Mist*, presenta a Masanobu y Nobuharu que están esperando la llegada del ejército de Kenshin, aunque no tardan en darse cuenta de que han sido descubiertos y Kenshin está bajando la montaña para dirigirse a Hachimanbara, donde ocurrió el

---

<sup>125</sup> *Nagano Convention & Visitors Bureau - 甲越信戦録・七 山本勘助入道討死のこと (Kōetsushin-senroku – Nana Yamamoto Kansuke Nyūdō uchijini no koto; Siete - Sobre la muerte en batalla de Yamamoto Kansuke Nyūdō [t.a.]), <https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/senki7.php.html#a7> (fecha de consulta: 28-XI-2021).*

grueso de esta cuarta pelea, a la que también se conoce como *Hachimanbara no tatakai* (八幡原の戦い)<sup>126</sup>.

En el evento ochenta y siete, *The Fallen Woodpecker*, Kansuke quiere exiliarse por haber sido el artífice de la táctica fallida del pájaro carpintero. Kansuke deja la fuerza principal del clan Takeda y se dirige hacia la parte invadida por Uesugi. Se encuentra con Takeda Nobushige, muy herido, que se lamenta por no haber sido lo suficientemente fuerte para que el plan funcionara. Le pide que se disculpe ante su hermano y que, en su ausencia, los proteja a él y al clan. Aquí mencionan cómo Takeda Nobushige fue conocido por generaciones posteriores como «*A True Adjutant*», *makoto no bushō* (まことの武将) en japonés, un apodo que data del periodo Edo en el que estaba muy bien considerado; el confucianista Murokyūsō en su colección de ensayos *Sundai Zatsuwa* (駿台雑話) escrita en 1732 dedica un capítulo a Nobushige donde dice de él: 「天文、永禄の間に至って賢と称すべき人あり。甲州武田信玄公の弟左古典厩武田信繁是なり」<sup>127</sup> (*Tenbun, Eiroku no aida ni itatte ken to shōsu beki hito ari. Kai Takeda Shingen-kō no otōto Kotenkyū Takeda Nobushige kore nari*; Durante las eras Tenbun y Eiroku había una persona inteligente. Este era el hermano pequeño del señor Takeda Shingen de Kai, Kotenkyū Takeda Nobushige [t.a.]). Sintiendo el peligro, Kansuke vuelve hacia donde está el cuerpo principal del ejército del clan Takeda, pero se le interponen tropas con el «Bi» de Bishamonten en los estandartes; de hecho, en el museo Uesugi-*hakubutsukan* de la ciudad de Yonezawa (pref. Yamagata) se conserva uno que perteneció al clan. Se encuentra cara a cara con Kagetora, lo reta y le pregunta cómo adivinó su plan. Kagetora dice, con muy malos modos, que no ha adivinado nada, sino que era

---

<sup>126</sup> SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, p. 71.

<sup>127</sup> MURO, K. [室鳩巢], *駿台雑話* (*Sundai zatsuwa*; Charla con Sundai [t.a.]), Kioto, Kōei-dō, 1894, p.186, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/754747/39?tocOpen=1> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

imposible engañarle desde un principio. Luego mata a Kansuke. Mientras muere, Kagetora le dice que él siempre está observando a sus enemigos, y que se dio cuenta de lo que pensaban hacer en cuanto vio la fortaleza. Luego se despidió, llamándolo por su verdadero nombre: Yamamoto Dōkikai, aunque realmente Dōkikai fue su nombre budista póstumo.<sup>128</sup> Kansuke entiende en ese momento que lo que les descubrió es el humo de los fuegos del campamento. La narración general del evento coincide con lo compartido por el profesor Okazawa,<sup>129</sup> y este último detalle, sobre cómo fue el humo de la comida que estaba preparando el clan Takeda lo que alertó a Kenshin de sus intenciones, que aparece más desarrollado en los eventos del videojuego relacionados con el clan Uesugi, está descrito en la *Hoku-Etsu-gundan*.<sup>130</sup>

El evento ochenta y ocho, *A Legendary Duel*, habla de cómo la cuarta batalla en Kawanakajima fue la más violenta, en la que se forjó la leyenda de Kenshin atacando el campamento base de Shingen él solo, lo que hace referencia a una anécdota narrada en el tercer capítulo del octavo volumen de la ya mencionada crónica *Kōetsushin-senroku* en la que se dice que Kenshin asaltó el campamento de los Takeda a caballo y atacó a Shingen con una *mitachi*, un golpe que Shingen interceptó con su *gunbai*.<sup>131</sup>

---

<sup>128</sup> Nagano Convention & Visitors Bureau – 勘助宮 (*Kansuke no miya*; Santuario a Kansuke [t.a.]), <https://www.naga-no-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000161.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>129</sup> *Ibidem*.

<sup>130</sup> SASAMOTO, S. [笹本正治], 武田信玄..., *op. cit.*, pp. 72-74. KINOSHITA, M. [木下正博], «上杉家の軍記「北越軍談」と蜃気楼～上杉謙信は本当に蜃気楼を見たのか～» (*Uesugi-ke no gunki «Echigo-gundan» to shinkirō – Uesugi Kenshin wa hontō ni shinkirō wo mita no ka*); El *gunki* de la familia Uesugi «Echigo-gundan» y el espejismo - ¿De verdad Uesugi Kenshin vio un espejismo? [t.a.], *Toyama Pref. General Education Center*, 2013, [http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013\(H25\)/2013-01.pdf](http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013(H25)/2013-01.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>131</sup> Esta anécdota está tan extendida que hay incluso una estatua representando esta escena en la ciudad de Nagano conocida como la *Mitachi Nanatachi no zō* (三太刀・七太刀の像). *4Travel*, <https://4travel.jp/travelogue/11183669> (fecha de consulta: 28-XI-

謙信公は左の方へ回り、ただ一騎で床几の元へ馬を乗りつけ、小豆長光の太刀で切りつける。信玄公は、床几に腰をかけたまま軍配団扇ではっしと受け留める。<sup>132</sup>

*Kenshin-kō wa hidari no hō he mawari, tada ikki de shōgi no moto he uma wo noritsuke, Azuki Nagamitsu no ōdachi de kiritsukeru. Shingen-kō wa, shōgi ni koshi wo kaketa mama gunbai-uchiwa de hasshi to uketomeru.*

El señor Kenshin giró hacia la izquierda, y cargó solo montado en su caballo contra el taburete, asestando un golpe con su *odachi* la Azuki Nagamitsu. El señor Shingen detuvo el ataque con su abanico *gunbai* permaneciendo sentado en el taburete.

Los siguientes dos eventos se sitúan tras el final de la contienda de Kawanakajima y cubren el incidente de Yoshinobu (義信事件, *Yoshinobu jiken*), o incidente de la traición de Yoshinobu (義信謀反事件, *Yoshinobu muhon jiken*), acaecido en 1565. El evento ochenta y nueve, *The Invasion of Suruga*, cuenta cómo la muerte de Yoshimoto alteró profundamente el estado del clan, heredado por Imagawa Ujizane (1538-1614) que carecía del talento de su predecesor, hasta el punto de que Shingen no ve motivos para perpetuar su alianza con ellos y decide invadir Suruga, introduciendo así la invasión de Suruga (駿河侵略, *Suruga shinryaku*) que tendría lugar a partir de 1568. En el evento se acerca Masakage a revelar a Shingen que su señor, Obu Toramasa, quiere traicionarlo para poner en su lugar a Yoshinobu, primogénito de Shingen, un evento que según la *Kōyō Gunkan* sucedió inmediatamente después de la última batalla de Kawanakajima.<sup>133</sup> En concreto, Yoshinobu se casó con una de las hijas de Imagawa Yoshimoto en 1552 para reforzar la alianza

---

2021). 川中島古戦場 (*Kawanakajima-kosenjō*; Viejo campo de batalla de Kawanakajima [t.a.]), <http://www.kosenjo.com/05.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>132</sup> *Nagano Convention & Visitors Bureau - 甲越信戦録・巻の八 (Maki no hachi*, Octava parte [t.a.]), <https://www.naga-no-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/senki8.php.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>133</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p. 51.

entre los clanes,<sup>134</sup> y se cree que la relación con su padre empeoró notablemente cuando Shingen decidió establecer una alianza con el clan Oda a instancias de Nobunaga en 1565, la *Kō-Bi Dōmei* (甲尾同盟) o Alianza de los Dominios de Kai y de Owari, siendo que el clan Oda estaba enemistado con los Imagawa ya desde la generación de Nobuhide, pero aún más tras la muerte de su líder Yoshimoto en la batalla de Okehazama contra los Oda en 1560.<sup>135</sup> El plan de Yoshinobu para traicionar a su padre, sin embargo, sólo aparece narrado en la *Kōyō Gunkan*: Yoshinobu habló con sus fieles vasallos Obu Toramasa (1504-1565) y Sone Suō, más conocido como Sone Toramori, pero sus charlas secretas fueron descubiertas por un criado que se lo comentó al hermano pequeño biológico de Toramasa, Oba Masakage (c.1515-1575), quien decidió informar a Shingen,<sup>136</sup> que es la escena descrita en el juego.

El evento noventa, *The Execution of Yoshinobu*, habla de cómo el heredero del clan, Yoshinobu, fue capturado y encerrado en un templo en Kai. Era acusado de coludir con el clan Imagawa y urdir el asesinato de Shingen, todo ello gracias al testimonio entre bambalinas de Obu Masakage. También fue capturado y ejecutado uno de los principales vasallos, Obu Toramasa. Unos días después, se le ordenó a Yoshinobu que se hiciera *seppuku*. En la *Kōyō Gunkan* se habla de cómo, además de a Toramasa, Shingen mandó a ejecutar a Suō y a Nagasaka Genkorō, y exiliar a todos aquellos relacionados con ellos. En 1565, poco después de la ejecución de sus aliados, Yoshinobu fue encerrado en el templo Tōkō-ji de la ciudad de Kōfu, aunque no se le forzaría a cometer *seppuku* hasta 1567.<sup>137</sup> En la segunda parte del evento, Shingen le otorga a Oba Masakage el prestigioso apellido de Yamagata, y le deja a cargo de la fuerza más poderosa del clan, *Toramasa's Red Brigade*. La unidad de caba-

---

<sup>134</sup> SASAMOTO, S. [笹本正治], 武田信玄..., *op. cit.*, p. 59.

<sup>135</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], 歴史文化ライブラリー..., *op. cit.*, p. 52.

<sup>136</sup> *Ibidem*, p. 53.

<sup>137</sup> *Ibidem*, pp. 55-56.

llería roja de los Takeda, que se suele abreviar como *aka-sonae* (赤備え, teñido de rojo [t.a.]), fue iniciada por Obu Toramasa y continuada por su hermano Masakage tras su muerte, como indica el videojuego, siendo una de las unidades más temidas del clan.<sup>138</sup>

El evento noventa y uno, *The Triple Alliance Breaks*, habla de cómo Shingen se dispone a invadir Suruga, una acción que enfadó al gobernante de Sagami, Hōjō Ujiyasu: el clan Hōjō formaba parte de la Triple Alianza, y su mujer era del clan Imagawa. Inmediatamente, Ujiyasu rompió su alianza con Takeda y mandó de vuelta a casa a la hija de Shingen, y esposa de su hijo Ujimasa, Ōbai-in. Ōbai-in había estado en muy buenos términos con su esposo Ujimasa, y de la impresión enfermó. Después de poco tiempo, Ōbai-in murió sin haber recobrado la consciencia. Aunque no era habitual, se construyeron dos templos para llorarla, uno encargado por su esposo Hōjō Ujimasa y otro por su padre Takeda Shingen. La ruptura de la Triple Alianza, sin embargo, es más compleja de lo que deja entrever el videojuego, y también contribuyó la alianza del clan Imagawa con los Uesugi, así como la alianza de los Takeda con los Tokugawa, siendo su enemistad con el clan Hōjō sólo una de las consecuencias finales del desgaste de las relaciones diplomáticas entre estos tres grandes poderes.<sup>139</sup> En cuanto a la reacción de Ōbai-in, en efecto fue devuelta al dominio de Kai tras la ruptura de la alianza, y murió poco después en 1569, aunque se tienen pocos datos fidedignos al respecto; sobre los templos construidos en su honor, aunque no se tienen pruebas concluyentes, se consideran que son el Daisen-ji de la ciudad de Kōfu encargado por Shingen y el de Ujimasa, el Sōun-ji, en la prefectura de Kanagawa.

---

<sup>138</sup> *Yamanashi Tourism Organization - 武田家と真田信繁 (Takeda Shingen to Sanada Nobushige, Takeda Shingen y Sanada Nobushige [t.a.]), <https://www.yamanashi-kan-kou.jp/special/special2016-04.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).*

<sup>139</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp. 69-71.

El evento noventa y dos, *The Battle of Mimasutoge*,<sup>140</sup> relata cómo el clan Takeda rompe la Triple Alianza y conquista Suruga. Como respuesta, el clan Hōjō se une al clan Imagawa para ir contra ellos. Los ejércitos del clan Takeda, exhaustos tras su conquista de Suruga, tenían serios problemas para enfrentarse a los Hōjō. Las valerosas acciones de la Brigada Roja comandadas por Yamagata Masakage era lo que los mantenía a flote. Incapaz de vencerles, el clan Hōjō les ofreció un tratado de paz. A partir de esta batalla, la fama de Yamagata Kagemasa se extendió por el territorio. La batalla de Mimase-*tōge* tuvo lugar en octubre de 1569 y enfrentó a los clanes Takeda y Hōjō, y en la *Kōyō Gunkan* se habla de cómo hubo más de tres mil muertos entre los Hōjō mientras que sólo unos novecientos de los Takeda, en parte gracias a la emboscada de Masakage y su unidad de cinco mil hombres.<sup>141</sup>

El siguiente evento, *The Northwest Plan*, presenta una reunión en la que Shingen informa a sus principales vasallos de que van a marchar hacia la capital cruzando Mikawa y conquistando Owari, y a la vanguardia del ataque estará Masakage y su Brigada Roja. Aunque no dan más detalles de la batalla, podemos suponer que este evento hace referencia a la batalla de Mitakagahara (三方ヶ原の戦い, *Mitakagahara no tatakai*) de 1573 contra los ejércitos de los Tokugawa y los Oda, en la que la caballería liderada por Yamagata Masakage causó estragos e inspiró a Tokugawa Ieyasu para copiar esta unidad en 1582 poniendo al mando a Ii Nagamasa.<sup>142</sup> Hacia el final del evento, Shingen ordena a Masakage que jure por Tatenashi que va a sembrar el miedo en el

---

<sup>140</sup> Parece que se trata de una errata del juego ya que, como se indica más adelante, se pronuncia Mimase-*tōge* y no Mimasutoge.

<sup>141</sup> *Aikawa Sightseeing Association* – 三増合戦史跡 (*Mimase-kassen shiseki*; Ruinas históricas de la batalla de Mimase [t.a.]), [https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa\\_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html](https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>142</sup> *Yamanashi Tourism Organization* -武田家と真田信繁..., *op. cit.*

corazón de sus enemigos durante la batalla, lo que es una referencia a la *tate-nashi no yoroi* (楯無鎧), una reliquia familiar del clan Takeda que se conserva en el Kandaten-jinja.

El último evento dedicado al clan Takeda es el noventa y cuatro, *The Takeda Banner in Seta*, que presenta una versión contrafactual de la historia según la cuál Takeda Shingen logró unificar el archipiélago y establecerse en la capital de Kioto. Durante el evento Shingen recita: «*people are the stone walls, people are the castle*», una referencia al *waka* 「人は城、人は石垣、人は堀」 (*hito wa shiro, hito wa ishigaki, hito wa hori*) que Shingen recita en el *Kōyō Gunkan*<sup>143</sup> y que incluso hoy día suelen utilizar empresarios como lema.<sup>144</sup>

## *El clan Uesugi*

### *Introducción al clan*

El clan Uesugi (上杉氏, *Uesugi-shi*)<sup>145</sup> fue una familia samurái de la provincia de Echigo (parte de la prefectura de Niigata), descendiente del clan

---

<sup>143</sup> MAKISE, M. [牧瀬稔], «鎌倉草創塾・研究結果報告書» (*Kamakura Sōsō Juku - Kenkyū-kekka hōkokusho*; Escuela Sōsō en Kamakura - Informe de los resultados de la investigación [t.a.]), *Kamakura City*, 2013, <https://www.city.kamakura.kanagawa.jp/sei-saku-souzou/gyoumuhoukoku25.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>144</sup> DAIGO, K. [太期健三郎], «「人は石垣、人は城、人は堀」 (武田信玄) ~ 人材マネジメントの基本的なあり方を考える» («*Hito wa ishigaki, hito wa shiro, hito wa hori*»)(*Takeda Shingen*) – *Jinzai manejimento no kihon-teki na arikata wo kangaeru*, «Las personas son los muros, las personas son el castillo, las personas son los fosos» (*Takeda Shingen*) – *Pensamos sobre las bases de manejar los recursos humanos* [t.a.]), *Rōsei jōhō*, (17-X-2012), [https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry\\_no=57711](https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry_no=57711) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>145</sup> AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究* (*Echigo Uesugi-shi no kenkyū*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.]), Tokio, *Kōshi-shoin*, 1999; IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表 (為影・謙信・景勝)* (*Zōho-kaitei-ban Uesugi-shinenpyō [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu]*; Versión ampliada y revisada de la tabla cronológica del clan Uesugi [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu])

Fujiwara que tuvo apogeo durante el periodo Sengoku. En este momento, el clan tenía tres ramas principales: Ōgigayatsu, Inukake y Yamanouchi que en ocasiones se enfrentaron y en otras se aliaron. Durante el periodo Muromachi los miembros del clan fueron designados como *shugo* y también dominarían regularmente el puesto de Canciller de Kantō (關東管領, *Kantō kanrei*). Entre sus miembros destacaron Uesugi Fusayoshi (1474-1507), séptimo jefe de la familia Uesugi de Echigo, y Uesugi Sadazane (1478-1550), gobernador militar de la provincia de Echigo y el octavo jefe de la familia Echigo-Uesugi. Pero fue Uesugi Kenshin (1530-1578), sucesor de Uesugi Sadazane, el que se convirtió en uno de los caudillos más influyentes de su época y uno de los señores de la guerra más famosos de la historia nipona.

### *Los eventos históricos*

La historia de este clan o, más concretamente, la historia de Uesugi Kenshin, empieza en el evento noventa y ocho, *Cloak of Invisibility*, donde se explica cómo Nagao Tamekage decide ceder su puesto de líder del clan a su hijo Nagao Harukage (1509-1553) a pesar de su frágil estado de salud, aunque siga controlando la familia desde las sombras.<sup>146</sup> Al mismo tiempo, decide mandar a su segundo hijo, Torachiyo, más conocido posteriormente como Uesugi Kenshin, al templo Rinsen-ji bajo la tutela de Tenshitsu Kōiku (1480-1563) con la intención de que se haga monje algún día aunque, para desesperación del clérigo, el niño sigue estudiando estrategias militares mientras está en el templo. Tal y como explica el videojuego, Kenshin nació en el seno del clan Tamekage, si bien quién fue su madre, así como el número exacto de

---

[t.a.], Tokio, *Kōshi-shoin*, 2007; INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信 (Uesugi Kenshin)*, Tokio, *Kōdansha*, 2020; YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信 (Uesugi Kenshin)*, Tokio, *Yoshikawa KōBunkan*, 2020.

<sup>146</sup> IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, p. 61.

hermanos, sigue estando sujeto a controversias.<sup>147</sup> Como es de suponer, no se conservan documentos fiables sobre la infancia del *daimyō*, por lo que suele tomarse como referencia la *Kenshin-kō go-sho-shū*. En estos documentos se recoge el ingreso del joven Torachiyo en el Rinsen-*ji*, templo familiar de los Nagao, así como su interés en las tácticas, e incluso se habla de que su obsesión por la guerra provocó que Tenshitsu lo enviara de vuelta con su padre.<sup>148</sup>

El siguiente evento, *Sadazane Uesugi*, presenta de manera muy breve la figura de Uesugi Sadazane (1478-1550), relevante en eventos posteriores, *shugo* del dominio de Echigo, si bien realmente no era más que una marioneta de Nagao Tamekage y, aunque intentó rebelarse, fracasó, por lo que se alegró de que el *daimyō* se retirara. Realmente, Sadazane se convirtió en *shugo* de Echigo gracias a las maquinaciones de Tamekage, quien asesinó a Uesugi Fusayoshi (1474-1507) con la intención de que su hijo adoptivo, Sadazane ascendiera al poder.<sup>149</sup> Tal y como explica el juego, esto provocó que el poder efectivo cayera en manos de Tamekage, algo de lo que eran conscientes los señores feudales de la época, ya que así ha quedado explicitado en la correspondencia conservada de Date Tanemune (1488-1565)<sup>150</sup>. El intento de revuelta que menciona el videojuego posiblemente se refiera al incidente acaecido en 1513 en el que Sadazane, aprovechando la ausencia de Tamekage que había ido a solucionar asuntos de una familia noble del norte de Shinano, intentó ocupar el castillo de Kasugayama; fue prontamente recuperado por Tamekage, obligando a Sadazane a que se refugiara en su residencia.<sup>151</sup>

---

<sup>147</sup> INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信, op. cit.*, pp. 102-106.

<sup>148</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信, op. cit.*, p. 46.

<sup>149</sup> *The Niigata Prefectural Museum of History – 上杉定実知行宛行状 (Uesugi Sadazane chigyō-ate-gaijō)*; Carta de cesión de territorios por Uesugi Sadazane [t.a.], [https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data\\_id=35439](https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data_id=35439) (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>150</sup> AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究 (Echigo Uesugi-shi no kenkyū)*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.], Tokio, *Kōshi-shoin*, 1999, p. 286.

<sup>151</sup> *Ibidem*, pp. 286-287.

El evento número cien, *Sentō-in's Marriage*, explica cómo el clan Ueda Nagao era una ramificación del clan Echigo Nagao, pero no estaban en buenos términos, como demuestra que se rebelaran una vez contra Tamekage y perdieran. A pesar de ello, continúa el videojuego, puesto que ambos estaban emparentados con el clan Nagao principal, Harukage pensó formar una alianza matrimonial con ellos por lo que se decidió que la hermana de Torachiyo, *Sentō-in*, se casara con Nagao Masakage (1526-1564). Los roces entre Tamekage y la rama Ueda Nagao fueron constantes, sobre todo entre 1536 y 1537 cuando involucraron al clan Fukuōji, a pesar de que, teóricamente, en esa época ya estaba retirado Tamekage.<sup>152</sup> Fueron los conflictos acaecidos durante este periodo los que se considera que llevaron a la alianza matrimonial que menciona el videojuego, recogida en el *Hoku-Etsu-gunki*,<sup>153</sup> aunque se cree que fue una iniciativa de Tamekage y no de su hijo Harukage.<sup>154</sup> Por otra parte, tal y como se ha comentado al inicio del apartado, la composición de la familia de Uesugi Kenshin sigue estando llena de incógnitas. *Sentō-in* aparece como su hermana mayor en la línea genealógica *Heishi Nagao-shi keizu* (平姓長尾氏系図), donde también se menciona que murió a una edad muy avanzada.<sup>155</sup> Sin embargo, el descubrimiento posterior en el templo Jōkei-in (ciudad de Yonezawa, pref. Yamagata) de un retrato de la pareja *Sentō-in* y Masakage, que se cree fue pintado por un familiar cercano cuando la mujer seguía con vida, parece indicar que no eran hermanos de la misma madre, ya que aparecen los nombres de Tamekage, quien se cree fue su esposa legítima, Harukage y la propia *Sentō-in*, pero se ha excluido a Torachiyo.<sup>156</sup>

---

<sup>152</sup> IKE, S. [池亭] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, pp. 60-62.

<sup>153</sup> INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信...*, *op. cit.*, p. 115.

<sup>154</sup> *Ibidem*, p.63.

<sup>155</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p. 276.

<sup>156</sup> *Ibidem*, pp. 9-10.

El siguiente evento, *The Death of Tamekage*, se sitúa en el lecho de muerte del general, moribundo por enfermedad. Muestra una conversación entre él y Torachiyo, donde le encarga a regañadientes el clan, ya que prevé que su muerte va a volver a desestabilizar la región de Echigo. Esto situaría la acción del juego alrededor de 1542, cuando se tiene constancia de que murió este general,<sup>157</sup> aunque si fue por enfermedad, en batalla o por asesinato no está comprobado.<sup>158</sup>

El evento ciento dos, *Waking the Dragon*, empieza introduciendo a Kuroda Hidetada (1492-1546), subordinado de Uesugi Sadazane, quien levantó un ejército en dos ocasiones: la primera vez mató a los hermanos menores de Harukage antes de que se le obligara a rendirse ante el ejército de Nagao, pero al enterarse de la muerte de Tamekage decidió reunir tropas de nuevo. Para evitar futuras traiciones, Torachiyo, ahora llamado Kagetora, vence en batalla a Hidetada, quien se suicida en el castillo de Yasuda. El evento acaba diciendo cómo esta aplastante victoria hará que el nombre de Kagetora resuene por todo Echigo. Empezando por el cambio de nombre, la primera vez que se tiene constancia de que utilizara «Kagetora» es una carta escrita por Nagao Harukage en agosto de 1543 dirigida al señor del castillo de Tochio, Honjō Saneyori, donde habla de que se ha recuperado ya de su enfermedad (tal y como menciona el videojuego en su introducción, era bastante enfermizo) y menciona a su hermano pequeño con el nuevo nombre.<sup>159</sup> En cuanto al conflicto al que hace referencia el juego, se conoce como la Revuelta de Kuroda Hidetada (黒田秀忠の乱, *Kuroda Hidetada no Ran*), dividida principalmente en dos partes, que se alargó entre 1544 y 1547, como

---

<sup>157</sup> *Ibidem*, p. 44.

<sup>158</sup> NAISHI, M. [乃至政彦], «病死か戦死か暗殺か、謎多き武将、長尾為景の死因とは?」(*Byōshi ka senshi ka ansatsu ka, nazo-ōki bushō, Nagao Tamekage no shiin to wa?*; ¿Fue muerte por enfermedad, en batalla o asesinato? ¿Cuál fue la causa de la muerte del general de los muchos misterios, Nagao Tamekage? [t.a.]), *JBPress*, (5-XI-2021), <https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/67550> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>159</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信, op. cit.*, pp. 46-47.

demuestran dos cartas firmadas por Kagetora.<sup>160</sup> Hidetada era un vasallo de los Nagao desde tiempos de Uesugi Fusayoshi, señor del castillo de Kurotaki y bastante cercano a Tamekage. Por el contrario, no respetaba a Harukage, con el que tuvo frecuentes desacuerdos, por lo que, tras la muerte del líder retirado, se alió con Nagao Nagakage, parte de la rama Sanjō-Nagao, para atacar el castillo de Tochō. Según la *Kenshin-kō go-sho-shū*, Kagetora reunió una alianza con los clanes Uesugi y Nagao de Echigo, así como Yasuda y Honjō de la región de Agakita (actual pref. Niigata) y forzó su rendición, pero Hidetada, apelando a su pasado como monje, le pidió clemencia; gracias a la intervención del *shugo* Uesugi Sadazane, se le perdonó la vida. Sin embargo, y según sigue narrando la misma fuente, al año siguiente Hidetada volvió a rebelarse, por lo que en 1546, ya con el apoyo del *shugo* de Echigo, Kagetora acabó con él y con su clan, ganándose el apoyo de las otras familias de la región por su expeditiva actuación contra el traidor.<sup>161</sup>

El siguiente evento, *War Demands Heroes, Heroes Demand War*, presenta una larga conversación entre Usami Sadamitsu (1489-1564) y Kakizaki Kageie (1513-1575), vasallos del clan Uesugi de la provincia de Echigo, en la que le piden a Harukage que ceda su puesto como líder del clan a su hermano pequeño Kagetora, ya que su débil forma de gobierno está perdiendo el apoyo de las gentes de Echigo. Harukage, sin embargo, insiste en que es el primogénito y se niega a ceder el puesto, por lo que al final tiene que intervenir el *shugo* para mediar en la discusión. Según el *Hoku-Etsu-gunki*, la enemistad entre los dos hermanos se derivó de la fama que alcanzó Kagetora tras la subyugación de Kuroda Hidetada, lo que provocó que varios de los principales señores de la región se pusieran de su parte, tales como Honjō

---

<sup>160</sup> MAESHIMA, S. [前嶋敏], «景虎の権力形成と晴景» (*Kagetora no kenryoku-keisei to Harukage*; La toma de poder de Kagetora y Harukage [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信 (Uesugi Kenshin)*, Tokio, Kōshi-shoin, 2017, pp. 3-28, espec. pp. 12-14.

<sup>161</sup> IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, pp. 76-78.

Saneyori, Ōkuda Tomohide, Naoe Sanetsuna, Yamayoshi Yukimori y Nagao Kagenobu.<sup>162</sup> Es también en este *gunki* donde se habla de la implicación de Sadamitsu en las negociaciones,<sup>163</sup> por lo que parece ser la fuente que está siguiendo el videojuego.

El evento ciento cuatro, *Kagetora Stands Up*, continúa narrando el conflicto sucesorio, empezando cuando Harukage ha pasado a ser el hijo adoptivo de Sadazane. Poco tiempo después, este le recomienda que le ceda pacíficamente su puesto a Kagetora, provocando que Harukage sospeche que el *shugo* ha sido amenazado por su hermano pequeño, aunque este lo niega. Tal y como explica el videojuego, fue gracias a la mediación de Sadazane que los dos hermanos resolvieron pacíficamente el conflicto y, aunque no está demostrada la implicación de Kagetora en la decisión del *shugo* de Echigo, lo cierto es que siguen sin estar claras las razones por las que tanto él como Harukage cambiaron tan repentinamente de opinión.<sup>164</sup> Así, Kagetora consiguió hacerse con el puesto de líder del clan Nagao, y su primer movimiento fue el ataque al castillo de Sakado, sin embargo, ordena que no maten a Masakage, puesto que es su cuñado. Aunque no explicitado por el videojuego, la causa del ataque a este castillo fue que Masakage se mantuvo leal a Harukage incluso tras el traspaso de poder.<sup>165</sup>

El siguiente evento, *Farewell, Sadamitsu*,<sup>166</sup> cierra esta parte de la historia del clan narrando brevemente la muerte de Uesugi Sadazane por enfermedad y, dado que no tenía herederos, su puesto como *shugo* de Echigo pasa a manos de Kagetora quien, además, obtiene la aprobación del *shogunato*. En efecto, en 1550 murió Sadazane, aunque, debido a la inestabilidad política de

---

<sup>162</sup> *Ibidem*, pp. 78-79.

<sup>163</sup> *Nagano Convention & Visitors Bureau – 上杉四天王 (Uesugi Shi-ten-ō; Los Cuatro Reyes Celestiales de Uesugi [t.a.])*, <https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/jin-butsum6.php.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>164</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p. 52.

<sup>165</sup> INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信...*, *op. cit.*, p. 123.

<sup>166</sup> El título de este evento seguramente se trate de una errata, y han confundido los nombres de (Usami) Sadamitsu y de Uesugi Sadazane, que es quien muere durante la escena.

la época, el puesto de *shugo* no tenía demasiado poder efectivo, por lo que su fallecimiento no causó demasiado revuelo. Puesto que, tal y como explica el videojuego, murió sin herederos, el título habría pasado a Kagetora como líder de facto de Echigo sin más contratiempos si no hubiera sido por Nagao Masakage que, como se ha comentado en el evento anterior, se oponía a su liderazgo. Según la correspondencia que se conserva del propio Kagetora y de Usami Sadamitsu, tras una serie de escaramuzas lograron llegar a una tregua y, aunque en un primer momento esta no fue respetada por el hermano menor de Masakage, al final lograron mantener estable su alianza.<sup>167</sup>

Los dos siguientes eventos actúan como transición. Así, el ciento seis, *The Leader of Echigo*, resume lo acontecido en los tres anteriores, hablando de la muerte de Sadazane y la obtención del permiso del *shōgun* Ashikaga Yoshiteru para hacerse líder de Echigo en el año diecinueve de la era Tenmon (1550), así como su entrada en el castillo de Kasugayama (pref. Niigata), que sería su base durante los años posteriores, y su intención de atacar el castillo de Sakado al año siguiente. Por su parte, el evento ciento siete, *Kagetora and Sentōin*, muestra una conversación entre los dos hermanos, en la que Aya, abreviatura de *Aya-gozen*, otro nombre por el que se conoce a Sentō-in utilizado de manera recurrente en los videojuegos de Koei,<sup>168</sup> le pide a Kagetora que deje con vida a Masakage, aunque la intervención de la mujer en el conflicto, así como la excelente relación entre los dos, es algo que está presente en la cultura popular y no en los documentos.

El evento ciento ocho, *Righteous War*, se sitúa tras la unificación de Echigo por parte de Kagetora, y su buena fama propicia que señores de otras regiones acudan a él en busca de ayuda: así, Uesugi Norimasa (1523-1579), *daimyō* de

---

<sup>167</sup> YAMADA, K. [山田邦明], 上杉謙信, *op. cit.*, pp. 61-64.

<sup>168</sup> 備前長船刀剣博物館～戦国無双の刀剣展～ (*Bizen Osafune Tōken-hakubutsukan - Sengoku Musō no tōken-ten*, Museo de espadas Bizen Osafune – Exposición de espadas de *Samurai Warriors* [t.a.]), [http://blog.livedoor.jp/ist\\_higuchi/archives/40330980.html](http://blog.livedoor.jp/ist_higuchi/archives/40330980.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

la rama Yamanouchi del clan Uesugi, llegó huyendo de los ataques del clan Hōjō, como se explicará en el análisis del evento ciento treinta y uno en el siguiente apartado, dedicado a este clan; desde el norte del dominio de Shinano llegó el noble Murakami Yoshikiyo, derrotado en Kai por un emergente Takeda Shingen, también pidiendo ayuda, como ya se ha detallado en el evento setenta y nueve dedicado al clan Takeda; por último, en el dominio de Ecchū (actual prefectura de Fukuyama), Shiina Yasutane (?-1576), aliado del clan Nagao, estaba siendo invadido por los clanes fronterizos y pidió ayuda a Kagetora, si bien este último acabó rebelándose contra Kenshin en 1573.<sup>169</sup>

El evento ciento nueve, *The Tiger's Shadow*, cuenta cómo salvar a los que pidieron su ayuda en Kantō y en Ecchū aumentó la fama de Kagetora como un aliado de la justicia. Aunque una de sus tareas era recuperar el territorio de Murakami de manos de Takeda Harunobu, decide priorizar la pacificación de Kantō, para lo cual se dirige a salvar Karasawayama, un ataque del que se darán más detalles en el siguiente evento. A esta campaña se la conoce como *Kantō-seme* (関東攻め, Ataque a Kantō [t.a.]) y, tal y como detalla el videojuego, provocó el choque del clan Uesugi con los clanes Hōjō y Takeda. Sin embargo, el que emprendiera esta campaña por ser un «héroe de la justicia», como comenta el videojuego en este evento y repetirá en más de una ocasión, obviamente está sujeto a interpretaciones. Algunas teorías que se han barajado en la esfera académica sobre las razones que llevaron a Kenshin a intervenir en Kantō son afianzar la unificación de Echigo pacificando los dominios aledaños,<sup>170</sup> utilizar las peticiones de ayuda como excusa para hacer un ata-

---

<sup>169</sup> *Niigata Prefectural Library – 安土桃山時代年表 (Azuchi-Momoyama-nenpyō; Tabla cronológica del periodo Azuchi-Momoyama [t.a.]), [https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common\\_download\\_main&upload\\_id=3949](https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common_download_main&upload_id=3949) (fecha de consulta: 10-I-2022).*

<sup>170</sup> KUROKAWA, M. [黒川光子], «越後における戦国大名制の形成過程 特に国人層との関係を中心に» (*Echigo ni okeru Sengoku-daimyō-sei no keisei-katei – Toku ni kokujin-sō to no kankei wo chūshin ni*; Proceso de la formación del gobierno de los

que preventivo legítimo en los clanes Takeda y Hōjō considerándolos amenazas que podrían invadir su dominio en medio de sus campañas de expansión<sup>171</sup> o incluso reducir su propia población durante la época baja de las cosechas forzando una expedición externa.<sup>172</sup> También resultan de interés dos frases que dice Kagetora al final del evento: «*A heart with no arrogance is one that knows respect*» y «*With no ego, one doubts no man*». Estas dos citas están tomadas de lo que se conoce como los *Uesugi Kenshin-kō kakun jyūroku-ka-jō* (上杉謙信公家訓 16 ヶ条, Los dieciséis preceptos familiares del señor Uesugi Kenshin [t.a.]), a veces abreviados como *Hōzaishin* (宝在心) cuyos *kanji* implican que son considerados un tesoro para el alma; actualmente están recopilados en un monumento conmemorativo en la entrada del Uesugi-jinja en la ciudad de Yonezawa<sup>173</sup> y, aunque son de origen incierto, no estando demostrado que en efecto fueran escritos por Kenshin, ya se le atribuyen a él en el *Mei-shō gen-kō-roku* (名将言行録)<sup>174</sup>. En concreto, se trata de traducciones de los dos siguientes preceptos: 「一、心に自慢なき時は人の善を知り」 (《*Ichī, kokoro ni jīman naki toki wa hito no zen wo shiri*» [t.a.]

---

*daimyō* del periodo Sengoku en Echigo – Centrado en la relación entre las distintas clases sociales [t.a.], *戦国大名論集 9 (上杉氏の研究) (Sengoku-daimyō-ronshū 9 [Uesugishi no kenkyū]*; Compilación de artículos sobre *daimyō* del periodo Sengoku 9 [Investigaciones del clan Uesugi] [t.a.], Tokio, Iwata-shoin, 1984, pp. 163-194.

<sup>171</sup> KURODA, M. [黒田基樹], «第 12 章 上杉謙信の関東侵攻と国衆» (*Dai-jyū-nishō – Uesugi Kenshin no Kantō-shinkō to kunishū*; Capítulo duodécimo – La Invasión de Kantō de Uesugi Kenshin y sus gentes [t.a.]), *戦国期東国の大名と国衆 (Sengoku-ki tōgoku no daimyō to kunishū*; Las gentes y los *daimyō* de los dominios de la región de Kantō en el periodo Sengoku [t.a.], Tokio, Iwata-shoin, 2001.

<sup>172</sup> FUJIKI, H. [藤木久志], *雑兵たちの戦場 中世の傭兵と奴隷狩り (Zōhyō-tachi no senjō – Chūsei no yōhei to dorei-gari*, El campo de batalla de los soldados de a pie – Los mercenarios y la caza de esclavos en la Edad Media [t.a.], Tokio, Asahi-shinbun-sha, 2005.

<sup>173</sup> 米沢上杉まつり (*Yonezawa Uesugi Matsuri*; Festival de Uesugi en Yonezawa [t.a.]), <http://uesugi.yonezawa-matsuri.jp/log/?l=72221> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>174</sup> OKANOYA, S. [岡谷繁実], «上杉輝虎» (*Uesugi Kagetora*), *名将言行録 2 (Mei-shō gen-kō-roku 2*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 2 [t.a.], Tokio, Iwanami-shoten, 1944, pp. 40-69, espec. p. 67, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043025> (fecha de consulta: 10-I-2022).

y 「一、心に私なき時は疑うことなし」 (《*Ichi, kokoro ni watashi naki toki wa utagau koto nashi*» [t.a.]).

El siguiente evento, *Attacking Kantō*, aporta más detalles sobre las causas que llevaron a la intervención de Kenshin en la región. Explica cómo en el vigésimo primer año de la era Tenmon (1552) el castillo de Hiiragi, la base del Canciller de Kantō, fue conquistado por el clan Hōjō. Después de que se confirmara el apoyo de Kagetora, Hōjō Ujijasu decidió rodear el castillo de Karasawayama, aliados de Kenshin, por lo que se apresuró a ir a salvarlos. El ataque de Kenshin a Kantō ha sido confirmado gracias a su correspondencia,<sup>175</sup> igual que su asalto al castillo de Karasawayama (pref. Tochigi), aunque parece que no le resultó fácil conquistarla ya que en una carta fechada en agosto de 1564 escribió: 「とても険しいところだが、懸命に攻めた」 (《*Totemo kewashii tokoro daga, kenmei ni semeta*»; «Es bastante impenetrable, pero lo hemos atacado con diligencia» [t.a.]<sup>176</sup>).

El título del evento ciento once, *Becoming the Kantō Chancellor*, es bastante ilustrativo. En efecto, explica cómo Norimasa cedió su puesto de Canciller de Kantō a Uesugi Kenshin en una ceremonia que se celebró en el santuario Tsurugaoka Hachimangū de la ciudad de Kamakura (pref. Kanagawa). Además, Kagetora aprovecha esta ocasión para cambiarse el nombre a Uesugi Masatora, el primer nombre heredado del clan y el segundo en honor a Masanori. Con la progresiva pérdida de poder del *shogunato*, el puesto de Canciller de Kantō, al igual que el de *shugo*, se había vuelto simbólico en realidad, pero eso no implica que careciera completamente de poder, ya que había

---

<sup>175</sup> TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], «謙信と関東管領» (*Kenshin to Kantō-kanryō*; Kenshin y el Canciller de Kantō [t.a.]), en FUKUHARA, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp. 175-195, espec. pp. 177-178.

<sup>176</sup> MATSUMOTO, K. [松本一夫], «唐沢山城と上杉謙信» (*Karasawayama-jō to Uesugi Kenshin*; El castillo de Karasawayama y Uesugi Kenshin [t.a.]), *Sano City Official Website*, (2-XII-2019), [https://www.city.sano.lg.jp/kurashi\\_gyosei/kanko\\_bunka\\_sports/bunka\\_dento/karasawa/3/8737.html](https://www.city.sano.lg.jp/kurashi_gyosei/kanko_bunka_sports/bunka_dento/karasawa/3/8737.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

algunos señores feudales que todavía respetaban el título y le prestaban su apoyo.<sup>177</sup> Por otra parte, se conserva una carta de Kenshin dirigida al santuario de Tsurugaoka Hachimangū, escrita cuando todavía estaba en su apogeo la incursión en Kantō, donde les pide su protección, y habla de su intención de subyugar a los Hōjō y de ayudar a la reconstrucción del santuario en cuanto se haya hecho con el control de la región. Esta carta, por tanto, ya muestra la intención de Kenshin de situarse por encima de los señores de Kantō, por lo que es probable que el comienzo de la invasión tuviera como objetivo principal hacerse con el título de Canciller, aunque es difícil aseverarlo.<sup>178</sup> En cualquier caso, tal y como comenta el juego, consiguió el puesto en una ceremonia en dicho santuario.<sup>179</sup> Respecto al cambio de nombre, tuvo lugar en 1561 al obtener dicho puesto, tal y como comenta el videojuego, aunque parece ser que el *kanji* de «masa» lo tomó de Uesugi Norimasa, líder de la familia Yamanouchi-Uesugi y el antiguo canciller, y la mención a un tal «Masanori», del que no se indica el apellido, podría ser una errata.<sup>180</sup> Para cerrar esta parte, el evento ciento doce, *Feint*, menciona muy brevemente la conquista del castillo de Odawara, que realmente había tenido lugar en 1560,<sup>181</sup> sirviendo de introducción para la siguiente serie de conflictos centrados alrededor de la conquista del dominio de Shinano y las batallas contra el clan Takeda.

El evento ciento trece, *With a Patient Heart*, toma como punto de partida el comienzo de la invasión del clan Uesugi del dominio del norte de Shinano conquistando el castillo de Kaizu. Además, Masatora toma la precaución de observar el sitio desde la montaña Saijō, ya que no se fía de que

---

<sup>177</sup> TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], «謙信と関東管領...», *op. cit.*, pp. 178-181.

<sup>178</sup> *Ibidem*, p.183.

<sup>179</sup> INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信...*, *op. cit.*, p. 200.

<sup>180</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p. 122.

<sup>181</sup> *Ibidem*, pp. 117-123.

el taimado Takeda Harunobu pueda estar planeando una emboscada. El videojuego, por tanto, está narrando la primera incursión de Shinano (信濃出陣, *Shinano shutsujin*) y se sitúa en los prolegómenos de la Batalla de Kawanakajima de 1561, de la que ya se ha hablado previamente en el análisis de los eventos del clan Takeda. Aunque en efecto esta invasión aparece recogida en la correspondencia de Kenshin, se conserva una carta suya dirigida a Takanashi Masayori (1508-1581) donde habla de su intención de entrar en el dominio de Shinano poco después de su conquista de Odawara, la mayor parte de información de esta primera campaña se encuentra recogida en los papeles del clan Takeda.<sup>182</sup>

El siguiente evento, *The War God's Eyes*, cuenta cómo el ejército de Uesugi, estacionado en la montaña Saijō, no se mueve. Aunque ningún soldado desobedecía las órdenes, porque tenían fe en la estrategia de Kenshin, sí estaban inquietos sobre cuál sería su siguiente paso. Mientras, Masatora bebía tranquilamente *sake* observando el castillo enemigo, teniendo confianza en que descubrirá su plan. De repente, se levanta y ordena a todo el ejército que se prepare para marchar silenciosamente hacia Hachimanbara. Cuando le preguntan por la súbita movilización del ejército, Masatora responde que hay unas pocas más columnas de humo de fuegos saliendo del castillo, de lo que deduce que habrá soldados que se escabullan del castillo para atacar su campamento principal mientras el grueso del ejército les espera en Hachimanbara; para frustrar el plan de Harunobu, se moverá él antes y llevará toda su fuerza a Hachimanbara, con Kageie al mando. Mientras, Masatora irá al campamento de Harunobu a matarlo. Esta anécdota, recogida en la *Kōyō Gunkan*,<sup>183</sup> detalla cómo Uesugi fue capaz de burlar la táctica del pájaro carpintero del estratega del clan Takeda, Yamamoto Kansuke, completando por

---

<sup>182</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信, op. cit.*, pp. 67-68.

<sup>183</sup> *Nagano Convention & Visitors Bureau – 妻女山 (Saijō-san, Montaña de Saijō [t.a.])*, <https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000162.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

tanto la crónica de la batalla de Hachimanbara que ya se ha analizado durante los eventos del otro clan. Se cierra el evento con Masatora recitando otros dos preceptos del *Hōzaishin*: «*An unclouded heart is an accepting one*» (「一、心に曇りなき時は心静かなり」; «*Ichi, kokoro ni kumori naki toki wa kokoro-shizuka-nari*» [t.a.]) y «*A heart with courage is one without regret*» (「一、心に勇みある時は悔やむことなし」; «*Ichi, kokoro ni isami aru toki wa kuyamu koto nashi*» [t.a.]<sup>184</sup>.

El evento ciento quince, *Uesugi and Hōjō Allied*, habla de cómo la muerte de Imagawa Yoshimoto en la Batalla de Okehazama de 1560 fue el detonante para que la Historia avanzara rápidamente. Abandonando a los Imagawa tras la muerte de Yoshimoto, Takeda Shingen rompió su alianza e invadió Suruga; como consecuencia, el clan Hōjō, aliado de los Imagawa, rompió su alianza con los Takeda, disolviendo la Triple Alianza, de la que se ha hablado en el evento ochenta y uno en el apartado dedicado al clan Takeda. Para hacerles frente, Hōjō buscó una alianza con sus enemigos jurados, los Uesugi. En junio del año 12 de la era Eiroku (1569), los dos clanes formaron una alianza. Como condición, el hijo de Hōjō Ujiyasu, Hōjō Saburō, pasó a ser el hijo adoptivo de Masatora, que no tenía ninguno, un acontecimiento en el que profundizaremos más adelante durante el análisis del clan Hōjō en el siguiente apartado. Masatora tenía tanto cariño a Saburō que le cedió su antiguo nombre, Kagetora, y él adoptó su nombre budista, Kenshin, un hecho al que se dedica un evento aparte y en el que profundizaremos al final de este apartado. El evento acaba con Uesugi Kenshin marchando hacia la capital, aunque en el camino les estará esperando Oda Nobunaga, un enemigo formidable que Kenshin cree que es necesario derrotar para acabar con el caos en el mundo. Esta última parte parece ser una referencia a la batalla

---

<sup>184</sup> 米沢上杉まつり..., *op. cit.*

contra el clan Oda y el clan Hatakeyama en 1576,<sup>185</sup> aunque deducimos que la verdadera intención del juego no es tanto referenciar esta campaña sino contraponer la imagen beatífica de Kenshin con la demoníaca de Nobunaga para acabar la historia del *daimyō* en una nota más dramática, reminiscente de las batallas finales típicas de los videojuegos, ya que el videojuego ha decidido obviar, por ejemplo, que hubo una alianza entre los clanes Uesugi, Oda y Tokugawa en 1572,<sup>186</sup> lo que aportaría más matices al equilibrio político entre los tres poderes.

Los dos últimos eventos de esta serie cierran la historia implicando que Kenshin se dispone a unificar lo que queda de la nación. En el ciento dieciséis, *The Dragon Who Sought Heaven*, Kenshin se encomienda a Bishamonten<sup>187</sup> y recita parte de los *Hōzaishin* antes de marchar hacia Kioto: «*A heart with no desire performs righteousness*» (「一、心に欲なき時は義理を行う」; «*Ichi, kokoro ni yoku naki toki wa kgiri wo okonau*» [t.a.]). Hay que resaltar que, debido a los títulos que obtuvo a lo largo de su carrera política así como la relación de la familia Uesugi tanto con el *shōgun* como con los nobles de la Corte Imperial, Kenshin visitó en varias ocasiones Kioto en misiones oficiales,<sup>188</sup> sin que esto implicara necesariamente que hubiera conquistado todo el archipiélago; no obstante, marchar hacia la capital es uno de los requisitos que tiene que cumplir el jugador para finalizar la campaña, por lo que es lógico que en los eventos se asocie al final de la historia de estas figuras. Por su parte, el ciento diecisiete, *Consider it Fate*, presenta un final basado en historia contrafactual en el que, en

---

<sup>185</sup> AKIHARA, D. [秋原大輔], «上杉謙信の北陸出兵» (*Uesugi Kenshin no Hokuriku-shuppei*, La expedición a Hokuriku de Uesugi Kenshin [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp. 243-270, espec. pp. 257-260.

<sup>186</sup> IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, p. 150.

<sup>187</sup> Uno de los Siete Dioses de la Buena Fortuna (七福神, *Shichi-fuki-Jin*) de la mitología budista, que fueron muy populares durante el periodo Muromachi. Bishamonten, concretamente, se consideraba protector contra el Mal. HALL, J. W. *et al.* (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3...*, *op. cit.*, p. 519.

<sup>188</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp. 70-72.

efecto, Uesugi Kenshin ha logrado unificar Japón y habla de cómo sus éxitos están grabados en los muros de su castillo de Kasugayama:

*«Fortune is in the heavens, armor in your chest, and glory at your feet.*

*Always fight battles you can win.*

*Fight to die and you will live. Fight to live and you will die.*

*If one thinks one will not return to their home, rather than think to leave it, they will return; if they think they will return, they will not.*

*One must not think the path of the warrior is uncertain. Always consider it set, certain».*

「運は天にあり。鎧は胸にあり。手柄は足にあり。何時も敵を掌にして合戦すべし。

疵つくことなし。死なんと戦えば生き、生きんと戦えば必ず死するものなり。

家を出ずるより帰らじと思えばまた帰る。帰ると思えば、ぜひ帰らぬものなり。

不定とのみ思うに違わずといえ、武士たる道は不定と思ふべからず。必ず一定と思ふべし」<sup>189</sup>

*«Un wa ten ni ari. Yoroï wa mune ni ari. Tegara wa ashi ni ari. Nanji mo teki wo tenohira ni shite kassen subeshi.*

*Kizutsuku koto nashi. Shinan to tatakaeba iki, ikin to tatakaeba kanarazu shi suru mono nari.*

*Ie wo dezuru yori kaeraji to omoeba mata kaeru. Kaeru to omoeba, zehi kaeranu mono nari.*

*Fujō to nomi omou ni chigawazu to ieba, bushi taru michi wa fujō to omou bekarazu. Kanarazu ittei to omou beshi».*

---

<sup>189</sup> Collaborative Reference Database, [https://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref\\_view&id=1000057549](https://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000057549) (fecha de consulta: 10-I-2022).

Conocidos como las *Kasugayama-jō-hekisho* (春日山城壁書; Escrituras en los muros del castillo de Kasugayama [t.a.]), aparecen con frecuencia en las historias relacionadas con Kenshin, como es el caso, aunque teniendo en cuenta que no se conserva el castillo, la veracidad de este hecho es difícil de dilucidar. Sin embargo, la *hekisho*, es decir, escribir en los muros de las casas de los nobles y de los templos preceptos importantes, sí que es una costumbre que se practicó en Japón hasta mediados del periodo Edo, siendo por ejemplo famosos los de la familia Ōuchi,<sup>190</sup> también pertenecientes al periodo Sengoku. El evento acaba mencionando dos alias de Kenshin, «*War Go*» y «*the Manifestation of Bishamonten*». Se tratan respectivamente de traducciones de 「軍神」 (*gunjin*) y 「毘沙門天の転生」 (*Bishamonten no tensei*) o 「毘沙門天の化身」 (*Bishamonten no keshin*), siendo especialmente popular este último, cuyo origen se remonta a la deificación del general tras su muerte.<sup>191</sup>

Por último, vamos a comentar el evento trescientos veintiséis, *Kenshin Uesugi's Name Change*. Empieza hablando de cómo Uesugi Kenshin era un ferviente budista. Estaba meditando la respuesta a una pregunta de su maestro, Yakuō Shūken (?-1570), «*What was "unknowing"?*» Reflexiona que no es simplemente desconocer ni tampoco conocer simplemente intentándolo. El camino de conocer todas las cosas, los secretos del mundo... eso no es conocer de verdad. Darlo todo a Buda y seguir su camino, ese es el camino en el que creará a partir de ahora. Con esta revelación decide tomar parte del nombre de su maestro y llamarse Kenshin. Al cambiarse el nombre, Uesugi Kenshin se convirtió en un seguidor aún más incondicional del budismo. En efecto,

---

<sup>190</sup> *Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 大内家壁書 (Ōuchi-ke-kabegaki*, Escrituras en los muros de la familia Ōuchi [t.a.]), <https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=110037> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>191</sup> TAKESHITA, T. [竹下多美], «謙信が信教した異形の神～飯縄大明神と刀八毘沙門天について» (*Kenshin ga shinkyō shita igyō no kami – Izuna-daimyōjin to Tōhachi-Bishamonten ni tsuite*; Los extraños dioses que veneraba Kenshin – Sobre Izuna-daimyōjin y Tōhachi-Bishamonten [t.a.]), en FUKUHARA, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp. 103-132.

Kenshin tenía muy buena relación con los altos cargos del clero budista,<sup>192</sup> especialmente con los pertenecientes a las ramas Shingon y Zen, aunque no parece que fuera devoto de ninguna secta concreta, sino que simplemente tenía un gran respeto a una amplia variedad de dioses, budas y *bodhisattvas*.<sup>193</sup> Por supuesto, es especialmente famosa su relación con Bishamonten, en el templo Nichō-ji (ciudad de Yonezawa, pref. Yamagata) se conserva la estatua *Doro-ashi Bishamonten* (泥足毘沙門天, «Bishamonten con los pies de barro» [t.a.]) que se cree que proviene del castillo de Kasugayama,<sup>194</sup> pero en cualquier caso este no era el único objeto de su devoción. Por su parte, Yakuō fue el octavo prior del templo Rinsen-ji, en el que Kenshin había pasado su infancia, y en efecto tenían muy buena relación, como atestiguan las cartas que se conservan.<sup>195</sup> En cuanto al cambio de nombre, se cree que lo hizo alrededor de 1570<sup>196</sup> y, aunque no están claras las razones que lo propiciaron, la página oficial del Rinsen-ji<sup>197</sup> habla de cómo Kenshin eligió el nombre de Fushikian-Kenshin (不識庵謙信) cuando obtuvo la respuesta al *daruma-fushoku* (達磨不識),<sup>198</sup> que es la teoría a la que se adhiere el videojuego.

---

<sup>192</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信, op. cit.*, pp. 276-282.

<sup>193</sup> *Ibidem*, p. 283.

<sup>194</sup> *Koyomi Sōshi - 日朝寺 (Nichō-ji)*, <https://www.koyomisoshi.jp/ja/monument/152100340/info/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>195</sup> *上越市の文化財・上杉謙信書翰 (Joetsu-shi no bunkazai – Uesugi Kenshin shokan)*, Propiedades culturales importantes de la ciudad de Joetsu – Correspondencia de Uesugi Kenshin [t.a.], <https://www.city.joetsu.niigata.jp/site/cultural-property/cultural-property-city014.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>196</sup> YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信, op. cit.*, pp. 70-72.

<sup>197</sup> *Kasuga-san Rinsen-ji*, <http://yone-rinsenji.com/history.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>198</sup> Literalmente significa «yo de eso no sé nada» (「そんなもの、知らない」, *sonna mono, shiranai*), pero en la filosofía zen alcanzar dicho estado implica haberse liberado de todas las ataduras mundanas.

## *El clan Hōjō*

### *Introducción al clan*

El Clan *Go-Hōjō* (後北条氏, *Go-Hōjō-shi*)<sup>199</sup> es considerado uno de los más importantes del periodo Sengoku debido a su implicación en las conquistas de la llanura de Kantō, aunque su genealogía es bastante corta. Comienza con Ise Sōzui, más conocido como Hōjō Sōun (1456-1519), cuyo padre, Morisada, gracias a su esposa, emparentada con el primogénito de Ise Sadakuni (1398-1454), un alto oficial del *bakufu*, logró establecer buenas relaciones con el gobierno y, sobre todo, con los *shugo* de Suruga, el clan Imagawa, consiguiendo incluso una alianza matrimonial con ellos, como se mencionará más adelante. Sōun, tras suceder a su padre, entró al servicio de Ashikaga Yoshimi (1439-1491), hermano pequeño del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1490), distinguiéndose en el servicio militar, sobre todo en las Guerras Ōnin. Posteriormente tomaría el castillo de Odawara de manos del clan Ōmori en 1496, fortaleza que actuaría como base del clan y de la que deriva su nombre.<sup>200</sup> En total, la familia sólo tuvo cinco líderes, a los que se conoce como los *Hōjō Go-dai* (北条五代, Cinco Generaciones de los Hōjō [t.a.])<sup>201</sup>, que son precisamente en los que se centra el videojuego, prestando especial atención al segundo y al tercero: además del citado Hōjō Sōun, están su hijo Hōjō Ujitsuna (1487-1541), Hōjō Ujiyasu (1515-1571), hijo de Ujitsuna,

---

<sup>199</sup> KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表 (宗瑞・氏綱・氏康・氏政・氏直) (Hōjō-shinenpyō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa – Ujinao]*, Tabla cronológica del clan Hōjō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa – Ujinao] [t.a.]), Tokio, *Kōshi-shoin*, 2016.

<sup>200</sup> *Ibidem*, pp. 2-5.

<sup>201</sup> *Odawara City Official Website – 北条氏五代 100 年の歴史 (Hōjō-shi go-dai 200-nen no reki*; Cien años de historia de las Cinco Generaciones del clan Hōjō [t.a.]), <https://www.city.odawara.kana.gawa.jp/kanko/hojo/p09347.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

Hōjō Ujimasa (1538-1590), hijo de Ujiyasu, y Hōjō Ujinao (1562-1591), hijo de Ujimasa.

### *Los eventos históricos*

La historia del clan Hōjō empieza en el evento ciento-veintiuno, *Public Defender*, introduciendo a Hōjō Ujitsuna como heredero de Hōjō Sōun y segundo líder del clan Odawara Hōjō. La segunda parte del evento es una conversación entre Ujitsuna y su hijo Ujiyasu en la que están hablando sobre la reconstrucción del santuario Tsurugaoka Hachimangū, dedicado al espíritu guardián de los guerreros, Hachiman, y adorado desde tiempos de Minamoto Yoritomo, al que Satomi Yoshitaka (1507-1574), líder del clan Satomi, prendió fuego. Este templo, que puede visitarse en la actualidad, cuenta con más de cuarenta mil santuarios secundarios por todo el archipiélago y, a partir del periodo Kamakura, fue especialmente reverenciado por la clase guerrera,<sup>202</sup> lo que justifica que al clan Hōjō le interesara mantenerlo en buen estado.<sup>203</sup> La Biblioteca Prefectural de Kanagawa conserva entre sus fondos el *Kaigen-sō-zuki* (快元僧都記), un diario que mantuvo el monje Kaigen, *kuzō* (供僧) de este santuario, desde comienzos de la era Tenbun (1532) hasta principios de 1542, donde detalla las labores de reconstrucción del edificio. Parece ser que fue al final de la Batalla de Tsurugaoka Hachimangū (鶴岡八幡宮の戦い, *Tsurugaoka Hachimangū no tataikai*) en diciembre de 1526, durante el pillaje de la ciudad de Kamakura, cuando el clan Satomi prendió fuego al edificio, aunque dicho diario

---

<sup>202</sup> *Tsurugaoka Museum*, <https://tsurugaokamuseum.jp/tanoshimu/index.html?top> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>203</sup> OWADA, T. [小和田哲男], «鶴岡八幡宮の再建に託した北条氏綱'三つの狙い」 (*Tsurugaoka Hachimangū no saiken ni takushita Hōjō Ujitsuna «mitsu no nerai»*; Los «tres objetivos» de Hōjō Ujitsuna, a quien se le encargó la reconstrucción de Tsurugaoka Hachimangū [t.a.], *Mainichi Shinbun*, (29-X-2018), <https://mainichi.jp/premier/business/articles/20181024/biz/00m/010/004000c> (fecha de consulta: 10-I-2022).

achaca la acción a Satomi Yoshitomo (1497-1534), hermano de Yoshitaka.<sup>204</sup> Volviendo a la reconstrucción que, de hecho, originalmente formaba parte de las responsabilidades del clan Satomi,<sup>205</sup> esta se encargó a Ujitsuna como *shugo* del dominio de Sagami, quien asumió esta tarea con gran fervor en mayo de 1532 y se alargaría durante unos diez años.

El siguiente evento, *Imagawa Against Hōjō*, vuelve su atención hacia el fundador del clan Odawara Hōjō, Sōun, ya que su hermana era la esposa del jefe del clan Imagawa, lo que ha provocado que ahora los Hōjō estén involucrados en la disputa sucesoria que se está librando en el dominio de Suruga. En efecto, hacia 1469 la hermana pequeña de Sōun, Kitakawa, se casó con Imagawa Yoshitada (1436-1476), por entonces *shugo* de Suruga;<sup>206</sup> además, y aunque no lo menciona el videojuego, para mantener la estabilidad de dicha alianza tras la muerte de Kitakawa, único enlace entre los dos clanes, Ujiasu se casó poco antes del conflicto sucesorio con la hija de Imagawa Ujichika (1473-1526), Zuikei-in.<sup>207</sup> Volviendo al videojuego, Ujitsuna había decidido desde el comienzo apoyar a Baigaku Shōhō, que más tarde sería conocido como Imagawa Yoshimoto. Sin embargo, poco después se entera de que Takeda Nobutora ha tomado la misma decisión. No sólo eso, sino que Nobutora se prepara para cerrar una alianza matrimonial con los Imagawa. Ujitsuna se lo toma como una afrenta, por lo que Ujiasu propone apoyar al her-

---

<sup>204</sup> 館山市立博物館・さとみ物語完全版 (テキスト版) 「第二章封印された里見氏の時代」 (*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan – Satomi-monogatari kanzenban [teki-suto-han]* «*Dai-ni-shō - Fūin sareta Satomi-shi no jidai*»; Museo Municipal de Tateyama – Edición completa del Satomi-monogatari [edición de texto] «Capítulo segundo – La era sellada del clan Satomi» [t.a.]), [https://www.city.tateyama.chiba.jp/satomi/kanzenban/kan\\_2shou/k2shou\\_3/k2shou\\_3.html](https://www.city.tateyama.chiba.jp/satomi/kanzenban/kan_2shou/k2shou_3/k2shou_3.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>205</sup> *Ibidem*.

<sup>206</sup> KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, p. 2.

<sup>207</sup> KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱: 勝って甲の緒をしめよ (Hōjō Ujitsuna: Katte yoroi no o wo shimeyo)*; Hōjō Ujitsuna: Gana y luego ajústate los nudos de la armadura [t.a.], Tokio, Minerva-*shobō*, 2020, pp. 194-195.

mano menor, Genkō Etan, aunque debido a las pocas probabilidades de victoria que tiene, al final decide mantenerse firme en su decisión inicial. El conflicto sucesorio de la casa Imagawa se conoce como la Revuelta de Hanagura (花蔵の乱, 花倉の乱, *Hanagura no Ran*) de 1536, y tuvo como desencadenante la repentina muerte de Imagawa Ujiteru (1513-1536), quien no tenía herederos, tras una visita al castillo de Odawara donde se alojaban los Hōjō. Debido a ello, hay teorías que los consideran los instigadores del conflicto<sup>208</sup> pero, dado que parece ser que murió el mismo día que su hermano pequeño Imagawa Hikogorō (?-1536), es más probable que la causa del fallecimiento de ambos fuera una epidemia.<sup>209</sup> Esto provocó que el liderazgo del clan se disputara entre los hermanos restantes, Baigaku Shōhō, también pronunciado como Sengaku Shōhō y Genkō Etan. Según el *gunki Katsuyama-ki*, el conflicto acabó cuando Ujitsuna atacó el castillo de Hanakura y forzó el suicidio de Etan. Sin embargo y a pesar de lo que dice el videojuego, la alianza matrimonial entre los clanes Imagawa y Takeda a través de la hija mayor de Nobutora, Jōkei-in, no se daría hasta 1537, después de que Yoshimoto hubiera tomado el control legítimo del clan Imagawa. Sí es cierto que parece que Ujitsuna se oponía fuertemente al matrimonio, hasta el punto de que decidió distanciarse de Yoshimoto y atacar Suruga dando comienzo a la Rebelión de Katō (河東一乱, *Katō ichi-ran*), pero no se ha encontrado ninguna indicación de que las acciones de Nobutora quien, en efecto, apoyó también a Yoshimoto durante la Revuelta de Hanagura,<sup>210</sup> tuvieran alguna influencia en los Hōjō. El videojuego, por tanto, parece defender la teoría no demostrada de que las negociaciones para esta alianza ya habían empezado durante el conflicto sucesorio, y la implicación de que los Hōjō estaban al corriente es una manera de aumentar el dramatismo de la situación.

---

<sup>208</sup> KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, pp. 39-40.

<sup>209</sup> KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p. 199.

<sup>210</sup> *Ibidem*, p. 202.

El evento ciento veintitrés, *Into Kantō*, menciona la Revuelta de Hanakura, pronunciación alternativa del nombre propio «Hanagura», y se sitúa después de que Ujitsuna levante el sitio de Suruga después de que se le informe que Uesugi Tomooki (1488-1537) ha muerto, lo que le permitirá tomar el castillo de Kawagoe. Tomooki pertenecía a la familia Ōgigayatsu-Uesugi quienes, junto con la familia Yamanouchi-Uesugi, había estado en conflicto con los Hōjō desde la muerte de Sōun y la sucesión al poder de Ujitsuna.<sup>211</sup> La toma del castillo de Kawagoe donde murió Tomooki tuvo lugar en 1535.<sup>212</sup> En el evento, Ujitsuna le pide a Ujiyasu que se lleve al sitio a Hōjō Tsunashige (1515-1587), quien solía ser parte del clan Fukushima de Suruga pero, como su padre apoyó a Genkō Etan durante la disputa sucesoria, decidió abandonar el clan Imagawa. Ujitsuna veía su valía como guerrero, por lo que decidió casar a su hija con él y recibirlo en la familia Hōjō. También conocido como Hōjō Tsunari, su padre era Fukushima Masanari, vasallo del clan Imagawa, y tras su muerte pasó a formar parte de la familia Hōjō, tal y como explica el videojuego, convirtiéndose en señor del castillo de Tamanawa.

El siguiente evento, *The First Battle of Kōnodai*, sucede inmediatamente después del anterior, cuando Ashikaga Yoshiaki, autoproclamado *kubō* (公方) de Oyumi, está avanzando hacia la ciudad de Edo en un intento de frenar la expansión del clan Hōjō en Kantō. Tal y como implica el videojuego, la Primera Batalla de Kōnodai (第一次国府台合戦, *Dai-ichi-ji Kōnodai-kassen*) acaecida en 1538 tuvo como detonante la rápida expansión del clan Hōjō en la región de Kantō: en febrero de ese año conquistarían el castillo de Kasai, a continuación el de Iwamura (pref. Gifu), a lo que se unía el mencionado

---

<sup>211</sup> *Ibidem*, pp. 72-78.

<sup>212</sup> *Kawagoe City – 川越城址及び初雁公園関連年表* (*Kawagoe-shiroato oyobi Hatsukari-kōen kanren nenpyō*; Tabla cronológica del parque Hatsukari y de las ruinas del castillo de Kawagoe [t.a.]), [https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushisaku/fuzokukikan/kaiginokekka/toshi\\_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf](https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushisaku/fuzokukikan/kaiginokekka/toshi_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf) (fecha de consulta: 10-I-2022).

castillo de Kawagoe el año anterior, lo que ponía bajo su control la mitad este del dominio de Musashi y la mitad oeste del dominio de Shimōsa.<sup>213</sup> En octubre de ese año, Ujitsuna y Ujiyasu partieron desde su castillo de Edo para enfrentarse a las fuerzas conjuntas de Yoshiaki y de Satomi Yoshitaka en el castillo de Kōnodai (pref. Chiba), una batalla que aparece descrita con detalle en el *Kaigen-sō-zuki*. En cuanto a Yoshiaki, era hijo de Ashikaga Masauji (?-1531) y, tras pasar la mayor parte de su infancia en un templo, decidió intentar la unificación adoptando el título de *kubō* de Oyumi como muestra de su independización de Ashikaga Takamoto (1485-1535), *kubō* de Koga.

El evento ciento veinticinco, *Yoshitaka's Satomi Calculation*, muestra una reunión de estado mayor entre Ashikaga Yoshiaki y Satomi Yoshitaka quienes, como ya se ha comentado, fueron las dos principales fuerzas que se opusieron al clan Hōjō en la Primera Batalla de Kōnodai. Los dos no están de acuerdo en la estrategia a utilizar, es decir, acorralar al clan Hōjō en el río Edo, también conocido como el río Futoi, por lo que Yoshitaka piensa para sí que va a desentenderse de la pelea como manera de pagar su deuda al clan Hōjō, seguramente una referencia a cómo lo dejaron con vida tras la batalla de Tsurugaoka Hachimangū.

El siguiente evento, *The Kubō Falls*, sucede precisamente durante el ataque en el río Edo, cerca de Kōnodai en Shimōsa, donde el ejército de Ashikaga está siendo superado por las fuerzas de los Hōjō, quienes le obligan a huir después de haber matado a su hijo Yoshizumi y a su hermano pequeño Motoyori, como efectivamente está recogido en el *Kaigen-sō-zuki*.<sup>214</sup>

El evento ciento veintisiete, *The Death of Ujitsuna*, se desarrolla en el lecho de muerte de Ujitsuna lo que, por tanto, nos sitúa en verano del año

---

<sup>213</sup> KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, pp. 42-43.

<sup>214</sup> *Ibidem*, p. 43.

1541. Tal y como comenta el videojuego, Ujitsuna fue capaz de morir tranquilo en su residencia, algo bastante inusual para los *daimyō* de este periodo, según el *gunki Odawara-ki*,<sup>215</sup> por enfermedad.<sup>216</sup> En el evento, antes de morir, le recuerda a su hijo Ujiyasu los cinco principios que debe seguir para liderar correctamente el clan:

«One. Value righteousness above all else. Nothing is more disgraceful than ruling a country without righteousness».

«Two. Show love to all people, whether samurai or peasant. Use the aspects of people that are useful, and avoid those that are not. No person is worthless. Feeling worthless is the fault of the leader for putting them in a position that does not draw out their merits».

«Three. Be wary of both pride and flattery. Know your place».

«Four. Work hard but efficiently. A good warrior is one who values the old ways. Many who like new methods are lacking in dedication».

«Five. In war, the more you win the more care you should take. Never let your pride lead you to underestimate your enemy. After a victory, tighten your helmet strap and prepare for the next battle»<sup>217</sup>.

Inspirados en los *Go-ka-jō no kunkai* (五箇条の訓戒), los *Go-ka-jō no go-kakioki* (五箇条の御書置) o los *Hōjō Ujitsuna-kō go-kakioki* (北条氏綱公御書置), se tratan de cinco reglas escritas por Ujitsuna y, aunque en el documento no se menciona ningún destinatario, se supone que estaba dirigido

---

<sup>215</sup> 館山市立博物館・さとみ物語完全版 (テキスト版) 「第三章里見氏と足利氏」 (*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan - Satomi-monogatari kanzenban [tekisuto-han]* «*Dai-san-shō - Satomi-shi to Ashikaga-shi*»; Museo Municipal de Tateyama – Edición completa del *Satomi-monogatari* [edición de texto] «Capítulo tercera – El clan Satomi y el Clan Ashikaga» [t.a.]), [https://www.city.tateyama.chiba.jp/satomi/youyaku/3shou/3shou\\_1/3shou\\_1.html](https://www.city.tateyama.chiba.jp/satomi/youyaku/3shou/3shou_1/3shou_1.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>216</sup> KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p. 275.

<sup>217</sup> Transcripción del texto que aparece en el videojuego.

a su primogénito, Ujiyasu: es la última carta del *daimyō* firmada con su sello y, teniendo en cuenta que en esa época Ujitsuna superaba la cincuentena y Ujiyasu no llegaba a la treintena, se considera que lo escribió justo antes de caer enfermo en previsión de que pronto el clan debería pasar a manos de su heredero. Sin embargo, y a pesar de cómo lo presenta el evento, el texto original es considerablemente más largo, ocupando varias páginas.<sup>218</sup> El videojuego, por tanto, presenta una versión reducida que se corresponde a grandes rasgos con la que se ha transmitido de manera popular, cuya versión original presentamos a continuación:<sup>219</sup>

「一、大将から侍にいたるまで、義を大事にすること。たとえ義に違い、国を切り取ることができても、後世の恥辱を受けるであろう。」 (*Ichī, taishō kara samurai ni itaru made, gi wo daiji ni suru koto. Tātōe gi ni chigai, kuni wo kiritoru koto ga dekitemo, kōsei no chijoku wo ukeru de arō* [t.a.]).

「一、武士から農民にいたるまで、全ての民を慈しむこと。必要のない民などいないからである。」 (*Ichī, bushi kara nōmin ni itaru made, subete no tami wo itsukushimu koto. Hitsuyō no nai tami nado inai kara de aru* [t.a.]).

「一、決して驕らず、またへつらわずに、身にあった分限を守ること。」 (*Ichī, keshite ogorazu, mata hetsurawazu ni, mi ni atta bugen wo mamoru koto* [t.a.]).

「一、儉約に勤めて重視すべし。」 (*Ichī, ken'yaku ni tsutometemo jūshi subeshi* [t.a.]).

「一、勝利はほどほどにせよ。勝利し続けると、自らに驕り、敵を侮ることがあるからである。」 (*Ichī, shōri*

---

<sup>218</sup> KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, pp. 275-284.

<sup>219</sup> 武将辞典・北条氏康 (*Bushō-jiten – Hōjō Ujiyasu*, Enciclopedia de generales – Hōjō Ujiyasu [t.a.]), <https://senjp.com/ujiyasu/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

*wa hodo hodo ni seyo. Shōri shitsudokeru to, mizukara ni ogori, teki wo anadoru koto ga aru kara de aru [t.a.].*

El evento ciento veintiocho, *The Siege of Kawagoe Castle*, vuelve su atención a Imagawa Yoshimoto, quien está reuniendo tropas en el castillo de Sunpu para retomar Kawahigashi, un importante bastión de los Hōjō, en concreto para su infiltración en el dominio de Musashi, aprovechando la reciente muerte de Ujitsuna; al mismo tiempo, los clanes Uesugi de Ōgigayatsu y Yamauchi han unido fuerzas con el *kubō* de Koga para atacar Kawagoe. Este evento vuelve a referenciar la Rebelión de Katō, cuyos *kanji* también pueden pronunciarse como «*kawahigashi*», ya que esta se alargó hasta 1545, conociéndose esta segunda mitad como la Segunda Rebelión de Katō (第二次河東一乱, *Dai-ni-ji Katō ichi-ran*), momento en el que está situada esta escena del videojuego. El siguiente evento, *Harunobu's Mediation*, prosigue la narración del conflicto, y cuenta cómo Ujiyasu le pide a Takeda Harunobu, más conocido como Takeda Shingen, que interceda ante Yoshimoto para que detenga el ataque; tras las negociaciones, el líder del clan Imagawa está dispuesto a considerar la retirada si Ujiyasu abandona Kawahigashi y le cede el castillo de Kanbara, unas condiciones que el líder de los Hōjō acepta para poder ir a apoyar la defensa del castillo de Kawagoe. Como se ha visto en eventos anteriores, hasta la generación de Ujitsuna, los clanes Hōjō y Takeda, aunque puntualmente fueron aliados, en su mayor parte se tenían un gran antagonismo. Esta situación cambió debido principalmente a dos hechos: prácticamente al mismo tiempo, Ujiyasu y Shingen tomaron el relevo de sus respectivos clanes (el primero por la muerte de Ujitsuna y el segundo exiliando a su padre Nobutora), a lo que se le une el intento de invasión de Shinano por parte del clan Uesugi, lo que provocó que los Takeda rompieran relaciones con ellos y volvieran su atención a mejorar su relación con los Hōjō. Ello propició que establecieran una alianza alrededor de 1544, la Alianza de Kai-Sagami (甲相同盟, *Kō-Sō-*

*dōmei*), y que Shingen pudiera intervenir a favor de los Hōjō durante el ataque en la región de Katō, como comenta el videojuego, lo que se ajusta a lo recogido en la crónica *Katsuyama-ki*.<sup>220</sup>

El siguiente evento, *Victory!*, detalla el sitio al castillo de Kawagoe, que el videojuego remarca como el escenario de uno de los tres ataques sorpresa más famosos de la historia japonesa. Concretamente, el videojuego se está refiriendo a uno de los Tres Grandes Ataques Sorpresa de Japón (日本三大奇襲, *Nihon San Dai-Kishū*), en especial a la Batalla Nocturna de Kawagoe (河越夜戦, *Kawagoe-yasen*) de octubre de 1546, parte de la Batalla de Kawagoe (河越合戦, *Kawagoe-kassen*). Se habla de cómo el clan Hōjō derrotó a un ejército cuyo número superaba varias veces al suyo, pero existen muchos puntos cuestionables sobre el desarrollo de la lucha.<sup>221</sup> El documento que describe con más detalle la batalla es el *gunki Kan-hashū ko-sen-roku* (関八州古戦録), de dudosa credibilidad, por lo que no está ni siquiera confirmado que de verdad sucediera un ataque nocturno durante la campaña.<sup>222</sup> El evento continúa diciendo cómo en la batalla murió Uesugi Tomosada (1525-1546), líder del clan Ōgigayatsu Uesugi y, como resultado, el clan Ashikaga, *kubō* de Koga, y Uesugi Norimasa (1523-1579), Canciller de Kantō, perdieron todo su poder y Kantō quedó bajo control del clan Hōjō. En efecto, durante el ataque murió Tomosada, propiciando la disolución de su rama del

---

<sup>220</sup> EBINUMA, S. [海老沼真治], «氏綱と武田信玄・第一次甲相同盟の展開» (*Ujitsuna to Takeda Shingen – Dai-ichi-ji Kō-Sō-Dōmei no tenkai*; Ujiasu y Takeda Shingen – El desarrollo de la primera Alianza de Kai y Sagami [t.a.]), en *北条氏康とその時代 (Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Eibisu Kōshō, 2021, pp. 280-300, espec. pp. 280-286.

<sup>221</sup> KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, pp. 60-61.

<sup>222</sup> «河越合戦跡 (埼玉県川越市) 包囲8万に8000の兵で挑む» (*Kawagoe-kassen-senki [Saitama-ken Kawagoe-shi] Hōi hachi-man ni hassen no hei de idomu*, Restos de la batalla de Kawagoe (prefectura de Saitama, ciudad de Kawagoe) – 8000 soldados retaron a los 80.000 que los tenían rodeados [t.a.]), *Tōkyō Shinbun*, (12-III-2020), <https://www.tokyo-np.co.jp/article/22231> (fecha de consulta: 10-I-2022).

clan Uesugi,<sup>223</sup> aunque la conquista de esta región no fue tan inmediata como implica el videojuego ya que, tras tomar el castillo de Kawagoe, el clan Hōjō continuaría expandiendo su influencia en los dominios de Musashi y de Ueno hasta 1552.

*The Exile of Norimasa Uesugi*, tal y como indica el título, centra su atención en Uesugi Norimasa quien, como consecuencia de su derrota en Kawagoe, abandonó el castillo de Hirai y huyó a Echigo para pedir la protección de Nagao Kagetora, más conocido como Uesugi Kenshin, lo que en líneas generales coincide con los documentos conservados.<sup>224</sup> Lo que ya se aleja más de la realidad es la descripción del canciller que hace Ujijyasu durante el evento, donde habla de cómo ignora el sufrimiento de la gente, es altivo y derrochador y sus hombres son viles y traicioneros, lo que es una demonización del personaje que no parece tener ninguna base, ya que no se han encontrado referencias a que fuera un político especialmente incompetente.

El evento ciento treinta y dos, *Attack of the War God*, presenta brevemente las consecuencias de que Kagetora haya decidido prestar su ayuda a Norimasa, ya que esto ha provocado que el clan Satake de Hitachi, el clan Satomi de Shimōsa y prácticamente todo el mundo en Kantō se vuelva en su contra. Realmente, sin embargo, esta alianza tuvo pocas consecuencias para los Hōjō y, aunque Kagetora desplegó sus tropas en Ueno, no se tiene constancia de que hubiera ningún enfrentamiento,<sup>225</sup> seguramente debido al pronto establecimiento de la Triple Alianza que se ha analizado en eventos de otros clanes.

El evento ciento treinta y tres, *Takeda Internal Conflict*, aunque enmarcado dentro de la línea de eventos dedicados al clan Hōjō, se centra en la

---

<sup>223</sup> MORITA, S. [森田真一], «北条氏と山内・扇谷両上杉氏» (*Hōjō-shi to Yamanouchi-Ōgigayatsu-ryō-Uesugi-shi*), El clan Hōjō y los dos clanes de Uesugi, Yamanouchi y Ōgigayatsu [t.a.], en *北条氏康とその時代...*, *op. cit.*, pp. 220-241, espec. pp. 228-229.

<sup>224</sup> ABE, T. [阿部哲人], «関東をめぐる氏綱と上杉謙信» (*Kantō wo meguru Ujitsuna to Uesugi Kenshin*), Ujitsuna y Uesugi Kenshin, disputándose Kantō [t.a.], en *北条氏康とその時代...*, *op. cit.*, pp. 301-318, espec. pp. 301-302.

<sup>225</sup> *Ibidem*, p. 302.

ruptura de la Triple Alianza por parte de Takeda Shingen y la posterior ejecución de Takeda Yoshinobu que ya hemos analizado anteriormente en los eventos ochenta y nueve y noventa dedicados al clan Takeda, si bien se cuentan los hechos a través de una conversación entre Ujiyasu y su primogénito Hōjō Ujimasa (1538-1590). De manera similar, *A Wife's Parting* narra cómo, ante las acciones de Shingen, Ujiyasu decide priorizar su alianza con los Imagawa, por lo que la esposa de su hijo Ujimasa, Ōbai-in, hija de Shingen, se ve obligada a volver a su dominio, algo que también ha sido analizado previamente en el evento noventa y uno del apartado del clan Takeda.

El evento ciento treinta y cinco, *Hōjō and Uesugi Allied*, habla de cómo los Hōjō deciden aliarse con Uesugi ahora que tienen un enemigo común, el clan Takeda. Aunque las negociaciones fueron difíciles, al final se acordó que uno de los hijos de Ujiyasu, Saburō, quien hasta el momento había estado viviendo en un templo y era a su vez hijo adoptivo de Gen'an, pasara a ser hijo adoptivo del clan Uesugi. Saburō fue bien recibido por el clan y se le otorgó el nombre de Kagetora, lo que es muestra del gran aprecio que le tenía Kenshin al muchacho, ya que ha llegado al extremo de cederle su nombre. Esta alianza se conoce como la Alianza de Echigo-Sagami (越相同盟, *Etsu-Sō-dōmei*) de 1569. Hōjō Saburō (1553-1579) era el séptimo hijo de Ujiyasu, quien lo dio en adopción a Hōjō Gen'an, tercer hijo de Hōjō Sōun, quien desde pequeño ingresó en el Hakone-jinja,<sup>226</sup> donde también se crió Saburō antes de pasar a ser rehén del clan Echigo durante las largas y complicadas negociaciones de la mencionada alianza.<sup>227</sup>

---

<sup>226</sup> *Setagaya Digital Museum* – 北条幻庵覚書 (*Hōjō Gen'an kakusho*; Memorandum de Hōjō Gen'an [t.a.]), <https://setagayadigitalmuseum.jp/collection/8740/detail/> (fecha de consulta: 10-I-2022). Odawara City Official Website – 北条幻庵屋敷跡 (*Hōjō Gen'an yashiki-seki*; Restos de la residencia de Hōjō Gen'an [t.a.]), [https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/corridor/historical\\_site/p10026.html](https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/corridor/historical_site/p10026.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>227</sup> ENDŌ, Y. [遠藤ゆり子], «越相同盟にみる平和の創造と推持・戦国大名の有縁性と無縁性» (*Etsu-Sō Dōmei ni miru heiwa no sōzō to iji – Sengoku daimyō no uensei to muensei*; La creación y mantenimiento de la paz a través de la Alianza de Echigo-

Por último, el evento ciento treinta y seis, *Unending Battle*, cierra la historia del clan Hōjō relatando cómo han logrado conquistar toda la región de Kantō, en gran parte gracias a las acciones de Ujijasu, «*the Lion of Sagami*». Aunque, en efecto, los Hōjō acabaron por controlar la mitad este de la isla de Honshū durante la generación de Ujijasu,<sup>228</sup> su control duró poco tiempo ya que, como la mayor parte de *daimyō* que se irán analizando, sus ambiciones se vieron frustradas con la subida de Toyotomi Hideyoshi al poder. En concreto, durante el liderazgo de su cuarto y quinto líder, Ujimasa y Ujinao, el clan Hōjō intentó en noviembre de 1589 la invasión del castillo de Nagurumi perteneciente al clan Sanada, y Hideyoshi, considerándolo una violación del *sōbujirei* (惣無事令) que prohibía las luchas entre los señores feudales, aniquiló al clan en la Batalla de Odawara (小田原合戦, *Odawara-kassen*) de 1590.<sup>229</sup> Por último, el alias de «*the Lion of Sagami*» es una traducción de *Sagami no shishi* (相模の獅子), un apodo de acuñación reciente<sup>230</sup> que se teoriza surgió como reacción a los alias de «el tigre de Kai» para referirse a Takeda Shingen y «el dragón de Echigo» en referencia a Uesugi Kenshin, ya que Ujijasu se enfrentó a ambos.

---

Sagami – La presencia y ausencia de vínculos en los *daimyō* del periodo Sengoku [t.a.], en 定本・北条氏康 (*Teihon - Hōjō Ujitsuna*, Edición revisada - Hōjō Ujitsuna [t.a.]), Tokio, *Kōshi-shoin*, 2004, pp. 81-107, espec. p. 88.

<sup>228</sup> *Odawara Castle Official Website* – 北条五代 (Hōjō-go-dai; Las Cinco Generaciones de los Hōjō [t.a.]), <https://odawaracastle.com/history/hojo-godai/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>229</sup> *Shizuoka Prefectural Central Library* -小田原合戦 (秀吉の小田原攻め) と農民 (*Odawara-kassen [Hideyoshi no Odawara-sume] to nōmin*, La batalla de Odawara [incurción de Hideyoshi en Odawara] y los agricultores [t.a.]), <https://www.tosyokan.pref.shizuoka.jp/data/open/cnt/3/50/1/ssr2-25.pdf> (fecha de consulta: 10-I-2022).

<sup>230</sup> «相模の獅子が500歳 - 小田原市郷土文化館で氏康特集» (*Sagami no Shishi ga 500-sai* – *Odawara-shi-kyōdo-bunka-kan de Ujijasu Tokushū*; El León de Sagami cumple 500 años – Exposición especial en el Museo de Cultura de la ciudad de Odawara [t.a.]), *Town News*, (2-V-2015), <https://www.townnews.co.jp/0607/2015/05/02/281939.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

## ***El clan Mōri***

### *Introducción al clan*

El clan Mōri (毛利氏, Mōri-shi)<sup>231</sup> se estableció en la región de Chūgoku<sup>232</sup> con su base principal situada en el castillo de Yoshida Kōriyama, en Aki (pref. Hiroshima). Históricamente, el origen del clan Mōri se remonta a la fundación del bakufu Kamakura a finales del siglo XIII, cuando el vasallo jefe (*jūshin*, 重臣) Ōe no Hiromoto (1148-1225) le cedió a su cuarto hijo Suemitsu la región de Mōri (*Mōri no shō*, 毛利荘) en el dominio de Sagami (actual ciudad de Shinagawa), convirtiéndose así en el primer jefe del clan con el nombre de Mōri Suemitsu (1202-1247) y dando comienzo a la historia de este clan como familia guerrera.<sup>233</sup> Mōri Toyomoto (1444-1476) y Hiromoto (1466-1506) expandieron los territorios de la familia durante las Guerras Ōnin, aunque no son considerados *daimyō* de especial relevancia de comienzos del periodo Sengoku debido en parte a sus prematuras muertes.<sup>234</sup> Tras el fallecimiento de Hiromoto, heredó el puesto su primogénito, Mōri Okimoto (1492-1516), quien se vio obligado a proteger sus territorios de los agresivos avances del clan Amago y a participar en diversas batallas siguiendo las órdenes del clan

---

<sup>231</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族 (Aki Mōriichizoku; El clan Mōri de Aki [t.a.]*, Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2014; KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就武威天下無双、下民憐愍の文徳は未だ* (*Mōri Motonari bui tenka musō, gemin renbin no montoku wa mada; Mōri Motonari - Su poder militar era inigualable, pero aún más lo era su compasión hacia las clases bajas [t.a.]*), Kioto, Minerva, 2014.

<sup>232</sup> Delimitación territorial establecida durante el ascenso del *shogunato* Ashikaga que comprendía los dominios de Aki, Bicchū (oeste de la prefectura de Okayama), Bingo (este de la prefectura de Hiroshima), Suō (este de la prefectura de Yamaguchi), Nagato (oeste de la prefectura de Yamaguchi), Izumo (mitad este de la prefectura de Shimane), Hōki (mitad oeste de la prefectura de Tottori) e Inaba (mitad este de la prefectura de Tottori). KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 1-2.

<sup>233</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 13.

<sup>234</sup> *Ibidem*, p. 76.

Ōuchi; la inestable situación del clan provocaría su temprana muerte y, aunque su hijo Mōri Kōmatsumaru (1515-1523) heredaría el puesto de cabeza de familia con dos años, a los nueve murió repentinamente, dejando al clan sin sucesor. Durante este tiempo, se le cedieron unos pocos territorios a Mōri Motonari (1497-1571), segundo hijo de Hiromoto, quien estableció una rama secundaria de la familia bajo el nombre de Tajihido; incluso cuando el jovencísimo Kōmatsumaru se situó a la cabeza del clan, Motonari no era más que uno de los vasallos que lo apoyaban.<sup>235</sup> De hecho, que el *kanji* que se pronuncia «moto» aparezca al inicio de su nombre y no al final como en el resto de líderes del clan, decidido por su hermano mayor durante la ceremonia de su mayoría de edad, indica que no se pensó que llegaría a este puesto.<sup>236</sup> No obstante a partir de que llegó al poder, se convirtió en el líder más fuerte de la historia del clan consolidando y ampliando las posesiones de la familia. El hijo mayor de Motonari fue Mōri Takamoto (1523-1563) que le sucedió en el poder. Otro de sus descendientes fue Shōnojirō (segundo hijo) que fue adoptado por el clan Kikkawa y que fue llamado Kikkawa Motoharu (1530-1586). Su tercer hijo fue Tokujumaru, luego conocido como Kobayakawa Takakage (1533-1597), quien fue adoptado por el clan Kobayakawa, convirtiéndose en el decimocuarto jefe del clan.

### *Los eventos históricos*

Los eventos del clan Mōri empiezan en el evento ciento treinta y nueve, titulado *The Siege of Gessantoda*<sup>237</sup> *Castle*, que introduce a los Mōri como un

---

<sup>235</sup> *Ibidem*, pp. 101-102.

<sup>236</sup> *Ibidem*, p. 105.

<sup>237</sup> La pronunciación correcta de 月山富田城 es Gessantoda y no Gessentoda. Dado que se respeta la primera lectura en el resto de eventos, suponemos que hay una errata en este título.

pequeño clan de la región de Chūgoku<sup>238</sup> con su base principal situada en el castillo de Yoshida Kōriyama, en Aki. El juego empieza hablando de su jefe, Mōri Motonari quien, tras la muerte de su padre y de su hermano, se convirtió en el guardián de su sobrino, un papel que cumplió bien. Cuando su sobrino murió, a pesar de pertenecer a una rama familiar secundaria, heredó el control del clan Mōri y se hizo un nombre como *daimyō*. Sin embargo, su territorio era bastante débil, y había sobrevivido a los ataques enemigos sometiendo al clan Ōuchi vecino. Históricamente, la primera batalla en la que se tiene constancia que participara Motonari es la de Arita-Nakaide en 1517 contra el clan Aki-Takeda, en la que su buen liderazgo llamó la atención de Ōuchi Yoshioki (1477-1528)<sup>239</sup>, siendo probable que el videojuego se refiera a esta contienda cuando habla del buen servicio de Motonari a su sobrino. Sería a partir de 1522 cuando Motonari empezará a tomar un papel más activo en el gobierno del clan y, aunque tras la muerte de Kōmatsumaru<sup>240</sup> en 1523 se planteó la posibilidad de adoptar a un hijo del clan Amago como heredero, acabó por elegirse a Motonari para no interrumpir la línea familiar y evitar enemistarse con los Ōuchi.<sup>241</sup> Seguidamente, el videojuego presenta a Mōri Takamoto, primogénito de Motonari, quien acaba de volver de visitar

---

<sup>238</sup> Delimitación territorial establecida durante el ascenso del *shogunato* Ashikaga que comprendía los dominios de Aki, Bicchū (oeste de la prefectura de Okayama), Bingo (este de la prefectura de Hiroshima), Suō (este de la prefectura de Yamaguchi), Nagato (oeste de la prefectura de Yamaguchi), Izumo (mitad este de la prefectura de Shimane), Hōki (mitad oeste de la prefectura de Tottori) e Inaba (mitad este de la prefectura de Tottori). KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 1-2.

<sup>239</sup> *Ibidem*, pp. 111-112.

<sup>240</sup> No está clara la causa de la muerte de Kōmatsumaru: se dice que, tras participar en un *kubijikken* (首実検) tras una batalla, costumbre de cortar las cabezas de los enemigos para demostrar cuánto has contribuido en la pelea, empezó a encontrarse mal y murió. Se sospecha que fue asesinado, pero no hay documentos que lo respalden. FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し、大名の器に載る (Ōuchi Yoshitaka: ruiyō butoku no ie wo shōshi, daimyō no utsuwa ni noru; Ōuchi Yoshitaka: descendiente de una casa guerrera, se atreve a ser daimyō [t.a.]*, Kioto, Minerva, 2019, p. 15.

<sup>241</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 120.

el palacio de Yoshitaka en Yamaguchi, donde ha aprendido sobre *kabuki*, *nō*, la ceremonia del té y normas de etiqueta; además, informa a su padre que se les ha ordenado participar en el ataque contra el clan Amago. En efecto, Takamoto se crió bajo la tutela de Ōuchi Yoshitaka (1507-1551) como rehén rodeado por *kuge* y otros miembros de la nobleza, e incluso su ceremonia de mayoría de edad fue en el palacio Tsukiyama en Yamaguchi, lo que propició que desarrollara un marcado gusto por las artes.<sup>242</sup> En el videojuego, Motonari expresa su desdén hacia la educación cultural que ha recibido su hijo, ya que considera que no resulta útil para un guerrero, una actitud que puede apreciarse en una carta que se conserva del *daimyō* en la que expresa su deseo de hacer participar a su heredero en actividades más físicas con la intención de que sea respetado por otros generales y no peligre la sucesión del clan.<sup>243</sup>

El evento ciento treinta y ocho, *A Bad Feeling About This*, se sitúa tras la conquista del castillo de Higumayama, cuando los Ōuchi deciden atacar el castillo de Gassantoda, la base del clan Amago. Este evento presenta a Sue Takafusa (1521-1555), quien va a pedir ayuda a Motonari, ya que sus propios hombres son débiles y reconoce su fuerza, hasta el punto de que cree que el futuro de sus clanes depende de las estrategias de los dos. Motonari le recomienda prudencia, pero a Takafusa no parece importarle el aviso; después de todo, aunque Yoshitaka confía en él, el resto de miembros de su clan mantienen las distancias como cobardes. Espera, por tanto, traer gloria al clan Ōuchi algún día con la ayuda de Motonari. Cuando parte, Motonari confiesa a su hijo que le preocupa adonde se dirige esta guerra ya que, si hay una disputa dentro del clan Ōchi, no van a poder ganar contra el clan Amago. Respecto a Higumayama, aunque en efecto existe un castillo con ese nombre en la prefectura

---

<sup>242</sup> *Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture* – 毛利隆元関係資料 (Mōri Takamoto kankei shiryō; Documentos relacionados con Mōri Takamoto [t.a.]). [https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid=gs\\_4\\_t\\_n](https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid=gs_4_t_n) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>243</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], 毛利元就 武威天下無双..., *op. cit.*, pp. 56-57.

de Hiroshima que perteneció al clan Miyoshi, no se han localizado batallas relevantes relacionadas con el lugar como parte de la Expedición de Izumo (出雲遠征, *Izumo ensei*) del clan Ōuchi de 1542-1543; dado que en el videojuego el jugador gana un Trofeo si rodea este castillo como parte de la campaña del clan Mōri, suponemos que es una referencia a este aspecto de la jugabilidad.

El siguiente evento, *When Life Gives You Lemons*, cuenta cómo el ejército del clan Ōuchi tenía rodeado el castillo de Gassantoda, pero los ataques de guerrilla del clan Amago habían interrumpido su cadena de suministros y la moral estaba baja. Al final, los clanes menores que se habían unido a los Ōuchi empezaron a pasarse al bando de los Amago, empezando por el clan Kikkawa. El ejército de Ōuchi se había desmoronado y fue forzado a retirarse, aunque con grandes pérdidas, incluyendo el hijo de Ōuchi Yoshitaka, Harumochi, y Kobayakawa Masahira. Incluso las tropas de retaguardia de Mōri Motonari se vieron involucradas en el fiero contrataque del clan Amago y llegaron a duras penas vivos al castillo de Yoshida Kōriyama. Tal y como resume el videojuego, tras dos meses sin conseguir avances significativos en la toma del castillo, los clanes Mizawa, Mitō, Yamauchi y Honjō, así como los *daimyō* Kikkawa Okitsune (1508-1550) y Yamana Tadaoki (?-1557), todos ellos aliados del clan Ōuchi, desertaron para pasarse al clan Amago durante la campaña por la conquista del castillo de Gassantoda en 1543.<sup>244</sup> Así mismo como relata el videojuego, Ōuchi Harumochi, hijo adoptivo de Yoshitaka, murió en el asalto, y aunque *gunki* como *Ōuchi Yoshitaka-ki* mencionan que se ahogó durante la retirada en barco, fuentes más fiables como la *Fusaaki Kakusho* (房頭覚書)<sup>245</sup> indican que murió en combate (討死ナリ; *uchijini nari*),<sup>246</sup> por lo que es probable que muriera durante el asalto a manos del clan Amago. Por su parte,

---

<sup>244</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 148.

<sup>245</sup> También conocida como *Tanamori Fusaaki Kakusho* (柵守房頭覚書), son las notas escritas por Tanamori Fusaaki (1495-1590), sacerdote sintoísta del santuario de Itsukushima.

<sup>246</sup> FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, pp. 180-181.

Masahira murió en una emboscada durante la retirada.<sup>247</sup> El evento acaba contando cómo tras la derrota en el castillo de Gassantoda, Ōuchi Yoshitaka perdió la voluntad de gobernar y el clan Ōuchi entró en declive por lo que, viendo su oportunidad, Motonari anuló su vasallaje con ellos y empezó a actuar por su cuenta. Cuánto afectó esta derrota a Yoshitaka, depende de la fuente que se consulte: hay quien defiende que en efecto tras la batalla de Gassantoda Ōuchi se dedicó por completo a las artes,<sup>248</sup> mientras que observando su carrera militar no parece que este fracaso tuviera especial relevancia, situándose la decadencia del clan con su muerte en el Incidente de Taine-ji (大寧寺の変, *Tainei-ji no hen* o 大寧寺の乱, *Tainei-ji no ran*) de 1551,<sup>249</sup> en el que se profundizará en un evento posterior. En cuanto a la independencia del clan Mōri, esta se sitúa en la subyugación del clan Inoue en 1550<sup>250</sup> o tras la muerte de Yoshitaka en el ya mencionado incidente.<sup>251</sup>

El siguiente evento, *A Test of Bonds*, se desarrolla durante la visita de Motonari y sus hijos al palacio de Yamaguchi, en el dominio de Suō, que se dice exhibía los gustos refinados del cabeza del clan, Ōuchi Yoshitaka. De hecho, existe el término *Ōuchi Bunka* (大内文化, Cultura Ōuchi [t.a.]) para referirse a una cultura que floreció bajo el mandato de este clan durante el

---

<sup>247</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, pp. 148-149.

<sup>248</sup> 山口市観光情報サイト・大内氏関連年表 (*Yamaguchi-shi Kankō jōhō saito - Ōuchi-kanren nenpyō*); Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi – Línea temporal relacionada con el clan Ōuchi [t.a.], [http://yamaguchi-city.jp/history/ouchi\\_chronology.html](http://yamaguchi-city.jp/history/ouchi_chronology.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>249</sup> FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, p. 249.

<sup>250</sup> NISHIHARA, K. [西原寛太], «戦国期毛利氏「家中」の形成» (*Sengoku-ki Mōri-shi uchijū no keisei*); Composición del dominio del clan Mōri durante el periodo Sengoku [t.a.], Trabajo Fin de Máster, 京都先端科学大学人間文化学会 (*Kyōto sentan kagaku daigaku - Ningen Bunka Gakkai*; Universidad de Kioto de Ciencias Avanzadas - Facultad de Humanidades [t.a.]), 2018, [https://lab.kuas.ac.jp/~jinbun\\_gakkai/pdf/2018/h2018\\_04.pdf](https://lab.kuas.ac.jp/~jinbun_gakkai/pdf/2018/h2018_04.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>251</sup> *Mōri Museum - 毛利氏の歴史 (Mōri-shi no rekishi*; La historia del clan Mōri [t.a.]), [https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/mo\\_rekishi/index.html](https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/mo_rekishi/index.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

periodo Muromachi con Yamaguchi como su centro,<sup>252</sup> hasta el punto de que llegó a conocerse a este dominio como «el Kioto del Oeste» (西の京, *nishi no Kyō*)<sup>253</sup>. En el videojuego, Yoshitaka accede a dejar los dominios de Aki y Bingo en manos de Motonari, y a cambio este le confía su tercer hijo, Takakage, que pasará a vivir en el palacio. Por otra parte, el segundo hijo de Motonari, Motoharu, tiene fama de ser un guerrero muy valiente y, para asegurar un futuro largo para los dos clanes, Yoshitaka propone que se convierta en hermano de Takafusa, uno de los guerreros más famosos de los países del oeste. El *Katsura Kyūen Kakusho* cuenta cómo Motonari y dos de sus hijos, el segundo Kikkawa Motoharu y el tercero Kobayakawa Takakage, estuvieron de visita en el palacio de Yoshitaka desde finales de febrero a mediados de mayo del año 1549 y, aunque está recogido que visitaron a Sue Takafusa,<sup>254</sup> no hay mención alguna de que este estableciera una relación de hermano político con Motoharu,<sup>255</sup> aunque sí es una anécdota que aparece con frecuencia en los *taiga dorama*. Respecto a la cesión de los territorios, Yoshitaka le dio la mitad de los dominios de Aki y Bingo a Hironaka Takakane (1521-1555) y la otra mitad a Motonari durante la recuperación de Bingo

---

<sup>252</sup> 山口市文化交流課・大内文化について (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka – Ōuchi-bunka ni tsuite*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi – Sobre la cultura de Ōuchi [t.a.]), <http://oouchibunka.jp/ouchishi/column/01.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>253</sup> 山口市観光情報サイト・山口の基礎を築いた大内氏 (*Yamaguchi-shi Kankō jōhō saito – Yamaguchi no kiso wo kizuuta Ōuchi-shi*; Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi – El clan Ōuchi que construyó los cimientos de Yamaguchi [t.a.]), <http://yamaguchi-city.jp/history/ouchi.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>254</sup> MISAKA, K. [三坂圭治], *毛利史料集 (Mōri shiryōshū*; Compendio de documentos históricos de los Mōri [t.a.]), Tokio, Shinjibutsu ōrai-*sha*, 1966, p. III.

<sup>255</sup> HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景ガイドブック (Kobayakawa Takakage Gaidobukku*; La guía de Takakage Kobayakawa [t.a.]), Hiroshima, 三原市経済部観光課 (*Mihara-shi Keizau-bu Kankō-ka*; Departamento de Economía de la Asociación Turística de la ciudad de Mihara [t.a.]), 2016, <http://shiho-ando.com/wordpress/wp-content/uploads/2016/04/小早川隆景ガイドブック.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

entre los años 1543 y 1549,<sup>256</sup> aunque no queda constancia de que fuera durante la reunión mencionada antes.

El evento ciento cuarenta y uno, *Taking Over the Kikkawa*, habla de cómo Motonari ordena a su hijo Motoharu que lidere el clan Kikkawa, del que provenía su madre, aprovechando la desconfianza que rodea al cabeza de familia, Okitsune, después de que este traicionara al clan Ōuchi durante el asalto al castillo de Gassantoda, como ya se ha comentado en la descripción del evento ciento treinta y nueve. Okitsune sobrevivió a la traición al clan Ōuchi gracias a la mediación de Motonari, aunque se ganó la desconfianza de dos de sus principales vasallos, Kikkawa Tsuneyo y Morikawa Sukeari, que contaban con el apoyo de la gran mayoría del clan; en 1546, ambos decidieron forzar el retiro de Okitsune y pedirle a Motonari que diera en adopción a su segundo hijo Motoharu para que ocupara el puesto de líder del clan, circunstancia que aprovechó Motonari para establecer unas condiciones favorables que le permitieran controlar el clan.<sup>257</sup> Pedir ayuda a Motonari era una opción lógica ya que este estaba casado con Myōkyū (1499-1545), hija de Kikkawa Kunit-sune (1443-1531), madre de sus tres hijos.<sup>258</sup>

El siguiente evento, *Taking Over the Kobayakawa*, pasa a centrarse en el tercer hijo de Motonari, Takakage quien, con el apoyo de Ōuchi Yoshitaka, logra hacerse con el puesto de líder del clan Kobayakawa, gobernantes del dominio de Sanyō con una gran flota que no obstante había entrado en declive. Fue en 1544 cuando Motonari dio en adopción a su tercer hijo Takakage a la casa Takehara-Kobayakawa, rama secundaria del clan Kobayakawa, que acabaría unificando con la casa principal, los Nuta-Kobayakawa en 1550.<sup>259</sup> La implicación de Yoshitaka en esta estratagema no está clara, y la mención que hace el videojuego al favoritismo que le tenía a Takakage puede ser una

---

<sup>256</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 150.

<sup>257</sup> *Ibidem*, pp. 153-154.

<sup>258</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 64-65.

<sup>259</sup> HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景...*, *op. cit.*

referencia habitual en la cultura popular a la homosexualidad de Yoshitaka, a quien se le suelen asociar relaciones sexuales con Takafusa,<sup>260</sup> Takakage y Motonari; si bien no hay documentos que lo respalden, se trata de una teoría plausible ya que la bisexualidad era la orientación más común en la época.

*Takafusa Sue's Isolation*, como su nombre indica, habla de la enemistad entre las facciones civil y militar del clan Ōuchi como resultado de su derrota en el castillo de Gassantoda, que gran parte de los miembros del clan achacaron a un despliegue innecesario de tropas por parte del general al mando, Takafusa, hasta el punto de que están presionando a Yoshitaka para que ordene su ejecución. Realmente, no parece que se culpara a Takafusa de la derrota en Gassantoda, sino a Sagara Taketō (1498-1551), lo que le obligó a retirarse en 1545, según el documento *Sagara Taketō Mōshijō* (相良武任申状, Petición de Sagara Taketō [t.a.])<sup>261</sup>. Por otra parte, sí que se sospechó que Takafusa era un traidor en 1549 tras la condena por intento de rebelión de Odamura Bizen no kami, vasallo de Asō Yojirō, hermano jurado de Takafusa y, aunque este negó tener participación alguna en el asunto, estas sospechas calaron en Yoshitaka por mediación de su vasallo Sugi Shigenori (1498-1552)<sup>262</sup>, provocando la división de los Ōuchi en las dos facciones comentadas en el juego.<sup>263</sup> Es probable que los desarrolladores hayan decidido conectar ambos eventos para mantener la consistencia narrativa. Por último, en el evento Takafusa bromea con Motoharu con que este haya tomado esposa sin consultar a su padre; este dato se menciona en el *gunki Intoku Taihei-ki* donde

---

<sup>260</sup> En concreto con Takafusa, aparece mencionada su relación en el *gunki* del periodo Edo *Intoku Taihei-ki* así como en la *Ōuchi Yoshitaka-ki*. FUJII, T. [藤井崇], 大内義隆 : 類葉武徳の家を称し..., *op. cit.*, p. 282.

<sup>261</sup> *Ibidem*, p. 213.

<sup>262</sup> *Ibidem*, pp. 260-261.

<sup>263</sup> 山口市文化交流課・大内氏の滅亡 (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka – Ōuchi-shi no metsubou*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi – La destrucción del clan Ōuchi [t.a.]), <http://www.oouchibunka.jp/ouchishi/outline/07.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

se cuenta que, aunque Motonari sí que aprobó el matrimonio, la petición surgió del propio Motoharu y no de su padre, implicando que no fue un matrimonio de conveniencia.<sup>264</sup>

El evento ciento cuarenta y cuatro, *The Twin Rivers of Mōri*, se sitúa en el año diecinueve de la era Tenmon, 1550, una de las pocas menciones a un año concreto en los eventos históricos de este videojuego, tras la subyugación por Motonari de la corrupta familia Inoue, lo que le permitió fortalecer su autoridad en el clan. En concreto se refiere a la purga de Inoue Motokane (1486-1550) y su facción, acusados de negligencia y gobernar de manera deficiente el clan, para poner al mando a Motomitsu (1489-1567), su hermano pequeño y cuñado de Motonari,<sup>265</sup> lo que permitiría a este reforzar su autoridad dentro del clan y se considera uno de sus primeros pasos hacia su independencia del clan Ōuchi.<sup>266</sup> El videojuego resume a continuación la toma de poder de los clanes Kikkawa y Kobayakawa mediante el ascenso de sus hijos Motoharu y Takakage al puesto de líderes de ambas familias, lo que daría comienzo a lo que se conocería como los «*Twin Rivers of Mōri*», haciendo referencia a la última sílaba de los nombres de los dos clanes que se escriben con el *kanji* de río, «*kawa*». Este apodo es la traducción del término *Mōri Ryōsen Taisei* (毛利兩川体制, Sistema de los dos ríos de Mōri [t.a.]), nombre que recibe el régimen de gobernanza conjunta entre los clanes Mōri, Kikkawa y Kobayakawa basado en la cooperación entre los hermanos establecido en el documento *Sanshi Kyōkun Jō* (三子教訓状, Carta de las enseñanzas a los tres hermanos [t.a.]) escrito por Motonari en 1557, y conservado en el museo de la familia en la actual prefectura de Yamaguchi,<sup>267</sup> que recoge en

---

<sup>264</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 154.

<sup>265</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, p. 66.

<sup>266</sup> NISHIHARA, K. [西原寛太], «戦国期毛利氏「家中」...», *op. cit.*, p. 37.

<sup>267</sup> *Mōri Museum – 毛利元就自筆書状(三子教訓状) (Mōri Motonari jihitsu shōjō – Sanshi kyōkun jō*; Documento manuscrito de la mano de Mōri Motonari - Carta de las enseñanzas a los tres hermanos [t.a.]), <https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/cgi-bin/syuzouhin.cgi?n=10> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

catorce artículos lo que deberían hacer los hermanos para lograr la continuada supervivencia de la casa principal, el clan Mōri.<sup>268</sup> En este escrito no se menciona en ningún momento el término «dos ríos», «*ryōsen*», que parece tener su origen en una carta escrita por Toyotomi Hideyoshi a Takakage el veintiuno de julio de 1585 y que se ha utilizado desde entonces.<sup>269</sup> El evento finaliza con una conversación entre Motonari y Motoharu, que acaba de recibir una carta de Sue Harukata en la que habla de su próxima traición al clan Ōuchi, lo que forma parte de una estrategia que Motonari lleva planeada desde hace un año, cuando fue con sus hijos a visitar Suō y le sugirió a Harukata que traicionara a su clan. Aunque no está confirmado, está generalmente aceptado que Motonari habló con Takafusa durante su larga visita a Yamaguchi en 1549, y que dicha visita está estrechamente relacionada con la batalla de Itsukushima que se libraría posteriormente como resultado de esta traición.<sup>270</sup> Por otra parte, esta es la primera vez que el videojuego nombra a Sue como «Harukata» y no «Takafusa», aunque no sería hasta después de su rebelión cuando se cambiara el nombre, como se explicará a continuación.

El evento ciento cuarenta y cinco, *Feeling a Storm*, retoma las luchas internas del clan Ōuchi, y explica cómo Takafusa, tras ser marginado del gobierno, reúne un ejército y acorrala a Yoshitaka en el templo de Tainei-ji, forzándole a suicidarse; después, puso al hermano menor de Ōtomo Sōrin (1530-1587), Ōtomo Haruhide (1532-1557), al frente del clan bajo el nombre de Ōuchi Yoshinaga, se cambió el nombre a Sue Harukata y ejerció el poder efectivo dentro del clan, un plan del que la familia Mōri se congratula ya que la rebelión formaba parte de sus objetivos. Este evento describe lo que se conoce como el Incidente de Tainei-ji acaecido en septiembre de 1551.

---

<sup>268</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], 毛利元就 武威天下無双..., *op. cit.*, pp. 136-140.

<sup>269</sup> 近世日本の政治と外交 (*Kindai Nihon no seiji to gaikō*; Diplomacia y gobierno del Japón moderno [t.a.]), Tokio, Yūzankaku, 1993, p. 55.

<sup>270</sup> MISAKA, K. [三坂圭治], 毛利史料集 ..., *op. cit.*

De hecho, se considera que Motonari incitó a Takafusa a rebelarse durante su visita a Yamaguchi, y el 24 de agosto de 1550 Takafusa mandó cartas a Motonari y a sus hijos Motoharu y Takamoto<sup>271</sup> para pedirles que colaboraran en su propósito de derrocar a Yoshitaka<sup>272</sup> y poner en el poder a su hijo,<sup>273</sup> aunque posteriormente cambiaría de idea y decidiría matarlos a ambos.<sup>274</sup> Según la *Ōuchi Yoshitaka-ki*, en mayo de 1551 Takafusa contactó con el clan Ōtomo para poner a su hijo en el poder y, poco después, atacaría la residencia de Yoshitaka, provocando que huyera a Hōsen-ji y tras ser alcanzado por Takafusa, se retirara al Tainei-ji donde se suicidó; su hijo de siete años no está claro si se suicidó o murió durante el combate.<sup>275</sup> El evento acaba con una conversación entre Motoharu y Motonari donde hablan de enfrentarse a Takafusa, apodado «*Undefeated in the West*», aunque realmente no se enemistarían hasta 1554.<sup>276</sup> El evento trescientos seis, titulado *The Incident at Teinei-ji Temple*, profundiza algo más en esta rebelión, indicando la fecha en la que empezó a gestarse, agosto de 1543, el duodécimo año de la era Tenmon, dramatizando el suicidio de Yoshitaka incluyendo una emotiva conversación con Takafusa, que no lo traiciona por su ambición sino porque no soporta ver el declive del clan Ōuchi provocado por la negligencia de su señor.

Antes de seguir con la historia principal del clan Mōri vamos a detenernos brevemente en el evento trescientos cinco, *The Second Floor Tragedy*, que se sitúa en el decimonoveno año de la era Tenmon, 1550, cuando el *daimyō* de

---

<sup>271</sup> Parece ser que Takafusa no escribió esta misiva al tercer hijo de Motonari, Kobayakawa Takakage, ya que su clan tenía relaciones más profundas con los Ōuchi. FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, p. 282.

<sup>272</sup> También se llamaba Yoshitaka, aunque ambos nombres se escriben con *kanji* distintos: el padre se escribe 義隆 mientras que el hijo es 義尊.

<sup>273</sup> FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, p. 281.

<sup>274</sup> *Ibidem*, p. 282.

<sup>275</sup> *Ibidem*, p. 329.

<sup>276</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, p. 98.

Bungo, Ōtomo Yoshiaki murió al ser súbitamente atacado por un vasallo, favoreciendo que su heredero, Ōtomo Yorishige, más conocido por su nombre budista Sōrin, tomara su lugar como líder del clan. Este evento se centra en lo que se conoce como el *Nikai Kuzure no Hen* (二階崩れの変, Incidente del desplome de la segunda planta [t.a.]) de febrero de 1550 en el que, estando el clan Ōtomo inmerso en un conflicto sucesorio, tropas de las familias Tsukumi y Taguchi asesinaron al cabeza del clan, Yoshiaki en el segundo piso de su mansión, de donde toma el nombre el incidente.<sup>277</sup> La segunda parte del evento es una conversación entre Yoshishige y Bekki Akitsura, más conocido como Tachibana Dōsetsu (1513-1585), líder del clan Tachibana y vasallo del clan Ōtomo, en el que hablan de lo burdo que era el plan de su padre de sugerirle que fuera a unas aguas termales para tenderle una emboscada. Este incidente está recogido en la crónica *Ōtomo Kōhai Ki* (大友興廢記), donde se habla de que, conociendo el plan de su padre, Yoshishige fue a las aguas termales<sup>278</sup> pero envió a dos de sus vasallos a matarlo mientras él estaba fuera. Beppu le recomienda a su señor que, a pesar de que cuenta con el apoyo del clan, deje de dedicarse a los placeres mundanos, especialmente a beber vino, y se centre en gobernar el clan, seguramente una referencia a su posterior conversión al cristianismo con la llegada de los jesuitas al territorio de Yamaguchi.<sup>279</sup>

Volviendo a la línea principal, los eventos ciento cuarenta y seis y ciento cuarenta y siete se centran en la batalla de Miyajima o de Itsukushima

---

<sup>277</sup> YAGI, N. [八木直樹], «Daimyo Power and the Relocation of Sengoku Daimyo Castle Towns: A Case of the Bungo Otomo Family», *大分大学教育福祉科学部研究紀要 (Ōita Daigaku Kyōiku Fukushi-ka gakubu kenkyū kiyō)*; Boletín de investigación de la Universidad de Ōita Facultad de Educación Departamento de Servicios Sociales [t.a.], vol. 34, nº 1, 2012, pp. 47-62, espec. p. 51.

<sup>278</sup> Se cree que estas aguas termales que visitó fue la Hamawaki-*onsen*, que hoy día sigue publicitando que Sōrin se bañó en sus aguas. Beppu Onsen Geo-Museum – 大友宗麟はどんな温泉に入ったか? (*Ōuchi Yoshishige wa donna onsen ni haitta ka?*; ¿A qué aguas termales entró Ōuchi Yoshishige? [t.a.]), <http://www.bepmuseum.jp/miu/001.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>279</sup> FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, pp. 286-287.

(巖島の戦い, *Itsukushima no tatakai*)<sup>280</sup> en octubre de 1555, considerado uno de los Tres Grandes Ataques Sorpresa de Japón (日本三大奇襲, *Nihon San Dai-Kishū*) junto con las Batalla por el Castillo de Kawagoe de 1546 y la Batalla de Okehazama de 1560,<sup>281</sup> ambas explicadas anteriormente. El primero, *A Feint and a Plot*, empieza hablando del castillo de Miyao construido por Motonari, que tenía la ventaja de estar en una montaña cara al mar, permitiéndoles utilizar su fuerza naval, si bien sólo podía alojar quinientas tropas. El plan de Motonari era atraer al numeroso ejército de Takafusa cerca del castillo y aniquilarlo; gran parte del plan, sin embargo, depende de conseguir la cooperación de la flota del clan Murakami. Dado que Takakage está teniendo problemas convenciéndoles de que los ayuden, Motonari le entrega una carta. El evento ciento cuarenta y siete, *Ships for a Night*, por su parte, se centra en Murakami Takeyoshi (1533-1604), líder de los piratas Murakami,<sup>282</sup> que está recibiendo peticiones de ayuda tanto de Harukata como de Mōri; tras leer la carta de Motonari en la que le asegura que será capaz de ganar la batalla en una sola noche, decide ayudarlo porque le parece más interesante, contribuyendo a la victoria del clan Mōri y provocando así la muerte de Harukata. Se conocen pocos datos fidedignos de la batalla de Itsukushima, e incluso en las biografías de Mōri Motonari se le da poca importancia.<sup>283</sup> La descripción que hace el videojuego de la misma (la marcada diferencia numérica entre ambos ejércitos, la construcción del castillo de Miyao como cebo para atraer a Harukata, la importancia de la colaboración de

---

<sup>280</sup> Itsukushima es el nombre del santuario situado en la isla sagrada de Miyajima, de ahí que se utilicen ambos nombres indistintamente para referirse a esta batalla.

<sup>281</sup> 宮島観光協会・巖島合戦 (*Miyajima Kankō Kyōkai – Itsukushima-kassen*, Asociación Turística de Miyajima – Batalla de Itsukushima [t.a.]), <https://www.miyajima.or.jp/history/gassen.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>282</sup> En el periodo Sengoku eran considerados piratas, y sería en el periodo Edo cuando pasaría a llamarseles «armada» o «flota» (*suigun*, 水軍).

<sup>283</sup> En la biografía de este *daimyō* que se ha consultado, la batalla aparece listada en la línea cronológica, pero no se le dedica ni un capítulo. KISHIDA, H. [岸田裕之], 毛利元就 武威天下無双..., *op. cit.*, p. 424.

los piratas Murakami), sin embargo, coincide con las características que suelen asociarse en el imaginario popular a la contienda que se cree son herederas de los documentos recopilados durante la época de Mōri Terumoto (1553-1625), nieto de Motonari, que luego fueron transmitiéndose en los *gunki* posteriores durante el periodo Edo.<sup>284</sup>

El evento ciento cuarenta y ocho, *Taking Suō and Nagato*, habla de la invasión de estos dos territorios por el clan Mōri gracias a la ayuda de los clanes Kikkawa y Kobayakawa, que los defendieron de las fuerzas del clan Amago que les atacaban desde el norte y desde el sur. Aunque ganan la batalla, Motonari y su primogénito Takamoto no pueden evitar sentirse preocupados, ya que parece que Motoharu y Takakage están empezando a perderle el respeto a la casa principal. Este evento se conoce como *Bōchō Keiryaku* (防長経略, Estrategema de Bōchō [t.a.])<sup>285</sup>, que comenzó en 1555 tras la victoria de Motonari en Itsukushima y acabó en abril de 1557 con los suicidios del último líder del clan Ōuchi, Yoshinaga (1532-1557) y de su vasallo jefe Naitō Takayo (1536-1557)<sup>286</sup>. No se han localizado documentos que indiquen un cambio significativo en el *status quo* de la familia durante la conquista de estos dominios, sobre todo teniendo en cuenta que Takamoto llevaba siendo el líder del clan Mōri desde 1547,<sup>287</sup> un hecho que el videojuego no menciona para darle un mayor protagonismo al más popular Motonari, quien además siguió siendo el líder

---

<sup>284</sup> HASEGAWA, Y. [長谷川泰志], «敵島合戦と軍記物語—毛利氏関係軍記を中心に—» (*Itsukushima-kassen to gunki-monogatari - Mōri-shi kankei gunki wo chūshin ni*; La Batalla de Itsukushima y los *gunki-monogatari* - Centrándonos en los *gunki* relacionados con el clan Mōri [t.a.]), *Hiroshima University of Economics*, vol. 41, n° 2, 2018, pp. 17-27, espec. p. 20, <http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hue/detail/1239020181012142516> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>285</sup> El nombre se forma tomando el segundo *kanji* del dominio de Suō (周防国, *Suō-kuni*) y el primero del dominio de Nagato (長門国, *Nagato-kuni*), que juntos constituyen lo que se conoce como los Dos Dominios de Bōchō (防長両国, *bōchō ryōkoku*) que abarcan la actual prefectura de Yamaguchi.

<sup>286</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 113-115.

<sup>287</sup> *Ibidem*, p. 62.

efectivo del clan hasta su muerte, e incluso se considera que la parte más importante de su carrera se desarrolló mientras estaba «retirado».<sup>288</sup>

Esta inestabilidad dentro de la familia, no obstante, enlaza fluidamente con el siguiente evento, *Brothers' Snowball Fight*, en el que Takakage y Motoharu, celebrando sus hazañas en Suō y Nagato, están recordando los viejos tiempos cuando jugaban a las peleas de bolas de nieve. Takakage perdió miserablemente la primera pelea, pero en la segunda ganó a Motoharu gracias a sus emboscadas; mientras, su hermano mayor Takamoto los miraba al lado de su padre. Esta anécdota aparece recogida en el *Meishō Genkōroku*.<sup>289</sup> En el videojuego Motonari está escuchando la conversación y cree que sus hijos se están confiando demasiado después de unas pocas victorias, por lo que, para hacerles entender la importancia de la unidad familiar en unos tiempos tan revueltos, Mōri decide reunir a sus tres hijos en su habitación con tres flechas colocadas delante. Este final del evento alude a una de las anécdotas más famosas relacionadas con Motonari, la Enseñanza de las Tres Flechas (三矢の教え, *mitsuya/sanshi no oshie*, 三矢の訓, *mitsuya/sanshi no jun*), recurrente en los videojuegos sobre el periodo Sengoku.<sup>290</sup> poco antes de morir, Motonari reúne a sus tres hijos con tres flechas delante y les demuestra que, aunque es fácil partirlas por la mitad cuando están separadas, resulta casi imposible quebrarlas cuando están atadas juntas. Dado que Takamoto, el primogénito, murió varios años antes que su padre, esta anécdota es ficticia y su origen suele relacionarse con el documento *Sanshi Kyōkun Jō* comentado en el evento ciento cuarenta y cuatro; por otra parte, dado que se han localizado ejemplos de enseñanzas similares en el libro *Shiliuquo Chunqiu* proveniente de China, en *La historia secreta de los mongoles* e incluso en las *Fábulas de Esopo*,

---

<sup>288</sup> *Ibidem*, p. 64.

<sup>289</sup> OKANOYA, S. [岡谷繁実], 名将言行録. 前編 上巻 (*Meishō genkō roku - Zennen, jōkan*; Hechos y dichos de generales famosos - Primera parte, primer tomo [t.a.]), Tokio, Bunsei-sha, 1909, p. 121, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1874962> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>290</sup> Es uno de los eventos que aparece con el clan Mōri en la saga *Samurai Warriors*.

otra teoría considera que fue adaptada de alguna de estas fuentes al caso de Motonari a mediados del periodo Edo, ya que durante el Bakumatsu ya existen versiones de esta historia protagonizadas por el *daimyō*.<sup>291</sup>

El evento ciento cincuenta, *The Leader of Chūgoku*, desvía brevemente su atención a Amago Tsunehisa (1458-1541), cuarto líder del clan Amago y principal responsable de la expansión del clan, aunque este se ha debilitado tras sus constantes luchas contra el clan Ōuchi; con el clan Mōri fortalecido, Motonari ve su oportunidad de conquistar las minas de plata de Ishimi que estaban en posesión de los Amago. Conocidas en japonés como *Ishimi Ginzan* (石見銀山, Minas de plata de Ishimi [t.a.]), fue un territorio en constante disputa entre los clanes Ōuchi, Mōri y Amago:<sup>292</sup> formaron parte del territorio del clan Mōri tras su conquista del castillo de Yamabuki en 1555, serían invadidas por el clan Amago al año siguiente, pasando el territorio a estar gobernado por el clan Ogasawara, aliado de los Amago, hasta 1559, cuando su líder se rindió ante el clan Mōri tras la conquista del castillo de Nukuyu y el clan Amago las recuperaría en 1562.<sup>293</sup> Finalmente, pasarían a ser del clan Mōri en 1565.

El siguiente evento, *The Shingū Group Incident*, presenta a la fuerza principal del clan Amago instalado en Gassantoda, el Grupo Shingū, liderado por

---

<sup>291</sup> IWAMOTO, N. [岩下紀之], «毛利元就の三本の矢の話» (*Mōri Motonari no sanbon no ya no hanashi*; La historia de las tres flechas de Mōri Motonari [t.a.]), *愛知淑徳大学論集* (*Aichi Shutoku Daigaku ronshū*; Colección de ensayos de la Universidad Aichi Shutoku), vol. 12, 1987, pp. 100-112, espec. p. 109.

<sup>292</sup> *Iwami Ginzan World Heritage Center*, <https://ginzan.city.ohda.lg.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>293</sup> *Shimane University* – 第 104 回島根大学総合博物館市民講座「石見銀山をめぐる戦国争乱の実像」を開催しました (*Dai 104-kai Shimane-daigaku sōgō haku-butsukan shimin kōza* «Iwami-ginza wo meguru Sengoku-sōran no jitsuzō» wo *kaisai itashimashita*; Inauguramos la 104ª edición de las Conferencias Públicas del Museo de la Universidad de Shimane «La verdad sobre los conflictos del periodo Sengoku que involucraron las minas de plata de Iwami» [t.a.]), <https://www.shimane-u.ac.jp/docs/2018071000018/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

el tío de Amago Haruhisa (1514-1561), Amago Kuniyoshi (1492-1554). Sus brutales guerreros, incluyendo su hijo Sanetomo (1510-1554), abusaban de su poder como soldados y entraban en constante conflicto con el resto de vasallos. Ello provocó que Haruhisa los reuniera a todos ellos en el castillo de Gassantoda y los eliminara con la intención de preservar la estabilidad del clan, aunque en contrapartida perdieron gran parte de su fuerza militar. Se sospecha que fue una estratagema de Motonari para facilitar la toma de las minas de Ishimi, quien aprovechó que había espías de los Amago en Aki para mandar informes falsos a Haruhisa. Este suceso se conoce como el *Shingū-tō jiken* (新宮党事件, Incidente del Grupo Shingū [t.a.]), que involucró a la milicia que solía actuar como vanguardia del clan Amago; fueron tachados de rebeldes y destruidos en noviembre de 1554, y popularmente se achaca a los ardides de Motonari su aniquilación,<sup>294</sup> si bien no hay pruebas concluyentes de ello. En cualquier caso, el incidente ocurrió varios años antes de la toma definitiva de las minas de Ishimi por Motonari, aunque dado que el videojuego no menciona fechas concretas, este evento podría situarse durante alguna de las escaramuzas previas por el control del territorio.

El evento ciento cincuenta y dos, *Ruler of All the Land*, habla de cómo Motonari aseguró su posición como conquistador de Chūgoku tras la derrota del clan Amago. Nostálgico, recuerda cuando uno de sus vasallos lo llevó a visitar el santuario de Itsukushima siendo niño y rezó para que se convirtiera en gobernante del dominio de Aki. La razón por la que no pidió a los dioses que gobernara toda la nación es porque se dice que, si deseas gobernar toda la nación, puede que acabes gobernando Chūgoku, un dicho cuya interpretación deja abierta a sus hijos; en cualquier caso, a pesar de que le ha tomado bastante tiempo llegar hasta donde está, sigue soñando con la pacificación de todo el país. Esta visita anecdótica a Miyajima cuando

---

<sup>294</sup> 島根県観光連盟・新宮党館跡 (*Shimane-ken Kankō Renmei – Shingūtō-yakata-ato*; Liga Turística de la prefectura de Shimane – Resto de la mansión Shingūtō [t.a.]), <https://www.kankou-shimane.com/destination/21549> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Motonari tenía doce años aparece narrada, una vez más, en el *Meishō Genkōroku*, incluyendo la conversación entre el futuro *daimyō* y su sirviente, su deseo de que su joven amo se convierta en el líder del dominio y el dicho sobre la conquista de la nación.<sup>295</sup> Tal y como comenta el juego, Mōri tomó el control de todo el área de Chūgoku en 1566 tras derrotar al clan Amago.<sup>296</sup> La mayor parte de las historias de los clanes en este videojuego acaban con el *daimyō* protagonista expresando su deseo de unificar la nación aunque en la mayor parte de los casos, incluido el presente, dichas ambiciones nunca se cumplen porque para entonces Hideyoshi ya se había hecho con el control de la mayor parte del país.

A continuación, pasaremos a explicar algunos eventos sueltos que, no obstante, están relacionados con el clan Mōri. El doscientos cuarenta y dos, *Total Unity*, se centra en los «*construction's sacrifices*», una vieja tradición japonesa consistente en enterrar trabajadores vivos en puntos clave de proyectos constructivos de gran escala, ofreciendo a los hombres como sacrificio para la segura compleción del edificio. Motonari informa a los soldados de que no habrá más sacrificios, ya que son tan importantes para el clan como cualquier otro y no pueden permitir ninguna muerte sin sentido. Esta medida inquieta a los soldados, pero Motonari los tranquiliza diciendo que ha pensado en una ofrenda sustituta, un pilar de piedra en el que estaba grabado «*Total Unity*». Tal y como comenta el videojuego, esta anécdota está asociada con la renovación del castillo de Yoshida Kōriyama, y en la actualidad puede visitarse un pilar de piedra, llamado *hyakumanisshin-hi* (百万一心碑), grabado con los *kanji* *haykumanisshin* (百万一心) que tal y como comenta el juego, indica que, si los miembros del clan unen sus corazones, podrán superar cualquier dificultad. Según explica el profesor Akimoto, miembro de la Junta de Educación de la

---

<sup>295</sup> OKANOYA, S. [岡谷繁実], *名将言行録. ...., op. cit.*, pp. 101-102.

<sup>296</sup> *Mōri Museum - 博物館概要* (*Hakubutsukan gaiyō*; Presentación del museo [t.a.]), [https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha\\_gaiyou/index.html?n=9](https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha_gaiyou/index.html?n=9) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ciudad de Akitaka, en un vídeo difundido por el Museo de Historia Local de la ciudad omónima,<sup>297</sup> no se sabe si esta historia es cierta o no, ya que este pilar no parece ser el original que enterró Motonari. Según unos documentos escritos por Takeda Taishin (samurái del *han* de Chōshū) en el periodo Meiji, a finales del periodo Edo siendo joven encontró el pilar enterrado mientras caminaba por las ruinas del castillo de Kōriyama. Lo llevó hasta Yamaguchi y lo donó como ofrenda al santuario donde estaba consagrado Motonari, Toyosakajinja. Según comenta Akimoto, Taishin no mencionaba en sus escritos la historietta de Motonari, cuyo origen sigue siendo desconocido; no parece tener demasiada base real, sin embargo, ya que la utilización de *hitobashira* (人柱, pilares humanos [t.a.]) o sacrificios en las grandes obras arquitectónicas japonesas empezó a estudiarse a principios del siglo XX, alcanzando gran popularidad y controversia a partir del descubrimiento de varios cadáveres bajo la *yagura* del castillo de Edo durante su renovación de 1925,<sup>298</sup> aunque en la actualidad se considera más parte del folklore.

El evento trescientos cincuenta y cinco, *Rule with the Pen, Protect with the Sword*, está protagonizado por el primogénito de Motonari, Mōri Takamoto, que estaba camino de Aki para unirse a la lucha contra sus enemigos jurados, el clan Amago. Sin embargo, al entrar en Aki, cayó enfermo. Cuando Motonari recibió el informe de que su hijo había enfermado, Takamoto ya había muerto, lo que dejó al *daimyō* completamente destrozado. Sus otros dos hijos, Motoharu y Takakage sospechan que la muerte no había sido natural y, aunque afectados por la muerte de su hermano, están sobre todo sorprendidos por lo roto que está su padre. Tal y como resume el juego, Takamoto

---

<sup>297</sup> Akitaka City Yoshida History Museum – 郡山城編 10 「百万一心碑」 (Kōriyama-jō hen 10 «Hyakumanisshin-hi»; Parte 10 del castillo de Kōriyama – Monumento del *hyakumanisshin* [t.a.]), <http://www.akitakata.jp/ja/hakubutsukan/assets/s141/q145/n817/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>298</sup> KOISHIKAWA, Z. [礫川全次] (ed.), *生贄と人柱の民俗学 (Ikenie to hitobashira no minzokugaku)*, Estudios folklóricos sobre sacrificios y pilares humanos [t.a.], Tokio, Hihyō-sha, 1998, p. 33.

murió repentinamente en 1563 poco antes del asalto al castillo de Shiraga (una de las fortalezas secundarias más importantes del clan Amago) camino del campo de batalla, y no está claro si la causa de la muerte fue una intoxicación alimentaria o envenenamiento.<sup>299</sup> Motonari quedó profundamente afectado por su muerte, como queda constancia en una carta que envió el *daimyō* a Jigūn Eshin (1522-1579), prior del templo Yoshida Kōzen-ji (吉田興禪寺)<sup>300</sup>. Al final del evento comentan que, cuando Takamoto estaba vivo, seguía las siguientes palabras como su código familiar: «*Rule with the pen, protect with the sword. Granting boons to the deserving increases loyalty. Giving punishment to the guilty lessens the wicked. Grant boons liberally. Reward and punish fairly and justly. Approach matters gently, yet when facing the enemy, be bold*». Se sabe que Takamoto era muy consciente de su papel como cabeza de familia y, habiéndose criado en un ambiente culturalmente rico como era Yamaguchi desde los quince años, leyó a conciencia clásicos chinos y el *Taihei-ki*, de los que extrajo una serie de enseñanzas que consideraba le serían útiles cuando estuviera al frente del clan Mōri, siendo una de ellas 以文治、以武守 (*ibunji, ibushu*), cuya traducción da título a este evento.<sup>301</sup>

## ***El clan Date***

### *Introducción al clan*

Según el árbol genealógico del clan Date (伊達氏, *Date-shi*)<sup>302</sup> que se editó a principios del siglo XVIII, Tomomune, el fundador de la familia Date, era

---

<sup>299</sup> KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p. 208.

<sup>300</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 356-257.

<sup>301</sup> KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp. 353-354.

<sup>302</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざるの実像 (Date Masamune Shirazaru no Jitsuzō; La desconocida verdadera imagen de Date Masamune [t.a.])*, Tokio, Kōdansha, 1986; Sendaishi Hakubutsukan, ed. [仙台市博物館 (編集)], *書に見る伊達*

descendiente de Fujiwara no Yamakage (824-888). Vivió en Nakamura, Isaso, distrito de Makabe, en la provincia de Hitachi (lo que es la actual ciudad de Shimodate de la prefectura de Ibaraki y ciudad de Mooka de la prefectura de Tochigi), bajo el nombre de Nakamura. En 1189, Tomomune se involucró en la conquista de Ōshu con Minamoto no Yoritomo, ganando como recompensa el distrito de Date (pref. Fukushima), lo que le llevó a cambiarse el nombre. A partir de entonces, la familia Date desempeñó un importante papel en la política de los *shogunato* Kamakura y Muromachi. Durante el periodo Sengoku, Tanemune, el decimocuarto jefe, recibió la orden de proteger a Ōshu, y Harumune, el decimoquinto jefe, de supervisarlo. Ambos utilizaron su posición para expandir su territorio en Ōshu y crearon una base sólida como señores feudales.

### *Los eventos históricos*

El primer evento que se dedica al clan Date es el ciento sesenta y nueve, titulado *One-Eyed Dragon's Descent*, que empieza narrando cómo Masamune (1567-1573), heredero del clan Date de Ōshu<sup>303</sup> sufrió de niño una terrible hinchazón en el ojo derecho que le quitó la vista, volviéndose propenso a tener ataques de melancolía. En el compendio *Date Jike-kiroku* se recoge que, en efecto, Bontenmaru (nombre de niñez de Masamune) perdió la vista en el ojo derecho por culpa de la viruela siendo niño, si bien no se especifica a qué edad.<sup>304</sup> La enfermedad, y la pérdida de su ojo, le desfiguraron el rostro, lo

---

政宗: その人と時代 特別展図録 (*Sho ni Miru Date Masamune: Sono Hito to Jidai Tokubetsu Tenzuroku; Date Masamune visto a través de los documentos: su persona y su época, edición especial del libro ilustrado de la exposición* [t.a.]), Sendai, Sendai City Museum, 1995.

<sup>303</sup> También llamado 陸奥国 (*Mutsu no kuni*) abarcaba las actuales prefecturas de Fukushima, Miyagi, Iwate, Aomori y una parte de Akita.

<sup>304</sup> 伊達家伯記念會 (*Date Haku Kinenkai*), <http://datemasamune.com/history/feature.htm> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

que según dicha crónica le causó un fuerte complejo y provocó que pasara de ser un niño extrovertido a uno retraído que no quería aparecer delante de nadie.<sup>305</sup> Según el videojuego, fue el hermano de su nodriza, Katakura Kojūrō (1557-1615), quien le quitó con un cuchillo el ojo derecho y, sin tener que preocuparse más por su apariencia, Masamune recuperó su personalidad enérgica. Este episodio aparece recogido, una vez más, en los *Date Jike-kiroku*,<sup>306</sup> aunque su veracidad no está demostrada. En 1974, en el transcurso de unas obras en el templo Zuihō-den (ciudad de Sendai, pref. Miyagi) para reconstruirlo tras la guerra, se descubrió la tumba de Date Masamune,<sup>307</sup> permitiendo que se pudieran investigar en profundidad sus restos;<sup>308</sup> al analizar la calavera no se encontró ninguna herida alrededor de la cuenca del ojo derecho, por lo que puede deducirse que lo perdió por causas naturales y no por ninguna intervención externa. En cualquier caso, este defecto físico hizo que su madre, Yoshi-hime (1548-1623), juzgara que su primogénito no era adecuado para convertirse en *daimyō* y favoreciera a su segundo hijo Date Masamichi (1568-1590), de nombre de niñez Kojirō. Si bien

---

<sup>305</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.10.

<sup>306</sup> *Ibidem*.

<sup>307</sup> *Zuihō-den Official Website – 遺跡の発掘調査について (Iseki no hakkutsu chōsa ni tsuite; Sobre el análisis de la excavación de las ruinas [t.a.])*, <https://www.zuihoden.com/document/qa/iseki/> (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para ver un análisis más detallado de las pruebas de ADN que realizaron sobre los restos consultar: *DNA Japan - 伊達政宗公とDNA鑑定 (Date Masamune-kō to DNA kantei; El señor Date Masamune y la prueba de ADN [t.a.])*, [http://dna.jp.com/know/h\\_01.html](http://dna.jp.com/know/h_01.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021). Entre los objetos que se encontraron en el mausoleo estaban una *tachi*, una caja para artículos de papelería decorada con *maki-e*, un pisapapeles, una *suzuri-bako*, un broche de oro guardado en una bolsita de cuero y unos alfileres de bronce que se cree provienen de Europa. *Sendai City – 伊達政宗墓所出土品 (Date Masamune boshō shutsudohin; Artefactos de la tumba de Date Masamune [t.a.])*, <http://www.sendai-c.ed.jp/~bunkazai/shiteidb/c02077.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>308</sup> Gracias a ello, tenemos una imagen bastante clara del aspecto físico de Masamune. Medía 159.4cm y su grupo sanguíneo era de tipo B. En la página oficial del templo puede verse una reconstrucción por ordenador de su cara: *Zuihō-den Official Website*, <https://www.zuihoden.com/document/introduce/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

no está demostrado, algunos estudiosos opinan<sup>309</sup> que Yoshi-hime apoyó a su hijo menor, del que no se conservan en las crónicas comentarios relevantes de sus dones, con la intención de debilitar al clan Date y hacerlo más manejable para el clan Mogami, del que ella provenía. Volviendo a Masamune, repudiado por su madre, el videojuego habla de tres personas que lo salvaron. Una fue su nodriza, Katakura Kita (1538-1610), una mujer de temperamento enérgico amante de los textos sobre la guerra con gran conocimiento sobre las artes marciales que quería mucho a Masamune y le ayudó a encontrar su coraje mientras lo criaba. No se tienen muchos datos de esta mujer, hija de Oniniwa Yoshinao, uno de los vasallos del clan Date, aunque sí se cree que, puesto que todavía era soltera cuando se le encargó el cuidado de Bontenmaru, cumplió el papel de educadora más que el de nodriza.<sup>310</sup> Otro fue el ya mencionado Kojūrō, que acabaría convirtiéndose en uno de sus generales de confianza,<sup>311</sup> lo que refuerza la influencia que tuvo la familia Katakura en la crianza de Masamune. El último fue su padre, Terumune (1544-1585), quien eligió su nombre en referencia al noveno líder del clan que había dado notoriedad a la familia,<sup>312</sup> se teoriza que aludiendo a las expectativas que tenía puestas en su hijo. Tradicionalmente, los nombres de los líderes del clan Date solían compartir el primer *kanji* con el de los *shōgun* Ashikaga;<sup>313</sup> sin embargo, en la ceremonia de la mayoría de edad de Masamune en 1577,

---

<sup>309</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 11-12.

<sup>310</sup> 片倉喜多子の墓 (*Katakura Kitako no haka; Tumba de Katakura Kitako* [t.a.]) <https://www.hb.pei.jp/sokuseki/miyagi/katakurakitako-boshou/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>311</sup> *Kessan-ji Official Website*, <https://kessanji.jp/history/katakura> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>312</sup> Date Masamune (1353-1405) también vivió en un punto de inflexión de la historia japonesa, durante el cambio del *shogunato* Kamakura al Muromachi.

<sup>313</sup> El abuelo de Masamune, Harumune, tomaba el primer *kanji* del decimosegundo *shōgun* Ashikaga Yoshiharu, mientras que su padre Terumune lo tomaba del decimotercer *shōgun* Ashikaga Yoshiteru, por poner algunos ejemplos. OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 13.

dicho *shogunato* ya había caído en desgracia,<sup>314</sup> razón por la que se supone que Terumune eligió de entre los propios líderes del clan un nombre para su heredero.<sup>315</sup> El evento acaba mencionando que más tarde Masamune llegaría a ser conocido como el «*One-Eyed Dragon*». Aunque ciertamente se asocia este apodo con el *daimyō* tanto en la cultura popular<sup>316</sup> como a nivel divulgativo,<sup>317</sup> no parece que lo llamaran así en su época. El origen de este alias parece encontrarse en el poema inspirado en Masamune *Eishi Jueju Jyūgo-michi* (詠史絶句十五道) del historiador, literato y poeta confucianista oriundo de Osaka Rai San'yō (1780-1832), en el que aparecen los *kanji* 独眼龍 (*dokuganryū*; dragón de un solo ojo)<sup>318</sup> para referirse al *daimyō*, tomando prestado el alias del reputado militar también tuerto de la dinastía Tang (618-907) Li Keyong (856-908). Sí que es cierto que se conservan cartas escritas por el propio Masamune firmadas con un sello (*inshō*, 印章)<sup>319</sup>

---

<sup>314</sup> Oda Nobunaga expulsó al *shōgun* Ashikaga Yoshiaki de la Capital Imperial de Kioto en 1573, lo que marcó el fin de esta dinastía.

<sup>315</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 14.

<sup>316</sup> *Sengoku BASARA Wiki – Date Masamune*, [https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Date Masa mune](https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Date_Masa_mune) (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Ikemen Sengoku WIKI – Masamune Date*, [https://ikemen\\_sengoku.fandom.com/wiki/Masa mune Date](https://ikemen_sengoku.fandom.com/wiki/Masa_mune_Date) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>317</sup> BASEEL, C. «Miss World Japan: The great-times-20-granddaughter of Samurai Lord One-Eyed Dragon», *Sora News 24*, (2-XII-2018), <https://soranews24.com/2018/12/02/miss-world-japan-the-great-times-20-granddaughter-of-samurai-lord-one-eyed-dragon/> (fecha de consulta: 25-XI-2021). LISINA, E. «The One-Eyed Dragon, Date Masamune. Memorable Places of the Founder of Sendai», *Japan Travel*, (16-V-2019), <https://en.japantravel.com/miyagi/the-one-eyed-dragon-date-masamune/59093> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>318</sup> SAN'YO, R. [頼山陽], *山陽遺稿 (San'yō Ikō)*, Osaka, Yamamoto Jūsuke [講山本重助], 1879, [https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/bunko11/bunko11\\_a1155/index.html](https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/bunko11/bunko11_a1155/index.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>319</sup> Llegaron a Japón desde China alrededor del año 517, aunque no empezaron a utilizarse regularmente hasta finales del siglo VII. En un principio se utilizaban los *kan'in* (官印) o «sellos oficiales» para cuestiones de Estado, pero no tardaron en aparecer los *shiin* (私印) o «sellos personales» para uso de la nobleza, si bien cayeron en desuso cuando se popularizaron los *kaō* (花押), firmas escritas a mano que inicialmente consistían en escribir los *kanji* del nombre del firmante, pero cuya forma fue refinándose, a finales del

con los *kanji* 龍納 (*ryūnō*), significando el primer símbolo «dragón chino»<sup>320</sup>, y se conserva otro con los *kanji* 龍虎 (*ryūko*) correspondientes a «dragón chino» y «tigre» respectivamente,<sup>321</sup> pero también se conservan *inshō* suyos con imágenes de leones y ratas, por lo que no es concluyente que tuviera algún tipo de conexión especial con los dragones.

El siguiente evento, *One Who Understands* se sitúa tras la primera batalla de Masamune, un asalto contra el castillo de Marumori perteneciente al clan Sōma en 1581.<sup>322</sup> El resto del evento está dedicado a describir el consejo de familia en el que Terumune cede el puesto de líder del clan a Masamune, desoyendo las advertencias de su esposa *Yoshi-hime* que advierte de una posible revuelta de sus vasallos ante el inesperado cambio de liderazgo. En efecto, en 1584 Masamune heredó el clan, y tal y como se comenta en el evento se trató de una decisión repentina, ya que no queda constancia de que Terumune estuviera debilitado por ninguna enfermedad y Masamune apenas tenía dieciocho años. Entre las teorías que se barajan sobre las razones que llevaron a Terumune a esta decisión, aparentemente precipitada, está la intención de evitar conflictos internos, ya fuera entre los hermanos o entre él y su primogénito,<sup>323</sup> tal y como había pasado entre él y su padre en el Incidente de Genki (元龜の変,

---

periodo Heian. Volvieron a popularizarse en el periodo Muromachi, cuando fueron adoptados por la clase guerrera. 印章歴史館 (*Inshō rekishikan; Museo de sellos* [t.a.]), <https://dainihon-insho.co.jp/history/museum/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>320</sup> *Cultural Heritage Online – 伊達政宗朱印状 (Date Masamune shuin-jō; Carta de Date Masamune con sello carmesí* [t.a.]), <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/84750> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>321</sup> *Sendai City Museum – 仙台藩主・伊達家に伝えられた古文書と印章 (Sendai hanshu – Date-ka ni tsutaerareta kobunsho to inshō; Los señores feudales de Sendai – Los sellos y manuscritos legados por la familia Date* [t.a.]), [https://www.city.sendai.jp/museum/tenji/josetsuten/datekemonjo\\_insho.html](https://www.city.sendai.jp/museum/tenji/josetsuten/datekemonjo_insho.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>322</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p. 16.

<sup>323</sup> *Ibidem*, pp. 17-18.

*Genki no hen*) en 1570.<sup>324</sup> Durante el evento, se habla de que llamaban a Yoshihime «*the Demon Princess of Ōu*» (奥羽の鬼姫, *Ōu no Onihime*), un apodo que se sigue utilizando en la actualidad para referirse a ella,<sup>325</sup> pero que no parece tener base histórica.

El evento ciento setenta y uno, *Rage*, se sitúa inmediatamente después de la toma de poder de Masamune, cuando uno de los vasallos del clan Ōuchi Sadatsuna (1545-1610), fingió que apoyaba su ascenso mientras contactaba en secreto con sus enemigos, el clan Ashina. En la crónica *Ōu Eikei-gunki* aparece descrito este evento: Sadatsuna, señor del castillo de Obama, fue a felicitar personalmente a Masamune tras su ascenso al castillo de Sanezawa donde se había instalado y le juró lealtad; sin embargo, estaba aliado con el clan Ashina y simplemente había ido a reunir información.<sup>326</sup> Sadatsuna originalmente era aliado del suegro de Masamune,<sup>327</sup> Tamura Kiyooki (?-1586), vigesimoquinto líder del clan Tamura, pero los conflictos entre ambos provocaron que su lealtad cambiara de la línea Date-Tamura a la de Ashina-Satake. Al final del evento aparece por primera vez Date Shigezane (1568-1646), considerado uno de los vasallos más fieles de Masamune junto con

---

<sup>324</sup> *Date City – 伊達氏天文の乱 (Date-shi Tenbun no ran, La Revuelta de Tenbun en el clan Date* [t.a.]), <https://www.city.fukushima-date.lg.jp/soshiki/87/1145.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>325</sup> También se la suele apodar *onihaha* (鬼母, madre demoníaca [t.a.]) ya que, según la *Date Jike-kiroku*, en 1590 intentó envenenar a Masamune, algo en lo que se profundizará en eventos posteriores. *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母義姫 (Date Masamune no haha, Yoshi-hime; Yoshi-hime, la madre de Date Masamune* [t.a.]), <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=120067> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>326</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 18-20.

<sup>327</sup> Masamune había contraído matrimonio con *Mego-hime* en 1580, con apenas trece años, lo que se considera un matrimonio temprano incluso para los estándares de la época. OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 15.

Kojūrō,<sup>328</sup> que le recomienda prudencia a su señor cuanto este, enfurecido por la traición de Sadatsuna, decide vengarse.

*Slaughter at Odemori Castle*, tal y como indica su nombre, habla de la batalla en el castillo de Odemori en 1585, y se comenta que fue un asalto despiadado en el que no se dejaron supervivientes. Este incidente se conoce como *Odemori no Nadehiri* (小手森城の撫で切り; la masacre de Odemori [t.a.]) y trata de una de las batallas más sangrientas de las que se tiene noticia de este *daimyō*. En una carta de agosto de dicho año escrita por el propio Masamune dirigida a su tío Mogami Yoshiaki (1546-1614)<sup>329</sup> que se conserva en el museo dedicado a su figura encontramos el siguiente fragmento:

相手の鉄砲八千丁あまり相い懸け、[...] 尤も城主を始めとして、大備の親類ども相添え五百余人、討ち捕り、其の外、女・童は申すに及ばず、犬まで撫で斬りに成させ候条、以上千百余人切らせ申し候。<sup>330</sup>

*Aite no teppō hassen-chō amari aigake, [...] Mottomo jōshu wo hajime toshite, Ōbi no shinrui-domo aiso go-hyaku yojin, uchidori, sono hoka, onna-warabe wa mōsu ni oyobazu, inu made nadehiri ni nasase kōjō, ijō sen-byaku yojin kirase mōshi sōrō.* [t.a.]

---

<sup>328</sup> KANNO, M. [菅野正道], «政宗の家臣たち» (*Masamune no kashin-tachi*; Los vasallos de Masamune [t.a.]), *Sendai City Museum Bulletin*, marzo 2017, [https://www.sendaici.or.jp/maga\\_zine/upload\\_images/2\\_9-03date.pdf](https://www.sendaici.or.jp/maga_zine/upload_images/2_9-03date.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>329</sup> En el videojuego llaman al tío de Masamune Mogami Yoshimitsu. Sin embargo, se trata de una lectura bastante extendida pero errónea de su nombre (義光), pronunciado Yoshiaki, hecho que se descubrió al ver el nombre escrito en hiragana en una carta dirigida a su hermana Yoshi-hime. MATSUDA, A. [松田明彦], «換算すると年俸約280億円? 虎将と呼ばれた最上義光とは» (*Kansan suru to nenpō yaku 280 oku yen? Koshō to yobareta Mogami Yoshiaki to ha*; ¿Convertido a yenes su presupuesto anual era de 28.000.000.000 yenes? Quién era Mogami Yoshiaki, apodado el General Tigre [t.a.]), *Gatta Web*, (10-VI-2019), <https://www.okaze-gatta.jp/feature/7350> (fecha de consulta: 25-XI-2021). Por tanto, nosotros nos referiremos a él con la denominación correcta, Yoshiaki.

<sup>330</sup> Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, p. 99.

Empezando por el señor del castillo, por supuesto, abatimos a unos quinientos parientes de Ōbi [Sadatsuna] y, además, masacrados sin distinción a mujeres y niños, incluso a los perros, abatiendo a más de mil cien personas. [t.a.]

El número de bajas, sin embargo, no está claro, ya que en una carta escrita por su vasallo Gotō Nobuyasu, de la cual no se conserva el original pero sí una copia tomada de la crónica *Date Masamune Kiroku Jiseki Kōki* (伊達政宗記録事蹟考記)<sup>331</sup> contenida en la enciclopedia *Dai Nihon Shiryō* (大日本史料) disponible en el archivo histórico de la Universidad de Tokio,<sup>332</sup> se menciona que «se mataron más de doscientos» (二百餘人撫切)<sup>333</sup>, mientras que otras fuentes citan ochocientas víctimas.<sup>334</sup> Por desgracia, tal y como sucede en el evento, el propio Ōuchi Sadatsuna había huido a refugiarse con el clan Ashina poco antes del asalto.<sup>335</sup> Este ataque, sin embargo, surtió el efecto deseado como advertencia a posibles traidores, y el evento cuenta cómo Nihonmatsu Yoshitsugu (1552-1586), también conocido como Hatakeyama Yoshitsugu, emparentado mediante alianzas matrimoniales con Sadatsuna, fue a rendirse ante el clan Date y negoció sus condiciones con el

---

<sup>331</sup> *Historiographical Institute The University of Tokyo – 大日本史料第十二編之五十三 (Dai Nihon Shiryō dai jūni-hen no gojyūsan; Parte 53 del duodécimo volumen de la Dai Nihon Shiryō [t.a.]), [https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub\\_shiryo-12-53.html](https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub_shiryo-12-53.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).*

<sup>332</sup> *Historiographical Institute The University of Tokyo – 大日本史料第十一編之十九 (Dai Nihon Shiryō dai jūichi-hen no jūkyū; Parte 19 del undécimo volumen de la Dai Nihon Shiryō [t.a.]), [https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub\\_shiryo-12-53.html](https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub_shiryo-12-53.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).*

<sup>333</sup> *The University of Tokyo, <https://clioimg.hi.u-tokyo.ac.jp/viewer/view/idata/850/8500/02/1119/0434?m=limit&s=0429&n=20> (fecha de consulta: 25-XI-2021).*

<sup>334</sup> *City of Nihonmatsu – 小手森城址 (Odemori-jō ato, Ruinas del castillo de Odemori [t.a.]), <https://www.city.nihonmatsu.lg.jp/page/page001693.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).*

<sup>335</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 21. Aunque Ōuchi Sadatsuna no vuelve a aparecer en los eventos del videojuego, históricamente acabó por rendirse ante Masamune y volvió a ser su vasallo. *Ibidem*, p. 65.

retirado Terumune que, tal y como se comenta en el evento, disminuyó de manera considerable sus territorios.<sup>336</sup>

El evento ciento setenta y tres, *Yoshitsugu's Change of Heart* se sitúa tras la conquista del castillo de Motomiya en 1585, mientras Masamune está practicando cetrería junto con Shigezane y Kojūrō, una de sus aficiones predilectas.<sup>337</sup> Les interrumpe un mensajero para informarles de que Nihonmatsu Yoshitsugu, fingiendo ir al castillo para agradecerle a Terumune poder mantener parte de sus tierras, lo ha secuestrado y se dirige hacia el dominio del clan Ashina. Aunque ciertamente Yoshitsugu visitó el castillo de Miyamori y, tras secuestrar a Terumune, se dirigió hacia el castillo de Nihonmatsu, la crónica *Shigezane-ki* cuenta que Yoshitsugu realmente quería agradecerle al retirado líder del clan Date su misericordia, pero esperando en la entrada oyó los planes de este para asesinarlo por lo que improvisó el rapto.<sup>338</sup> Volviendo al videojuego, Masamune queda muy impactado por la noticia y Kojūrō le advierte que deben impedir a toda costa que Terumune caiga en manos del clan Ashina, incluso si para ello tienen que matarlo. El evento acaba cuando Masamune y su grupo interceptan a Yoshitsugu y sus hombres llevando a su padre secuestrado en las orillas del río Abukumagawa, en la frontera con el clan Ashina. Durante este evento, conocido como el *Awa no su no henji* (粟之巢の変事; el imprevisto de Awa no su [t.a.]), tanto Yoshitsugu como Terumune perdieron la vida, pero no se sabe a ciencia cierta cómo se desarrolló este suceso. En la *Date Jike-kiroku* simplemente aparecen listados el lugar y fecha de la muerte de Terumune; las crónicas *Shigezane-ki* y *Yamaguchi Dōsai-*

---

<sup>336</sup> *Ibidem*, p. 22.

<sup>337</sup> En el museo de la ciudad de Sendai, dedicado principalmente a la figura de Date Masamune, se conserva un documento escrito por él en el que lista las reglas que hay que respetar cuando se va a practicar cetrería. Por ejemplo, detalla que por la mañana y después de comer sólo deberían beberse entre tres y cinco copas de *sake*, aunque por la noche se puede beber lo que se quiera. *Sendai City Museum Official Twitter Account*, [https://twitter.com/sendai\\_shihaku/status/1181399905144672256](https://twitter.com/sendai_shihaku/status/1181399905144672256) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>338</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 22-23.

*monogatari* hablan de un tiroteo iniciado por las fuerzas del clan Date;<sup>339</sup> la narración de la *Sendō-ki* es la más reproducida en otros *gunki*, donde la orden de disparar provino del propio Masamune, si bien ni siquiera está claro si este estaba presente en el encuentro<sup>340</sup> y otras teorías sostienen que fue Terumune quien pidió que lo mataran para no manchar el honor del clan;<sup>341</sup> por último, según el historiador Takayanagi Mitsutoshi (1892-1969) el propio secuestro formaba parte de un plan de Masamune para deshacerse de su padre, si bien dicha teoría no es muy popular.<sup>342</sup>

*Behind It All* es un evento de transición en el que informan a Masamune, devastado por la muerte de su padre (de la que no dan detalles), que el clan Ashina, que estaba controlando a Yoshitsugu, está planeando una ofensiva contra el clan. Tanto él como sus dos fieles generales Shigezane y Kojūrō, sin embargo, suponen con acierto que el verdadero cerebro detrás del secuestro es Satake Yoshishige (1547-1612), el decimoctavo líder del clan Satake apodado «*the Ogre of Hitachi*»<sup>343</sup>, un hombre peligroso cuya ambición no conoce límites. A Masamune no le altera este informe y sigue resuelto a capturar el

---

<sup>339</sup> *Japan Knowledge – 粟ノ巣古戦場跡 (Awano kosenkō ato; Vestigios del campo de batalla de Awano* [t.a.]), <https://japanknowledge.com/introduction/keyword.html?i=491> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>340</sup> 亙理町観光協会 (Watari-chō kankō kyōkai; Asociación turística de la ciudad de Watari [t.a.]) - Date Shigezane, <http://www.datenawatari.jp/publics/index/17> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>341</sup> *Web Rekishi kaidō - 伊達輝宗が落命 (Date Terumune ga rakumei; Date Terumune murió* [t.a.]), <https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/4406> (fecha de consulta: 25-XI-2021). Por ser una versión bastante dramática de los hechos, suele aparecer en películas, por ejemplo *Dokuganryū Masamune* (Tōno Koshikazu, 1959), [http://hurec.bz/mt/archives/2017/01/2507\\_195905.html](http://hurec.bz/mt/archives/2017/01/2507_195905.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>342</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 25.

<sup>343</sup> 常陸の鬼 (*hitachi no oni*), a veces también apodado 鬼義重 (*oni Yoshishige*; demonio Yoshishige [t.a.]). OWADA, T. [小和田哲男], «常に危険な場所に自らをさらした「鬼」佐竹義重» (*Tsune ni kiken na basho ni mizukara wo sarashita «oni» Satake Yoshishige*; «Demonio» Satake Yoshihige, el que se expuso a un lugar ya de por sí peligroso [t.a.]), *The Mainichi Shinbun*, (20-VII-2015), <https://mainichi.jp/premier/business/articles/20150715/biz/00m/010/017000c> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

castillo de Nihonmatsu como venganza por la muerte de su padre,<sup>344</sup> aunque ve prudente interceptar antes a Yoshishige en Motomiya para evitar que vaya a apoyar al clan Ashina.

*The Brutal Yoshishige Pulls Back* se sitúa a continuación de los acontecimientos del evento anterior, cuando Yoshishige, en proceso de capturar el castillo de Motomiya<sup>345</sup> perteneciente al clan Date, recibe el informe de que el clan Hōjō está reuniendo sus fuerzas lo que le obliga a suspender el asalto e ir a reforzar las defensas del castillo de Ōta, cediendo la victoria así a Masamune y a su ejército. Este suceso se sitúa al final de la campaña conocida como *Hitoribashi no tatakai* (人取橋の戦い) acaecida en enero de 1586 para la captura del castillo de Nihonmatsu, en la que los clanes de Satake, Ashina, Ishikawa, Iwaki y Shirakawa reunieron un ejército de más de treinta mil hombres para atacar el castillo de Motomiya, defendido únicamente por seis mil soldados del clan Date.<sup>346</sup> Es considerada una de las batallas más duras a las que se enfrentó el *daimyō* en su carrera y logró sobrevivir porque tuvo la buena suerte de que informaron a Satake Yoshishige de que Edo Shigemichi y Satomi Yoshiyori, aliados del clan Hōjō, estaban aprovechando su ausencia para intentar atacar su base en Kantō, lo que le obligó a retirarse y dispersó al resto de atacantes,<sup>347</sup> tal y como resume el evento.

---

<sup>344</sup> Este tipo de batallas que se libran para vengar a los caídos y permitir que sus almas descansen en paz reciben el nombre de *tomurai-kassen* (弔い合戦) o batallas de luto.

<sup>345</sup> En la versión inglesa del videojuego en la que nos basamos para analizar los presentes eventos hablan del castillo de «Miyamoto» pero consideramos que es una errata ya que Motomiya (本宮) y Miyamoto (宮本) se escriben con los mismos *kanji* pero en orden inverso. Teniendo en cuenta la línea argumental de los eventos, el hecho de que no se tiene constancia de ninguna batalla entre los clanes Satake y Date en el castillo de Miyamoto localizado en la prefectura de Chiba, así como que el resto de la descripción del evento se corresponde con el asalto a la fortaleza de Motomiya, considerado un punto de inflexión en la carrera militar de Masamune, hemos valorado que se trata de un error de transcripción.

<sup>346</sup> 亙理町観光協会 (*Watari-chō kankō kyōkai...*), *op. cit.*

<sup>347</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 54-57, espec. p. 57.

El evento ciento setenta y seis, *Infighting in the Ōsaki*,<sup>348</sup> centra su atención en los vasallos del clan Date quienes, tras la muerte de Terumune, están empezando a albergar deseos de independizarse, lo que ha provocado un cisma dentro de la familia. Al clan Date, como casa principal, le toca resolver la disputa. Kojūrō cree que detrás de esta maniobra está el tío de Masamune, Mogami Yoshiaki, undécimo líder del clan Mogami y hermano de Yoshi-hime, por lo que Masamune decide ir a conquistar el castillo de Nakaniida como primer paso para enfrentarse a su tío, un obstáculo en su camino hacia la unificación, incluso si ello supone contrariar a su madre. Históricamente, en 1587, Niida Osakabe (新井田刑部) confinó al líder Ōsaki Yoshitaka (1548-1603) y se ganó la confianza de gran parte del clan, poniendo a Imano Sōhachirō (伊場野惣八郎), el otro vasallo de confianza de Yoshitaka, en su contra y dividiendo en dos el clan; para lidiar con la situación, Ujiie Yoshitsugu, aliado con esta última facción, pidió refuerzos a Masamune;<sup>349</sup> el *daimyō* pareció verlo como una buena oportunidad para anexionar el territorio, por lo que respondió a la petición. Sin embargo, durante el asalto al castillo de Nakaniida como parte de la campaña para conquistar los territorios del clan Ōsaki al año siguiente, parece ser que hubo discrepancias entre los generales al mando Rusu Masakage (1549-1607) e Izumida Shigemitsu (1529-1596) lo que, unido a la traición de Kurokawa Haruuji (1523-1599) que se alió con la facción rebelde del clan Ōsaki, provocó que la batalla acabara con la derrota del clan Date.<sup>350</sup> Las sospechas de Kojūrō sobre la implicación de Yoshiaki

---

<sup>348</sup> En el título del evento el clan aparece escrito como «Ōzaki». El nombre de este clan, sin embargo, se lee Ōsaki (大崎氏) y así se transcribe en este evento y los posteriores a excepción del título, por lo que se considera que es una errata.

<sup>349</sup> YURIKO, E. [遠藤ゆり子], «Territorial Power and Its Shitsuji's Function during the Warring State Era; Case of Shitsuji Ujiie of Osaki Clan in Oshu», *立教大学・史苑 (Rikyō daigaku - Shion)*, vol. 62, n° 1, pp. 51-70, espec. p. 53, 2011, [https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_uri&item\\_id=1513&file\\_id=18&file\\_no=1](https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=1513&file_id=18&file_no=1) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>350</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 63.

en el conflicto se enmarcan dentro de un clima de desconfianza hacia el tío de Masamune originado a raíz del *Ayukai Muhon Jiken* (鮎貝謀叛事件; Incidente de la traición de Ayukai [t.a.]) en octubre de 1587 en el que Masamune descubrió que Ayukai Moritsugu estaba aliado en secreto con Yoshiaki y provocó que atacara su castillo, rompiendo relaciones con su tío.<sup>351</sup>

El siguiente evento, *The Demon Princess of Ōu*, se sitúa en plena batalla de Ōsaki (大崎合戦, *Ōsaki-kassen*) y comienza introduciendo a Yoshiaki, apodado «*the Tiger of Dewa*», un gobernador benévolo y un general astuto, que está observando con interés cómo el pequeño conflicto dentro del clan Ōsaki está progresando como él quería permitiéndole atacar a Masamune mientras sus aliados los Satake atacan los territorios del sur. Empezando por el apodo, *Dewa no tora* (出羽の虎), parece tratarse de un derivado de *koshō* (虎将) o «general tigre»<sup>352</sup>, el alias más antiguo de Yoshiaki<sup>353</sup> del que se tiene noticia y que tiene su origen en el poema *Zatsuei* (雑詠) parte de la compilación *Yamagata Jūeki-shi* (山形従役詩) escrito por el confucianista Shionoya Tōin (1809-1867) alrededor de 1850.<sup>354</sup> En cuanto a la situación estratégica de la batalla, tras la derrota del clan Date en Nakaniida, Yoshiaki había anunciado públicamente su alianza con los clanes Ōsaki, Ashina y Satake, rodeando el territorio de los Date.<sup>355</sup> Volviendo al videojuego, estando ya posicionados los ejércitos de Yoshiaki y Masamune para enfrentarse, aparece *Yoshi-hime* en

---

<sup>351</sup> *Ibidem*, p. 61.

<sup>352</sup> Como conjetura personal, teniendo en cuenta la fecha en la que se acuñó este apodo, puede que la idea de relacionar a Yoshiaki con los tigres surja de la asociación de Masamune con los dragones, ya que ambos animales representan en la mitología japonesa la tierra y el cielo respectivamente y suelen aparecer contrapuestos, de la misma manera que Yoshiaki y Masamune mantuvieron una relación conflictiva.

<sup>353</sup> 亙理町観光協会 (*Watari-chō kankō kyōkai...*), *op. cit.*

<sup>354</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 義光のニックネーム...虎将!?* (*Yoshiaki no nikkunēmu...koshō!?*; ¿El apodo de Yoshiaki era...general tigre!?[t.a.]), [http://lavo.jp/yoshiaki/lav\\_o?p=list&o=su&ca=1&off=12](http://lavo.jp/yoshiaki/lav_o?p=list&o=su&ca=1&off=12) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>355</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 63-64.

palanquín en medio del campo de batalla, exigiéndoles que se detengan. Incapaces de seguir la lucha, los clanes Date y Mogami se vieron obligados a pactar una tregua. Este suceso se sitúa al final de la batalla de Kubota (窪田の戦い, *Kubota no tatakai*) y está registrado en la correspondencia entre Yoshiaki y su hermana<sup>356</sup> quien, después de escribirle numerosas cartas a su hermano y no lograr llegar a un acuerdo,<sup>357</sup> decidió ir ella misma al campo de batalla a detener el enfrentamiento. Aunque en el videojuego ambos generales se retiran tras el emotivo discurso de la mujer apelando a sus lazos familiares, parece ser que en realidad estuvo ochenta días sin moverse de su posición, por lo que los dos ejércitos no tuvieron más remedio que abandonar su intención de pelear. Si bien el hecho en sí parece que sucedió realmente, lo que no están claras son las motivaciones. Existe la teoría de que surgió de la propia Yoshi-hime, que no quería ver cómo se enfrentaban su hijo y su hermano, pero también hay quien teoriza que fue Hideyoshi quien la impulsó a actuar,<sup>358</sup> mientras que en la correspondencia de Masamune el *daimyō* cree que todo fue un plan del propio Yoshiaki.<sup>359</sup> El evento acaba con una conversación entre Yoshiaki y Yoshi-hime en la que esta le recuerda que ya aplicó la misma técnica para evitar un enfrentamiento entre su marido Terumune y él, sugiriendo que haber cedido a hacer las paces con Masamune implica que ha saldado su deuda de aquella vez. Esta frase está aludiendo a la batalla de Kashiwagiyama de 1578 entre Yoshiaki y Kaminoyama Mitsukane que contaba con el apoyo de Terumune; esta anécdota, sin embargo, carece de base

---

<sup>356</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐる人々 # 5 【義姫】 (Mogami-ka wo meguru hitobito #5 Yoshihime; Las personas que componía la casa Mogami, parte 5 - Yoshi-hime [t.a.], <http://sp.mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=101338> (fecha de consulta: 25-XI-2021).*

<sup>357</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p. 69.

<sup>358</sup> *Ibidem.*

<sup>359</sup> *Ibidem*, p. 70.

histórica y parece haber sido calcada del acontecimiento de 1588 antes narrado que sí está respaldado por las fuentes.<sup>360</sup>

El evento ciento setenta y ocho, *Pincer Attack*, se sitúa a mitad de la campaña de Ōsaki, cuando Yoshiaki, apodado aquí como «*the Fox of Ushū*» (羽州の狐, *Ushū no kitsune*)<sup>361</sup>, y sus aliados tienen rodeados al clan Date. El núcleo de este evento es Date Shigezane, al que Masamune envía a una batalla prácticamente perdida contra las fuerzas del clan Satake, una batalla que ve digna del ciempiés que le decora el casco, muestra de su voluntad de nunca retirarse y nunca rendirse. Hay que concretar que en los museos el penacho que decora la reproducción del casco de Shigezane es una oruga, lo que se asocia con la actitud de sólo mirar al frente en el campo de batalla y no arrepentirse de tus decisiones,<sup>362</sup> aunque la versión del ciempiés es la que suele encontrarse en la cultura popular, como es el caso.

El evento ciento setenta y nueve, *Towards Ruling Ōshū*, se sitúa hacia el final de la campaña de unificación del territorio de Ōshū, durante la batalla y recoge una breve conversación entre Masamune y Kojūrō sobre la conquista del castillo de Inawashiro para acabar de una vez por todas con el clan Ashina. La referencia a dicho castillo alude a la batalla de Suriagehara (摺上原の戦い, *Suriagehara no tatakai*) de 1589 que acabó con la destrucción del

---

<sup>360</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐる人々#23 【谷柏相模守】* (*Mogami-ka wo meguru hitobito #23 Yagashiwa Sagami no kami; Las personas que componían la casa Mogami, parte 23 - Yagashiwa Sagami no kami* [t.a.]), <http://sp.mogami-yoshiaki.jp/?p=log&l=101338> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>361</sup> Efectivamente es otro de los muchos apodosos que se le dan a Yoshiaki, aunque en cualquier caso es posterior al de *koshō* que se ha visto en el evento anterior. *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 義光のニックネーム...*, *op. cit.*

<sup>362</sup> 互理町観光協会 (Watari-chō kankō kyōkai...), *op. cit. Minamisoma City - 平成30年度特別展「伊達成実 南相馬に来たる 一北の大地に共存する相馬と伊達」* (*Heisei 30-nendo Tokubetsuten «Date Shigezane Minamisōma ni kitaru – Kita no taichi ni kyōzon suru Sōma to Date»; Exposición especial de 2018 – Y Date Shigezane vino a Sōma – La tierra del Norte donde coexistieron los clanes Date y Sōma* [t.a.]), [https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/culture/museum/tenji/kikakuten\\_tokubetsuten/h30/56\\_88.html](https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/culture/museum/tenji/kikakuten_tokubetsuten/h30/56_88.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

clan Ashina lo que provocó que las familias de Aizu, Ōnuma, Kawanuma y Yama que le eran fieles se rindieran, tomando toda la provincia de Ōshū bajo su control.<sup>363</sup>

*One-Eyed Dragon Takes Flight* se sitúa en la fiesta de celebración por haber tomado el control de Ōshū, aunque Masamune no está demasiado contento ya que considera que le ha costado demasiado tiempo llegar hasta donde está y todavía tiene que cumplir su sueño de unificación. Estos deseos de participar en la pacificación del archipiélago han ido mencionándose de manera puntual a lo largo de los eventos, y de hecho Masamune es considerado el último *daimyō* que intentó la unificación: en una carta suya que se conserva tras la conquista del castillo de Odenomori, Masamune habla de su intención de conquistar con facilidad Kantō, lo que es considerado un primer paso para llegar a hacerse con todo Japón.<sup>364</sup> La conversación entre Masamune y Kojūrō es interrumpida por Shigezane, que recita el siguiente *haiku*, «*Seven herbs / Wrapped in one leaf / Plucked*» (七種を一葉によせてつむ根芹; *nanakusa wo ichiyō ni yosete tsumu nezeri*), y aunque Kojūrō lo interpreta como una metáfora de la reciente conquista de Masamune, Shigezane le dice que no es una creación original suya, sino de Terumune cuando obtuvo los siete países de Sendō como acaba de hacer Masamune. Realmente, se cree que este poema fue recitado por Masamune en el recién conquistado castillo de Kurokawa el 7 de enero de 1590 durante la *Nanakusa Renkakai* (七種連歌会)<sup>365</sup>, un evento de recitación de *renga* celebrado durante Año Nuevo por la familia Date.<sup>366</sup> La palabra *nanakusa*, a veces pronunciada en su lectura china *shi-*

---

<sup>363</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 75-76, espec. p. 75.

<sup>364</sup> Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, p. 91.

<sup>365</sup> *Miyagi Prefectural Government*, <https://www.pref.miyagi.jp/site/mailmaga/762-2.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>366</sup> WATANUKI, T. [綿抜豊昭], «『七種御次第』について» («*Shichishu goshidai*» *ni suite*; Sobre «*Shichishu goshidai*» [t.a.]), *Chuo University – Graduate School of Letters*

*chishu*, hace referencia a las siete flores del otoño o de la primavera, refiriéndose a estas últimas en el presente caso,<sup>367</sup> que aquí hace referencia a los siete territorios de Adachi, Tamura, Asaka, Iwase, Ishikawa, Shirikawa y Aizu que juntos conforman los Siete Distritos de Sendō (仙道七郡, *Sendō Nana-gun*) de los que habla Shigezane. Por otra parte, su inclusión en este evento puede deberse a la necesidad de mantener una continuidad narrativa, ya que es un personaje que ha ido apareciendo de manera recurrente durante la historia del clan Date, o puede ser una alusión velada a la obra de *nō Suriage* escrita por Hiraga Yoshimasa (1724-1802); situada en el periodo Edo, el protagonista está volviendo de la *Nanakusa Renkakai* organizada por el líder del dominio de Sendai y, al susurrar el poema que se cree recitó Masamune, se le aparece Date Shigezane para contarle las hazañas de su señor durante la batalla que da nombre a la obra.<sup>368</sup> Por último, no se ha encontrado ninguna relación entre dicho poema y Terumune como sugiere el videojuego.

El evento ciento ochenta y uno, *Spectator Victory*, se sitúa en los prolegómenos de la batalla de Sekigahara, cuando Tokugawa Ieyasu (1543-1616) mandó tropas para subyugar al clan Uesugi al recibir una carta de Naoe Kanesugu (1560-1620) en abril de 1600. Durante la escena Masamune y sus dos fieles generales Kojūrō y Shigezane hablan sobre las implicaciones de este despliegue de tropas, que interpretan correctamente como una manera de forzar un enfrentamiento con Ishida Mitsunari (1560-1600). Deducen que Mogami Yoshiaki participará en esta pelea, y Masamune juzga que es buena oportunidad para tomar los territorios de Yamagata y Yonezawa mientras los clanes Uesugi y Mogami pelean entre sí. El enfrentamiento entre los clanes Uesugi Kagekatsu (1556-1623) y Mogami Yoshiaki, con buenas relaciones

---

*Departmental Bulletin Paper*, n° 15, 2015 pp. 71-87, <https://core.ac.uk/download/pdf/229763889.pdf> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>367</sup> Las siete flores de la primavera son: perejil oriental (芹), jaramago (薺), *gnaphalium affine* (御形), stellaria (はこべら), ortiga mansa (仏座), nabo (菘) y rábano (蘿蔔).

<sup>368</sup> *Kita Nōraku-dō - Date nō*, [http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/20180422145\\_729939.pdf](http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/20180422145_729939.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

personales con Ieyasu, se conoce como la batalla de Keichō-Dewa (慶長出羽合戦, *Keichō Dewa kassen*), y el clan Date participó apoyando a este último.<sup>369</sup> Masamune, sin embargo, no consiguió aumentar sus territorios como consecuencia de esta batalla, ya que la totalidad de la actual prefectura de Yamagata fue dada en recompensa a Yoshiaki.<sup>370</sup> La última parte del evento está dedicada a contextualizar a Masamune y al clan Date en el año 1600, cuya situación había sufrido cambios sustanciales desde la unificación de Ōshū debido a las políticas de unificación de Hideyoshi. En primer lugar, dado que el clan Date se unió tarde a la conquista de Odawara ordenada por el *kanpaku*, este les quitó parte de los territorios conquistados. Respecto a la subyugación de Odawara (小田原征伐, *Odawara seibatsu*) de 1590, Masamune tardó un mes en responder a la llamada de Hideyoshi, se teoriza que por discusiones internas en el clan con un grupo de generales encabezado por Shigezane que no estaban de acuerdo con la campaña;<sup>371</sup> como castigo, Masamune llegó a pensar que sería ejecutado, tal y como expresa en una misiva dirigida a Shigezane,<sup>372</sup> pero finalmente Hideyoshi se limitó a confiscar los territorios de Aizu, Iwase y Asaka.<sup>373</sup> El juego continúa narrando que posteriormente se descubrió que Masamune había incitado la revuelta de Kasai Ōsaki contra Gamō Ujisato (1556-1595), por lo que también les quitó el

---

<sup>369</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum* – 「慶長出羽合戦」あらすじ：「直江兼続 VS 最上義光」 (*Keichō Dewa-kassen arasuji – Naoe Kanetsugu VS. Mogami Yoshiaki; Resumen de la batalla de Keichō Dewa – Naoe Kanetsugu contra Mogami Yoshiaki* [t.a.]), <http://dewa.mogamiyoshiaki.jp/?p=special> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>370</sup> *Ibidem*.

<sup>371</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp. 95-96.

<sup>372</sup> *Sendaishi Hakubutsukan*, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, p. 103.

<sup>373</sup> OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p. 99. La Subyugación de Odawara y la participación de Masamune en ella, además, marca el final de Masamune como líder independiente del clan Date, ya que a partir de ese momento estaría a las órdenes de Hideyoshi y, posteriormente de Ieyasu. *Sendaishi Hakubutsukan*, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, pp. 91-92.

castillo de Yonezawa. Este incidente se conoce como la Sublevación de Kasai-Ōsaki (葛西・大崎一揆, *Kasai-Ōsaki no ikki*), en la que el clan Ōsaki se rebeló contra la conquista de Ōshū por parte de Hideyoshi, conocida como *Ōshū shioki* (奥州仕置); según una carta que se conserva dirigida a Masamune por Ujisato, a pesar de que se les había ordenado a los dos trabajar juntos para aquietar el conflicto, puede percibirse la fuerte desconfianza de este último, que consideraba que Masamune había sido el responsable de avivar la rebelión;<sup>374</sup> de hecho, poco después de producirse el conflicto, Masamune era consciente de que estaría bajo sospecha, razón por la que le ordenó a su vasallo de confianza Oniniwa Iwami que fuera a dar explicaciones sobre su inocencia a la capital.<sup>375</sup> El evento concluye que, tras la muerte de Hideyoshi, Masamune recibió un certificado por un millón de *koku* como recompensa por haber ayudado a Ieyasu, lo que animó a Masamune a expandir su territorio. El videojuego se está refiriendo al *Hyakuman-koku no go-sumitsuki* (百万石の御墨付), un documento escrito por Ieyasu poco antes de la batalla de Sekigahara en la que, a cambio de la colaboración del clan Date en la subyugación del clan Uesugi, promete devolverle el distrito de Katta así como otros seis que Hideyoshi había cedido a los Uesugi;<sup>376</sup> en caso de haberse hecho efectiva la orden, el territorio de Masamune habría superado el millón de *koku*.<sup>377</sup>

El videojuego finaliza en este punto la crónica del clan Date, aunque hay dos pares de eventos que profundizan en determinados puntos de dicha historia, los cuales vamos a analizar a continuación. Los dos primeros son el doscientos cuarenta y siete y el doscientos cuarenta y ocho, centrados en la

---

<sup>374</sup> *Ibidem*, pp. 104-105.

<sup>375</sup> *Ibidem*.

<sup>376</sup> *Sendai City Museum – 主な収蔵品 8 歴史資料 (1) (Omo na shuzōhin 8 Re-kishi shiryō (1); Principales artefactos 8 Documentos históricos (1) [t.a.]*, <https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-12.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>377</sup> Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗 ...*, *op. cit.*, p. 109.

disputa por el liderazgo del clan entre Masamune y su hermano Masamichi, aunque durante el juego le mantienen su nombre de niñez Kojirō, por el que es más conocido. *Smoking Flame* se sitúa en el castillo de Kurokawa durante la celebración de la victoria en Suriagehara, y empieza con Yoshi-hime pidiéndole una audiencia a Masamune; Yoshi-hime le pregunta si sería capaz de morir por ella, y Masamune se niega ya que, como líder de los Date, su muerte significaría la del clan. Es entonces cuando su madre le revela que Mogami Yoshiaki está empezando a tramar planes para ascender a su hermano menor Kojirō, por lo que es evidente que uno de los dos tendrá que morir para solucionarlo. Para evitar ver la muerte de uno de sus dos hijos, y siguiendo la recomendación de Masamune, Yoshi-hime vuelve temporalmente a su antigua casa en el clan Mogami. El evento acaba comentando que, aunque esta acción despertó muchos rumores, no significó el final de las relaciones entre madre e hijo, y la continua comunicación que mantenían demuestra que su partida no fue causada por el odio. Este evento, por tanto, se centra en lo que se conoce como el Incidente del Intento Fallido de Envenenamiento a Masamune (政宗毒殺未遂事件, *Masamune dokusatsu misui jiken* [t.a.]) que aparece descrito con detalle en la crónica *Date Jike-kiroku*: antes de partir hacia Odawara se celebró un banquete en el castillo de Kurokawa; después de tomar comida de un platillo preparado por su madre, a Masamune empezó a dolerle el estómago, por lo que volvió corriendo al interior de la residencia y se tomó un antídoto, salvando la vida por poco; pensó que su tío Yoshiaki estaba confabulado con su madre para poner a Kojirō, el preferido de Yoshi-hime, a la cabeza del clan Date por lo que decidió acabar con él; viéndose descubierta, su madre huyó esa noche a su antigua residencia.<sup>378</sup> Este intento de asesinato sigue teniendo muchas incógnitas, pero distintos estudios han concluido que es altamente improbable que la perpetradora fuera la madre del *daimyō*. Gracias a una carta escrita por el monje Gosai Sōitsu (1530-

---

<sup>378</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母...*, *op. cit.*

1611) descubierta en 1999 se ha determinado que Yoshi-hime no volvió a su residencia esa misma noche, sino cuatro años después, en 1594, si bien las razones siguen estando poco claras.<sup>379</sup> Asimismo, se conserva una importante cantidad de correspondencia entre el *daimyō* y su madre en un tono cercano y afectuoso que habría sido difícilmente posible si Masamune albergara sospechas fundadas sobre el intento de asesinato.<sup>380</sup> El evento doscientos cuarenta y ocho, *Kojirō Dies for the Date*, por su parte, nos presenta una versión dramatizada de la muerte de Kojirō a manos de Masamune, en la que el hermano pequeño acepta con entereza su muerte si es necesaria para traer la paz al clan.

Los dos últimos eventos que vamos a analizar tratan sobre el conflicto sucesorio entre los decimocuarto y decimoquinto líderes del clan Date. El doscientos noventa y tres, titulado *The Tenmon Revolt*, empieza explicando que Date Tanemune (1488-1565) expandió agresivamente el territorio del clan mediante alianzas matrimoniales, extendiendo su liderazgo hasta Ōshū e Ushū, hasta tal punto que prácticamente todos los *daimyō* de Ōshū estaban involucrados en esta familia expandida denominada «madriguera» («den» en la versión inglesa original) que había creado Tanemune. «Den» es la traducción al inglés del término *utsuro* (洞), política de expansionismo basada en establecer relaciones familiares ya fuera por matrimonio o por adopción que se utilizó de manera puntual entre los siglos XV y XVII. Popularmente a la

---

<sup>379</sup> MATSUO, K. [松尾剛次], «義姫は「毒婦」だったか?» (*Yoshihime wa dokufu datta ka?* ¿Era Yoshi-hime una vampiresa? [t.a.]), *Yamacomi*, (8-IX-2017), <https://www.yamacomi.com/6745.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021). En el titular hacen un juego de palabras con la palabra «毒婦» (*dokufu*) ya que, aunque es un término que se utiliza para referirse a una mala mujer de manera general, se escribe con los *kanji* de «envenenar» y «mujer», por lo que también podríamos traducir el titular como «¿Era Yoshi-hime una envenenadora?» *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母...*, *op. cit.*

<sup>380</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐると人々 # 5...*, *op. cit.* Algunas de dichas cartas las escribió desde Corea, detallándole a su madre las costumbres de ese país lejano, o informándole sobre su regreso a Japón sano y salvo y su intención de verla lo antes posible. *Sendaishi Hakubutsukan*, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, pp. 106-107.

Revuelta de Tenmon (天文の乱, *Tenmon no ran*), también pronunciada como Tenbun, se la llama *Utsuro no Ran*. Volviendo al videojuego, hablan de que el desencadenante del conflicto fue la decisión de Tanemune de mandar a su tercer hijo, Sanemoto, al representante de Echigo, Uesugi Sadazane (1478-1550), como hijo adoptivo, lo que le permitiría expandir aún más su influencia. Realmente, el problema era que tenía pensado que le acompañaran una gran cantidad de guardias de élite y su primogénito Date Harumune (1519-1577), temiendo que dicha decisión debilitara el clan, se rebeló antes de que pasara, dividiendo el clan, poniéndose el poderoso clan Ashina de parte del hijo,<sup>381</sup> como comenta el evento. Sin embargo, el malestar que llevó a este golpe de estado no parece haber surgido de la incomodidad ante las políticas matrimoniales como sugiere el juego sino por el férreo control político que Tanemune ejercía sobre el territorio a través de *bunkokuhō* (分国法)<sup>382</sup> como la *Jinkai-shū* (塵芥集)<sup>383</sup>. Seguidamente, el videojuego habla de cómo Harumune encerró a su padre, concretamente lo hizo en el castillo de Kōrinishiyama,<sup>384</sup> pero tras escapar con ayuda de sus vasallos empezó a reunir tropas en el castillo de Marumori, que se convertiría en su base durante este conflicto que se alargaría de 1542 a 1548. Por último, se comenta la anécdota de cómo Terumune raptó a su esposa Kubo, como demostración de la fuerte personalidad del *daimyō*, pero no se ha encontrado ninguna referencia en fuentes de confianza.

El evento doscientos noventa y ocho, *The End of the Tenmon Revolt*, tal y como indica el nombre, se sitúa al final del conflicto con la victoria de Harumune, cuando padre e hijo acabaron por hacer las paces. Se muestra una conversación entre el padre, que sigue defendiendo su forma de gobierno, y el

---

<sup>381</sup> *Date City* – 伊達氏天文の乱..., *op. cit.*

<sup>382</sup> *Kotobank*, <https://kotobank.jp/word/分国法-128447> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>383</sup> *Cultural Heritage Online* – 塵芥集 (*Jinkaishū*), <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/188112> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>384</sup> *Date City* – 伊達氏天文の乱..., *op. cit.*

heredero, quien está a favor de una renovación que no dependa del sistema de *utsuro* aunque, tal y como comenta el juego, la reforma del clan no llegaría hasta la época de Masamune.

Llegados a este punto, es especialmente destacable la falta total de referencias a la Embajada Keichō, misión diplomática enviada a España y a la Santa Sede por Date Masamune que es además un hito fundamental en las relaciones hispano-japonesas. Fue impulsada también por el misionero franciscano Luis Sotelo (1574-1624) y encabezada por el samurái Hasekura Rokuemon (1571-1622), vasallo de Masamune. La embajada partió de Japón en 1613, y Hasekura fue recibido por la corte española de Felipe III y por el Papa Pablo V. La delegación retornó a Japón en 1621. Entre las razones que llevaron a Masamune a organizar esta misión diplomática se menciona establecer relaciones comerciales directas con Nueva España y España, o podrían estar relacionadas con el terremoto y tsunami que asolaron Japón en 1611, por lo que precisaba recursos para afrontar las necesarias labores de reconstrucción.<sup>385</sup>

## ***El clan Sanada***

### *Introducción al clan*

Los orígenes del clan Sanada (真田氏, Sanada-shi)<sup>386</sup> parecen remontarse a una rama secundaria del clan Unnō, descendientes del clan Shigeno, familia noble establecida en el este del dominio de Shinano (actuales prefecturas de

---

<sup>385</sup> FERNÁNDEZ GÓMEZ, M. *La misión Keichō (1613-1620): Cipango en Europa: Una embajada japonesa en la Sevilla del siglo XVII*, Salamanca, Universidad de Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca Universidad de Salamanca: Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea, 1999.

<sup>386</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], 真田昌幸 (*Sanada Masayuki*), Tokio, Yoshikawa Kō-bunkan, 1996; 上田市誌 歴史編 (6) 真田氏と上田城 (*Ueda-shi-shi Rekishi-hen [6] Sanada-shi to Ueda-jō*; Revista de la ciudad de Ueda, edición de Historia [6] – El Clan Sanada y el castillo de Ueda [t.a.]), Nagano, Ueda City, 2002.

Nagano y parte de Gifu), cuya sede se situaba en lo que es el actual distrito de Sanada en la ciudad de Ueda (pref. Nagano). En la Batalla de Ōtō (大塔合戦, *Ōtō-kassen*) del año 1400 ya se menciona el nombre Sanada (también pronunciado como Saneda y escrito con los *kanji* de 実田) como uno de los generales aliados de la región de Tōshin (este de la actual prefectura de Nagano) y de Hokushin (norte de la actual prefectura de Nagano) que luchaban contra el clan Ogasawara, *shugo* de Shinano. Se cree que son sus sucesores los que establecieron el clan Sanada. Según el *Shinbu-naiden*, Sanada Yukitsuna (también conocido como Yukitaka) (1512-1574) fue miembro de las fuerzas del clan Unnō durante una batalla entre las fuerzas aliadas de los clanes Takeda, Murakami y Suwa en 1541. La batalla acabó con la derrota de las fuerzas de los Unnō, y Yukitsuna huyó al dominio de Kōzuke, en la actual prefectura de Gunma. Sin embargo, a más tardar en 1549, estaba sirviendo bajo el mando de Takeda Shingen. Tras la batalla de Kawanakajima, la mayor parte de la región de Tōhoku-*shin* y parte de Kōzuke cayeron en manos del clan Takeda, del que se dice que debía mucho a Yukitsuna.

Poco después de su muerte, su hijo mayor Nobutsuna y su segundo hijo Masateru murieron en la batalla de Nagashino. Su tercer hijo, Masayuki, sucedió a la familia Sanada y, junto con sus hijos Nobuyuki (1566-1658) y Nobushige (más conocido como Yukimura) (1567-1615), mantuvieron una estrecha relación con los clanes Takeda, Uesugi, Hōjō, Toyotomi y Tokugawa, estableciéndose finalmente en el castillo de Ueda, convirtiéndose en uno de los mayores comandantes militares de la región oriental de Shinano.<sup>387</sup>

---

<sup>387</sup> *Sanada Treasures Museum - 真田家とは (Sanada-ke to wa; Sobre la familia Sanada [t.a.]), <https://www.sanadahoumotsukan.com/sanadake.php> (fecha de consulta: 28-XI-2021).*

### *Los eventos históricos*

En el videojuego, la historia de este clan comienza en el evento ciento ochenta y dos, *Sun Sets on the Takeda Clan*, contextualizándolo en la decadencia del clan Takeda. Toma como punto de partida el año 1582, cuando Kiso Yoshimasa (1540-1595), cuñado del líder del clan Takeda Katsuyori, traicionó a la familia y se puso al servicio del clan Oda, suceso que aparece narrado en *La Crónica de Nobunaga*,<sup>388</sup> favoreciendo que la tierra de Kai fuera invadida por una coalición de los ejércitos de los Oda y los Tokugawa,<sup>389</sup> tal y como cuenta este evento. Los clanes Takeda y Sanada habían estado enemistados<sup>390</sup> hasta el ascenso al poder de Takeda Shingen quien, viendo el potencial de Sanada Yukitaka, estableció una relación de vasallaje con él alrededor de 1546.<sup>391</sup> Esta relación continuaría con su hijo, Masayuki (1547-1611), protagonista de la mayor parte de los eventos en el videojuego, en quien Shingen confiaba tanto que llegó a decir que era sus propios ojos, una alusión a la frase 「我が眼」 (*waga me*; mis ojos [t.a])<sup>392</sup> recogida en el *Kōyō Gunkan*. El final del evento presenta una conversación entre Masayuki y su hijo Nobuyuki en la que lamentan la desafortunada decisión de Katsuyori de rechazar la invita-

---

<sup>388</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 426-428, 437-428.

<sup>389</sup> *Image Archives - 織田信長黒印状 河尻秀隆宛 (天正十年)二月廿三日 (Oda Nobunaga koku-in-jō - Kawajiri Hidetaka-ate (Tenshō jū-nen) Ni-gatsu Ni-jyū-san-nichi*; Carta con sello negro de Oda Nobunaga dirigida a Kawajiri Hidetaka (1582) 23 de febrero [t.a.], <https://images.dnpartcom.jp/ia/workDetail?id=TAM001126> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>390</sup> *Yamanashi Tourism Organization - 武田氏と真田氏 (Takeda-shi to Sanada-shi*; El clan Takeda y el clan Sanada [t.a.], <https://www.yamanashi-kankou.jp/special/special2016-02.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>391</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, p.31.

<sup>392</sup> *Ueda Moyō - 日本一の兵・真田幸村特集 (Nihon-ichi no hei - Sanada Yukimura tokushū*; El soldado número uno de Japón - Artículo especial sobre Sanada Yukimura [t.a.], [http://shinshu-ueda.info/feature/feature\\_yukimura-sanada](http://shinshu-ueda.info/feature/feature_yukimura-sanada) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ción a su castillo, lo que ha llevado a su perdición, suceso en el que se profundiza en el siguiente evento. Hay que resaltar que, gracias a una carta que se conserva escrita por el clan Hōjō en respuesta a Masayuki, fechada el doce de marzo de 1582, se ha deducido que a la vez que ofrecía refugio a Katsuyori, Masayuki había pedido a los Hōjō convertirse en su vasallo, por lo que parece que preveía la caída del clan Takeda y estaba tomando medidas para evitar también la del clan Sanada.<sup>393</sup>

*The Battle at Tenmokuzan Mountain*, cuenta cómo, durante la conquista de Kai por el ejército de Oda Nobunaga, su líder, Takeda Katsuyori, tenía dos rutas de escape: el castillo de Oyamada Nobushige (1545-1582), un vasallo desde tiempos de su padre Shingen, y el castillo de Sanada Masayuki en el norte de Shinano. Confiando más en el primero, Katsuyori eligió el castillo de Nobushige para reagrupar sus tropas; sin embargo, poco antes de su llegada, Nobushige había cambiado de bando y, sin tener más vías de escape, Katsuyori y sus hombres se dirigieron hacia la montaña de Tenmoku-zan, en la que sus ancestros se habían suicidado hacía unos cien años, referencia al *seppuku* de Takeda Nobumitsu en ese mismo monte en 1417 al final del *Uesugi Zenshū no Ran* (上杉禅秀の乱; Revuelta de Uesugi Zenshū [t.a.])<sup>394</sup>. Esta sucesión de eventos se ajusta a lo que aparece narrado en los *gunki Shigenoseiki* y *Kōyō Gunkan*.<sup>395</sup> El evento acaba mencionando cómo Tsuchiya Masatsune (1556-1582) peleó fieramente para frenar el avance del clan Oda y permitir que su señor enfrentara con tranquilidad sus últimos momentos. Efectivamente, en *La Crónica de Nobunaga* se menciona que Tsuchiya Uemon no

---

<sup>393</sup> *Ueda City Digital Archive* – 天正 10 年 (1582) 3 月 12 日 真田昌幸宛北条氏邦書状 (*Tenshō jū-nen [1582] san-gatsu jū-ni-nichi Sanada Masayuki ate Hōjō Ujikuni shōjō*; 12 de marzo del décimo año de la era Tenshō [1582] – Misiva de Hōjō Ujikuni dirigida a Sanada Masayuki [t.a.]), <https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/040502.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>394</sup> *Hiroshima City Culture Foundation* - 武田 信守 (*Takeda Nobumori*), <http://www.cf.city.hiroshima.jp/gionnishi-k/webstation/rekishi/takedasi-aki/jyousyu-mado-setumei/3nobumori.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>395</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, p. 102.

Jō<sup>396</sup> demostró su destreza con el arco matando a numerosos enemigos, cometiendo *seppuku* cuando se le acabaron las flechas, y el autor de la crónica alaba su valor; también afirma, además, que este general era el joven amante de Katsuyori,<sup>397</sup> dato que obvia el videojuego.

El evento ciento ochenta y cuatro, *Submission to the Oda*, habla de cómo llega un emisario del clan Oda con una carta de su líder Nobunaga en la que acepta su sumisión y les permite mantener su territorio. La crónica *Kazawa-ki* cuenta una versión más detallada de esta alianza. Poco después de la muerte de Katsuyori, Masayuki, aparentemente con la intención de oponerse a las fuerzas de Nobunaga, pidió refuerzos a los clanes Uesugi y Hōjō; sin embargo, había previsto que sus mensajeros fueran capturados por el clan Oda. Tras leer las misivas, el primogénito de Nobunaga, Nobutada, que estaba desplegado como fuerza principal de la subyugación de Kai, contactó con Masayuki a través de su vasallo Sugaya Kuemon para recomendarle que se rindiera, propuesta que Masayuki aceptó, sellando unos días después la alianza cuando fue a ver personalmente a Nobunaga.<sup>398</sup> Podríamos interpretar, por tanto, que el videojuego sólo nos presenta el resultado final de esta estratagema.

*The Trickster*, por su parte, se sitúa tras la muerte de Nobunaga en el Incidente de Honnō-ji en junio de 1582, lo que una vez más hace peligrar la posición del clan Sanada. El evento muestra una conversación entre Masayuki y Nobuyuki discutiendo el futuro del clan, en la que Masayuki opina que deben romper su alianza con los Oda ya que prevé su destrucción ante la falta de un líder firme, como en efecto sucedió, e insta a su hijo a empezar los

---

<sup>396</sup> *Uemon no Jō* (右衛門尉) es un rango del ejército. *Kotobank*, <https://kotobank.jp/word/右衛門尉-438793> (fecha de consulta: 28-XI-2021). Este título también lo ostentó Tsushiya Masatsugu, hermano de Masatsune, pero dado que el primero murió durante la Batalla de Nagashino de 1575, este «Tsuchiya Uemon no Jō» que menciona Gyūichi sólo puede ser su hermano Masatsune.

<sup>397</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of ...*, *op. cit.*, pp. 439-440.

<sup>398</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], 真田昌幸..., *op. cit.*, p. 105.

preparativos para aliarse con el clan Hōjō, una decisión que no acaba de convencerle y en la que se profundiza en los siguientes eventos.

El evento ciento ochenta y seis, *Submission to the Hōjō*, tal y como su nombre indica, se inicia tras la aceptación del vasallaje de los Sanada con este clan. Si bien se les permite mantener sus tierras, para probar su valía les ordenan que sean la vanguardia de la conquista de Shinano. Aunque Nobuyuki considera que se están aprovechando de ellos, Masayuki está encantado, ya que conquistar esta provincia era parte de sus planes y no piensa ceder todos los castillos conquistados, ya que su objetivo es la supervivencia del clan. Ciertamente tuvo lugar esta alianza, aunque históricamente el clan Sanada se alió con los Hōjō tras consultarlo con los otros clanes de Shinano, los Ashida, los Kōsaka y los Ogasawara.<sup>399</sup>

*Demanding Numata Castle* se sitúa durante lo que el videojuego llama la Guerra de 1582, referencia indirecta a lo que se conoce como la Revuelta de Tenshōjingo (天正壬午の乱, *Tenshōjingo no ran*), que abarca los meses inmediatamente posteriores a la destrucción del clan Takeda y al Incidente de Honnō-ji durante los cuales los clanes Tokugawa, Hōjō y Uesugi pelearon por el poder en las provincias de Kai, Shinano y Ueno involucrando a otros muchos *daimyō* en el proceso.<sup>400</sup> El evento habla de cómo el clan Sanada, siendo todavía vasallos de los Hōjō, se alió en secreto con Ieyasu Tokugawa, como efectivamente hizo en septiembre de 1582 gracias a la mediación del hermano pequeño de Masayuki, Sanada Nobutada (1547-1632), quien se había aliado con Ieyasu al inicio del conflicto.<sup>401</sup> El evento sigue narrando cómo

---

<sup>399</sup> *Ibidem*, p. 110.

<sup>400</sup> HIRAYAMA, M. [平山優], 天正壬午の乱: 本能寺の変と東国戦国史 (*Tenshōjingo no Ran: Honnō-ji no hen to Tōgoku sengoku-shi*, El Conflicto de Tenshōjingo: historia del Incidente de Honnō-ji y la guerra de los dominios del Este [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2015.

<sup>401</sup> *Ueda City Digital Archive – 真田信昌 (Sanada Nobutada)*, <https://museum.umic.jp/sanada/siryosandai/170099.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

los Tokugawa y los Hōjō acabaron por hacer las paces y, como condición, el clan Tokugawa sugirió dar parte de su territorio a los Hōjō. Eso incluía, sin embargo, el castillo de Numata en Ueno, que el clan Sanada había conquistado antes de someterse a los Hōjō. En efecto, el territorio de Numata y su castillo habían entrado a formar parte de los territorios del clan Sanada tras su alianza con el clan Oda<sup>402</sup> aunque, después de que se descubriera su alianza con los Tokugawa, la tensa relación con el clan Hōjō desembocó en varias escaramuzas por tomar el control de este castillo.<sup>403</sup> Tras la estabilización del conflicto sucesorio del clan Oda, en octubre de 1582 los clanes Tokugawa y Hōjō hicieron las paces y, entre las condiciones del alto el fuego se encontraba la cesión del castillo de Numata así como el matrimonio de una de las hijas de Ieyasu con Hōjō Ujinao. Tal y como describe el juego, el clan Sanada no aceptó esas condiciones y, de hecho, también causó malestar entre otros *daimyō* de cuyos territorios también se estaba disponiendo sin su permiso.<sup>404</sup> En el videojuego Masayuki lamenta que el clan Sanada no sea lo suficientemente poderoso para enfrentarse sin ayuda a los Tokugawa, por lo que decide aliarse con Uesugi Kagekatsu, también pronunciado Kagemasa; el hecho de que se enfrentaran contra él durante la conquista de Shinano, seguramente una referencia al enfrentamiento en el castillo de Gokuzōyama de 1583, sin embargo, puede complicar las negociaciones. Además, este evento marca la primera aparición del hijo más célebre de Masayuki, Sanada Yukimura, nombre real Sanada Nobushige,<sup>405</sup> considerado uno de los tres *Sanada Sandai* (真田三代) o «Tres Generaciones del clan Sanada» junto con Yukitaka y Masayuki.

---

<sup>402</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], 真田昌幸..., *op. cit.*, pp. 106-107.

<sup>403</sup> *Ibidem*, p. 113.

<sup>404</sup> *Ibidem*, p. 116.

<sup>405</sup> En la cultura popular está más extendido el nombre de Yukimura, con el que empezó a conocerse con la publicación del *Naniwa Senki* (難波戦記) en 1672, un *gunki* sobre el Sitio de Osaka de 1615. *Yamanashi Tourism Organization...*, *op. cit.*

El evento ciento ochenta y ocho *Profit Needs Righteousness* se sitúa después de que los Sanada hayan logrado hacerse vasallos del clan Uesugi, lo que en opinión de Masayuki debería de proporcionarles estabilidad durante algún tiempo. La petición de ayuda de los Sanada a los Uesugi para luchar contra Tokugawa se enmarca en el conflicto sucesorio del clan Oda. Tras la muerte de Nobunaga, en el Consejo de Kiyosu (清須会議, *Kiyosu Kaigi*) se debatió sobre quién debería heredar el clan, y Hideyoshi propuso a Oda Hidenobu, hijo del fallecido Nobutada (el primogénito), del que era guardián; esta decisión causó un gran malestar entre el resto de generales que veían cómo Hideyoshi estaba intentando hacerse con el poder; tras la derrota de Shibata Katsuei, que se opuso abiertamente a esta decisión, el segundo hijo de Nobunaga, Nobukatsu, pidió ayuda a Tokugawa para reclamar su herencia; después de la retirada de Nobukatsu del conflicto, sin embargo, Ieyasu perdió el pretexto para enfrentarse contra Hideyoshi y estableció una alianza con él. Uesugi Kagekatsu era de los *daimyō* que se habían declarado a favor de Hideyoshi desde el principio y suponía una existencia peligrosa para Tokugawa, por lo que era un mejor candidato para aliarse con él que el clan Sanada, ahora también enemistado con los Tokugawa.

El siguiente evento, *The End of the Battle of Ueda*, cuenta cómo la batalla entre los clanes Sanada y Tokugawa por el castillo de Ueda acabó con la victoria aplastante de Sanada Masayuki y, aunque Ieyasu perdió muchos hombres ante sus impredecibles tácticas, no pudo evitar sentirse impresionado por su brillantez. El videojuego está hablando de la Primera Batalla de Ueda (第一次上田合戦, *Dai-ichi-ji Ueda-kassen*), también conocida como la *Kanagawa-kassen* (神川合戦) por el territorio donde se desarrolló, acaecida en 1585. Según el *Mikawa-monogatari*, algunas de las tácticas que utilizó Masayuki fueron tirar troncos desde las almenas del castillo y disparar con flechas y mosquetes a los soldados de Tokugawa mientras huían, tenderles emboscadas o

dirigir a los soldados enemigos hacia zonas inundadas para que se ahogaran,<sup>406</sup> causando enormes pérdidas para el ejército de Ieyasu.<sup>407</sup> El juego menciona que Ieyasu mandó un emisario a Masayuki para hacer las paces y este, complacido de que el general enemigo supiera aceptar la derrota, decidió no perseguirles; además, a pesar de que los Tokugawa habían retirado sus tropas, puede que todavía no hubieran perdido la voluntad de pelear, lo que podía ponerles en peligro ya que no estaba seguro de poder conseguir el mismo resultado si había un segundo asalto. Según la crónica antes mencionada, sin embargo, tras su derrota en Ueda, Ieyasu empezó a hacer preparativos para atacar el castillo de Mariko, aunque parece que era más un medio para alargar su estadía en el territorio en preparación de un contraataque que la necesidad de conquistar la fortaleza.<sup>408</sup> Finalmente tuvo que retirarse cuando le llegaron noticias de la traición de Ishikawa Kazumasa (1534-1609) a favor de Hideyoshi, lo que desconcertó a Masayuki que no entendía la súbita retirada de Ieyasu<sup>409</sup> pero también supuso un alivio ya que, según menciona la crónica *Kazawa-ki*, fue una batalla en la que tuvieron que participar incluso mujeres y niños tirando piedras, implicando que seguramente no hubieran sobrevivido un segundo asalto.<sup>410</sup> El respeto y admiración de ambos generales, por lo tanto, no parece estar recogido en las fuentes.

*Parting at Inubushi* se sitúa ya a comienzos de la batalla de Sekigahara en 1600, durante la reunión de estado mayor en Oyama convocada por Ieyasu tras la movilización de tropas de Ishida Mitsunari, ignorando por tanto la re-

---

<sup>406</sup> AOKI, T. [青木歳幸], *上田藩 (Ueda-han, Dominio de Ueda [t.a.]*), Tokio, Gendai-shokan, 2011, p. 16.

<sup>407</sup> *上田市誌 歴史編 (6) ...*, *op. cit.*, p. 73.

<sup>408</sup> *Ibidem*, p. 74.

<sup>409</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, p. 125.

<sup>410</sup> *上田市誌 歴史編 (6) ...*, *op. cit.*, p. 75.

lación del clan Sanada con Hideyoshi, así como su implicación en las Invasiones de Corea.<sup>411</sup> De vuelta al campamento del clan Sanada, Masayuki toma la determinación de abandonar a Ieyasu y unirse a Mitsunari, una decisión que deja pasmado a Nobuyuki, quien está casado con Komatsu, hija de Honda Tadakatsu (1548-1610), uno de los generales más fieles del clan Tokugawa; Yukimura, por su parte, decide seguir a su padre. El evento acaba comentando que, aunque se dice que Masayuki quería preservar la sangre del clan Sanada independientemente del bando que ganara esta batalla decisiva, nadie sabe con seguridad las verdaderas intenciones de Masayuki. Históricamente, el clan Sanada volvió a ser vasallo de los Tokugawa a petición del *kanpaku* en 1587, e incluso tendrían que ceder el castillo de Numata a los Hōjō,<sup>412</sup> siendo incapaces de negarse en esta ocasión debido a la autoridad política y militar aplastante que ostentaba Hideyoshi. Volviendo a la separación de la familia Sanada, se conoce popularmente como *Inubushi no wakare* (犬伏の別れ, La despedida de Inubushi [t.a.]), el nombre del evento. El motivo del cambio de bando de Masayuki, sin embargo, no parece haber sido su disconformidad con las tácticas rastreras de Ieyasu, que en el videojuego manipula la reunión a su favor, sino una carta secreta que se conserva del diecisiete de julio dirigida a Masayuki en la que se hablaba de cómo las acciones de Ieyasu ensuciaban la memoria de Hideyoshi, le recordaba las deudas que tenía con

---

<sup>411</sup> Para más detalles: SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], 真田昌幸..., *op. cit.*, pp. 125-129; 上田市誌 歴史編 (6) ..., *op. cit.*, pp. 77-78. Concretar que esta campaña fue un desastre desde un punto de vista político y militar, provocando un conflicto internacional y una brecha diplomática entre ambos poderes, además de un elevado número de bajas en ambos bandos. Culturalmente, sin embargo, ambos países dejaron su huella en el otro, propiciando por ejemplo la expansión de la producción de porcelana en Japón. Según correspondencia de la época que ha podido consultarse, las propias tropas japonesas estaban bastante desmotivadas, pues no le veían sentido a la campaña y no querían pelear tan lejos de casa.

<sup>412</sup> *Ueda City Digital Archive – 上田軍記歴 (Ueda-gunki-reki*, Cronología del Ueda-gunki [t.a.]), <https://museum.umic.jp/uedagunki/chronological/index.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

el fallecido *kanpaku* y le instaba a unirse a su bando.<sup>413</sup> Como resultado se dividió la familia, tal y como cuenta el evento, y se barajan dos posibles teorías. Una de ellas sostiene que este era el resultado natural fruto de las distintas lealtades de Masayuki y Nobuyuki que se habían ido separando con los años: Masayuki adquirió el rango de *daimyō* gracias a Hideyoshi, mientras que Nobuyuki tenía una alianza matrimonial con Ieyasu, quien además le había nombrado señor del castillo de Numata. El *Shigeno-seiki*, por su parte, defiende la teoría expuesta por el juego sobre el plan de Masayuki de perpetuar la sangre del clan al margen del resultado de la batalla.<sup>414</sup>

Los eventos ciento noventa y uno y ciento noventa y dos cuentan una anécdota entre Masayuki y su nuera Komatsu. *Komatsu's Resolve* empieza cuando Nobuyuki deja a cargo del castillo de Numata a su esposa mientras él participa en la subyugación del clan Uesugi ordenada por Ieyasu. Un soldado le informa de que han avistado a un noble de Ueda cerca del castillo que pide pasar la noche. Komatsu decide hablar con él personalmente, y ve que el visitante es su suegro, Sanada Masayuki, quien vuelve de camino a Ueda y quiere que los aloje ya que, aunque sean enemigos, también son familia. Además, le gustaría ver a su nieto. Komatsu entiende su razonamiento, pero dado que Nobuyuki le ha encargado la protección del castillo, no puede dejarlos pasar, ya que teme que pueda quitarles el castillo, una argucia propia del clan Sanada. En *Komatsu's Mercy* Masayuki y sus hombres están descansando en el templo Shōkakuji tras haberles sido negada la entrada en Numata; estando allí les va a visitar Komatsu, quien se mantiene firme en su propósito de no dejarles entrar en el castillo, pero les lleva comida y a su nieto, tal y como ha pedido Masayuki. El desarrollo de estos dos eventos, incluidos los diálogos,

---

<sup>413</sup> *Ueda City Digital Archive* – 慶長5年(1600)7月17日 真田昌幸宛長束正家等連署状 (*Keichō go-nen [1600] Shigi-gatsu jyū-nana-nichi Sanada Masayuki ate Nagatsuka Masaie nado renshojō*; Quinto año de la era Keichō [1600] 17 de julio - Carta firmada de Nagatsuka Masaie y otros para Sanada Masayuki [t.a.]), <https://museum.umic.jp/sanada/siryō/sandai/090202.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>414</sup> 上田市誌 歴史編 (6) ..., *op. cit.*, pp. 124-125.

son prácticamente idénticos a la descripción de este episodio que se hace en el *gunki Shigeno-seiki*.<sup>415</sup>

El último evento centrado en el clan Sanada es el ciento noventa y tres, *Victory With No Glory*, que sucede tras la segunda batalla por el castillo de Ueda en 1600. El videojuego cuenta cómo Masayuki volvió a prevalecer sobre el numeroso ejército de los Tokugawa y, como consecuencia, Hidetaka Tokugawa se retrasó y no llegó a participar en la Batalla de Sekigahara. Desgraciadamente, se conservan pocos registros de esta batalla desde el punto de vista del clan Sanada, aunque en ellos se hace hincapié en la demora que provocaron al ejército de Hidetaka.<sup>416</sup> Esta victoria, sin embargo, no evitó que el Ejército del Oeste comandado por Mitsunari fuera derrotado, teniendo como punto de inflexión la traición de Kobayakawa. En el videojuego, tras la derrota en Sekigahara, Masayuki y Yukimura hablan de conquistar la nación sin seguir órdenes de nadie, por la gloria del clan Sanada. Históricamente, sería Nobuyuki quien lograría perpetuar el nombre del clan, fue recompensado tras la victoria de Ieyasu, y se dice que con la mediación de Honda Tadakatsu y Azai Nagamasa rogó por las vidas de su padre y de su hermano, consiguiendo que en vez de ser ejecutados fueran exiliados a Kudoyama (actual prefectura de Wakayama)<sup>417</sup>. El evento finaliza diciendo, en relación con la segunda victoria de Masayuki en Ueda, que la victoria fue tan aplastante que los informes del ejército de Tokugawa sólo escribieron: «*Major loss, immeasurable casualties*». Dado que el videojuego no especifica la fuente de la que toma la cita, resulta difícil localizar su procedencia exacta. No obstante, aunque no se han encontrado menciones similares relativas a la segunda batalla por el castillo de Ueda, sí que se conservan varios comentarios sobre la derrota campal del ejército Tokugawa en la crónica *Mikawa-monogatari*.<sup>418</sup>

---

<sup>415</sup> *Ibidem*, p. 126.

<sup>416</sup> SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], 真田昌幸..., *op. cit.*, pp. 210-211.

<sup>417</sup> *Ibidem*, pp. 210-213.

<sup>418</sup> 上田市誌 歴史編 (6) ..., *op. cit.*, p. 73.

## *El clan Chōsokabe*

### *Introducción al clan*

El origen del clan Chōsokabe (長宗我部氏, Chōsokabe-shi)<sup>419</sup> de la provincia de Tosa (pref. Kōchi, en la isla de Shikoku) es incierto. La teoría más extendida sostiene que sus miembros eran los descendientes del antiguo clan Soga quienes, en el periodo Kamakura se trasladaron a la aldea de Sogabe en la comarca de Nagaoka en Tosa, pasando a llamarse el clan Sogabe. Sin embargo, había una familia con el mismo nombre en la comarca vecina de Kami, por lo que acabaron por combinar las lecturas chinas de los nombres de la comarca y la aldea para diferenciar a las dos familias, que pasaron a llamarse Chōsokabe y Kōsokabe respectivamente. Con el tiempo, ambos grupos aumentaron su territorio y pasaron a formar parte de los *Tosa shichiyū* (土佐七雄; Siete Grandes de Tosa [t.a.]). En concreto, el clan Chōsokabe prosperó gracias al clan Hosokawa, que ostentaba el rango de *shugo*.<sup>420</sup> La situación cambió durante las Guerras Ōnin cuando, con la intención de ir a prestar su apoyo a la familia principal, Hosokawa Katsumoto (1430-1473) movilizó sus fuerzas hasta Kioto, donde murió por enfermedad. Su fallecimiento disminuyó la influencia del clan Hosokawa en Tosa, lo que a su vez perjudicó gravemente a su aliado el clan Chōsokabe. Los clanes adyacentes, especialmente los Motoyama con los que compartían territorio, vieron su oportunidad para

---

<sup>419</sup> «長宗我部元親と土佐の戦国時代・土佐の七雄» (*Chōsokabe Motochika to Tosa no Sengoku-jidai – Tosa no Shichi-yū*; Chōsokabe Motochika y el periodo de los estados combatientes de Tosa – Los Siete Grandes de Tosa [t.a.]), *Kochi Prefecture*, (15-X-2009), <https://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/111602/kanko-chosogabe-shichiyu.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>420</sup> HALL, J. W. «Foundations of the Modern Japanese Daimyo», *The Journal of Japanese Studies*, vol. 20, nº 3, mayo 1961, pp. 317-329, espec. pp. 320-321, [https://pdfs.semanticscholar.org/3630/d628be41a8\\_9431de5050d6c12a35c4cc1f3c.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/3630/d628be41a8_9431de5050d6c12a35c4cc1f3c.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

rebelarse. En 1508, una alianza de los clanes Motoyama, Yamada, Kira y Ōhira atacaron el castillo de Okō, obligando a Chōsokabe Kanetsugu a suicidarse; tras la derrota, el dominio de los Chōsokabe se repartió entre los vencedores. Durante la contienda, el hijo de seis años de edad de Kanetsugu, Chiyūmaru (llamado Kunichika en edad adulta), huyó para refugiarse con su poderoso aliado el clan Ichijō de la comarca de Hata, manteniendo viva la línea familiar.<sup>421</sup> Los Ichijō eran un clan muy conocido, fundado cuando el líder de ese momento, Norifusa (1423-1480), se trasladó a Tosa para huir de las Guerras Ōnin.<sup>422</sup> Kunichika sería criado por este clan, cuyo posterior líder, Ichijō Fusaie (1475-1539), se responsabilizaría además de negociar con los otros Tosa Shichiyū para devolver los territorios que le pertenecían a Kunichika cuando este alcanzara la mayoría de edad en 1518.<sup>423</sup> Como vigésimo líder del clan Chōsokabe, Kunichika consiguió acumular un importante poder político, económico y militar llegando a convertirse en uno de los *daimyō* representativos del inicio del periodo Sengoku. Fue sucedido por Chōsokabe Motochika (1539-1599), en el que se centran la mayor parte de eventos.

### *Los eventos históricos*

La historia del clan Chōsokabe empieza en el evento ciento noventa y cuatro, *The Princess and the Ogre*. Habla de los orígenes del clan en el castillo de Okō, en Tosa (pref. Kōchi), base del clan Chōsokabe, que acabó perdiendo todo

---

<sup>421</sup> MITSUYA, T. [三矢昭夫], «第 15 回 四国の覇者長宗我部元親» (*Dai 15-kai Shikoku no hashira Chōkokabe Motochika*; Número 15°. Chōsokabe Motochika, el campeón de Shikoku [t.a.]), *OKB Sōken*, (1-II-2017), <https://www.okb-kri.jp/wp-content/uploads/2019/03/165-rekishu.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>422</sup> «一条兼定の墓» (*Ichijō Kanesada no haka*; Tumba de Ichijō Kanesada [t.a.]), *Uwajima City*, (1-VII-2015), <https://www.city.uwajima.chime.jp/site/sizenbunka/120ichijo.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>423</sup> MITSUYA, T. [三矢昭夫], «第 15 回 四国の覇者長...», op. cit.

su territorio y desapareciendo. Por suerte, narra el videojuego, revivió gracias a los esfuerzos de su vigésimo líder, Kunichika. Seguidamente, el evento adelanta hasta el tercer año de la era Eiroku, 1560, cuando Chōsokabe Motochika, hijo de Kunichika y protagonista del resto de los eventos, heredó la posición de líder del clan.<sup>424</sup> Describe cómo, debido a su carácter tranquilo, los otros niños le llamaban «*Young Princess*». Sin embargo, cuando combatió valientemente en una pelea desigual durante su bautismo de fuego, empezó a ser conocido como «*Young Demon*». Los dos apelativos son traducciones de *hime-wako* (姫若子) y *oni-wako* (鬼若子), apodos de los que no se tiene prueba histórica que se utilizaran y parecen tener su origen en un *gunki*. En cuanto a su primera batalla, se refiere al combate decisivo en Tonomoto durante la batalla de Nagahama de 1560 en la que se enfrentaron los clanes Chōsokabe y Motoyama, habiendo una diferencia de más de mil soldados entre los dos bandos.<sup>425</sup> Como muestra de su excentricidad, el videojuego menciona que tomó una esposa de la lejana tierra de Mino (pref. Gifu), no por razones políticas, sino porque quería tener en la familia la sangre de una casa bien establecida. Se trata de una referencia a Kasuga no Tsubone, parte del clan Saitō, con la que Motochika se casó en verano de 1563. Según el *gunki Tosa-monogatari*, los vasallos jefe de Motochika se opusieron a su decisión, recriminándole que se decantara por una esposa de un lugar tan alejado sólo por ser guapa, y le recomendaron que eligiera a una mujer emparentada

---

<sup>424</sup> ŌGURO, E. [大黒恵理], «岡豊風日 第 108 号» (*Okō fūjitsu dai-108-gō*; El tiempo de Okō, número 87° [t.a.]), *Kochi Prefectural Museum of History*, (1-X-2014), <http://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/okouhuujitu/okouhuujitu87.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>425</sup> *Kochi City* - 戸ノ本古戦場 (*Tonomoto-senjō*; Viejo campo de batalla de Tonomoto [t.a.]), <https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/tonomotokosenjyou.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

con alguna de las familias poderosas de Shikoku para ganar ventaja estratégica. Motochika, sin embargo, aclaró que la elegía por su linaje.<sup>426</sup> El resto del evento muestra una conversación entre Motochika y Kōsokabe Chikayasu (1543-1593), tercer hijo de Kunichika y heredero del clan Kōsokabe.<sup>427</sup> Dado que mencionan que han destruido recientemente al clan Aki, podemos deducir que esta parte del evento sucede en 1569 cuando, como parte de su campaña de unificación de Tosa, el clan Chōsokabe acabó con dicho clan.<sup>428</sup> En el juego debaten sobre la necesidad de sojuzgar al clan Ichijō que, aunque les había ayudado en el pasado como ya se ha comentado, ahora están liderados por el necio de Kanesada (1543-1585), quien parece que puede causar problemas con el clan Kōno de Iyo (pref. Ehime). Ciertamente, Kanesada ha pasado a la historia como un pésimo líder; sin embargo, dado que los documentos de los que se saca esta conclusión fueron elaborados por el clan Chōsokabe, es improbable que presenten una versión objetiva de su mandato.<sup>429</sup> En cualquier caso, los Chōsokabe derrotaron a los Ichijō en 1575, completando así la unificación de Tosa.<sup>430</sup>

---

<sup>426</sup> HIROTANI, K. [広谷喜十郎], «春日局と土佐» (*Kasuga no Tsubone to Tosa*, Kasuga no Tsubone y Tosa [t.a.]), *Kōchi-shi Rekishi Sanpo*, (29-VI-2018), <https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/rekishi/re1112.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>427</sup> *Kochi Prefecture* - 宝鏡寺 (香宗我部菩提寺) 跡 (*Hōkyō-ji [Kōsokabe bōdai-ji] seki*; Vestigios del templo Hōkyō (templo familiar de los Kōsokabe) [t.a.]), <http://www.kochinet.ed.jp/bunkazai/details/410-2/410-2-20.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>428</sup> «安芸氏の繁栄 (中世～戦国時代)» (*Aki-shi no han'ei [Chū-sei – Sengoku-jidai]*; Auge del clan Aki [Edad Media – Periodo Sengoku] [t.a.]), *Aki City Museum of History and Folklore*, (30-I-2018), <https://www.city.aki.kochi.jp/rekimin/rekisi/akisi/akisi.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>429</sup> «一条兼定の墓...», *op. cit.*

<sup>430</sup> *Kochi City Website* - 文化財情報 史跡 長宗我部元親墓 (*Bunkazai jōhō – Shiseki – Chōkokabe Motochika haka*; Información sobre el patrimonio cultural, ruinas históricas, tumba de Chōsokabe Motochika [t.a.]), <https://www.city.kochi.kochi.jp/sos-hiki/90/cas-pref-2400500.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

En el siguiente evento, *Farmer Samurai*, el juego habla de un sistema ideado por Kunichika según el cual los soldados participaban en las labores de agricultura en tiempos de paz, pero mantenían sus armas y armaduras cerca en caso de que les llamaran a las armas, lo que permitía movilizar un ejército con más facilidad y proporcionaba un sentido de unidad al clan. Es una descripción de los *ichiryō-gusoku* (一領具足), cuyo origen popularmente se atribuye a Kunichika<sup>431</sup> aunque sus logros se relacionan con Motochika, que tienen erigido en su honor un monumento en la ciudad de Kōchi.<sup>432</sup> Aunque su valentía es alabada en el *Tosa-monogatari*, estudios recientes consideran que sólo se trataba de un grupo de samuráis de bajo rango comunes en todos los clanes y no un sistema exclusivo del clan Chōsokabe como ha difundido la cultura popular, aunque es cierto que en la región de Tosa había un número considerablemente mayor de este tipo de tropas comparado con el resto de dominios.<sup>433</sup> Al final del evento, el narrador comenta que este sistema encajaba perfectamente con la personalidad atrevida de la gente de

---

<sup>431</sup> MATSUKI, J. [松木淳], «大坂夏の陣 400 周年『歴史に埋もれた長宗我部家の盛衰』十七代当主・長宗我部友親氏インタビュー» (*Ōsaka-natsu no jin 400 shūnen «rekishi ni umoreta Chōsokabe-ke no seisui» Jyūnana-dai tōshu – Chōsokabe Tomochika-shi intabyū*; 400 aniversario del Sitio de Verano de Osaka «La prosperidad y decadencia de la familia Chōsokabe que estaba escondida en la historia». Entrevista con el decimoséptimo cabeza de familia Chōsokabe Tomochika [t.a.]), *Gendai Bijinesu*, (18-III-2015), <https://gendai.ismedia.jp/articles/-/42482> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>432</sup> *Kochi City Website - 領具足供養の碑 (Ichiryō-gusoku kyōyō no hi*; Monumento conmemorativo a los *ichiryō-gusoku* [t.a.]), [https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/ich\\_iryogusoku.html](https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/ich_iryogusoku.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>433</sup> KOKUHATA, M. [石畑匡基], «第 51 回「一領具足」の実像» (*Dai 51-kai – «Ichiryō-gusoku» no jitsuzō*; Número 51°. La imagen real de los «*ichiryō-gusoku*» [t.a.]), *Rekishī Mangekyō*, (29-VI-2018), <https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/mangekyo/man1608.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Tosa, seguramente aludiendo al término *igossō* (いごっそう) que en el dialecto de la prefectura de Kōchi hace referencia a la personalidad audaz y alegre que se asocia típicamente a los hombres del lugar.<sup>434</sup>

El evento ciento noventa y seis, *The Exile of Kanesada Ichijō*, habla de cómo Kanesada fue expulsado de su territorio en 1574 debido a las artimañas y el poder militar del clan Chōsokabe y huyó a Bungo (pref. Ōita en la isla de Kyūshū), dominio de su suegro Ōtomo Sōrin (1530-1587), todo ello acorde con la realidad histórica conocida.<sup>435</sup> Al final del evento, Motochika expresa su preocupación de que el ejército de su suegro le preste tropas a Kanesada para que los Chōsokabe prueben su valía. Esa frase seguramente sea una referencia a la batalla de Watarigawa, también conocida como batalla de Shimanogawa, sucedida en 1575 entre los clanes Chōsokabe e Ichijō, aunque la participación de las tropas del clan Ōtomo no parece que fuera significativa.

*Grand Ambition* se sitúa tras la mencionada batalla. En el evento describe que Motochika derrotó de manera aplastante a Ichijō Kanesada,<sup>436</sup> quedando así todo Tosa bajo su control.<sup>437</sup> Chikayasu felicita a su hermano por su éxito y señala que su pueblo le ha dado un nuevo apodo, «the Father of Tosa», aunque no se ha encontrado ninguna referencia que confirme que se le diera este sobrenombre, que ni siquiera es común en la cultura popular. Motochika habla de su intención de conquistar Shikoku, para lo que tendrá

---

<sup>434</sup> UEDA, K. [上田健太郎], «いごっそうとはちきんの争い» (*Igossō to wa chikin no arasoī*; El *igossō* es una pelea de gallos [t.a.]), Trabajo Fin de Grado, Dept. Adm., Univ. Kōchi, Kōchi, 2014, <https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2014/03/14/a1150395.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>435</sup> «一条兼定の墓...», *op. cit.*

<sup>436</sup> *Sukumo City - 兼定の最期* (*Kanesada no saigo*; Los últimos momentos de Kanesada [t.a.]), <http://www.city.sukumo.kochi.jp/sisi/014001.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>437</sup> «長宗我部元親と土佐の戦国時代...», *op. cit.*

que conquistar el castillo de Hakuchi, que acabaría por someter en 1578.<sup>438</sup> Como paso previo, sin embargo, quiere que Chikayasu vaya a ver al clan Oda para convencerlo de que acepte su plan de controlar Shikoku, un encuentro que no les será difícil concertar ya que su esposa es de Mino y tiene algunos conocidos en el clan. Históricamente, el encuentro fue concertado por uno de los generales de Oda Nobunaga, Akechi Mitsuhide, ya que la familia de la esposa de Motochika estaba emparentada con uno de sus vasallos jefe.<sup>439</sup>

El siguiente evento, *Island Squatting Bat* narra la reunión entre Chikayasu y Oda Nobunaga. El juego habla de cómo Nobunaga mostró interés por alguien de tierras tan apartadas y pidió que le hablara del paisaje y de las costumbres de Tosa, aludiendo a la curiosidad que el *daimyō* demostró en numerosas ocasiones con los misioneros extranjeros.<sup>440</sup> Seguidamente, Chikayasu le pide permiso para que el clan Chōsokabe conquiste Shikoku como vasallo del clan Oda. Nobunaga no está convencido de que Motochika tenga el poder suficiente para conseguirlo, y opina que «[...] *Motochika is like a bat squatting on his island with no birds to challenge him*», cita inspirada en la frase 「元親は無鳥嶋の蝙蝠也」 (*Motochika ha muchōtō no kōmori nari*; «Motochika es como el murciélago de una isla sin pájaros» [t.a.]) que aparece en el *Tosa-monogatari*.<sup>441</sup> Hay que concretar que, en efecto, Motochika propuso a Nobunaga convertirse en su vasallo, pero no está demostrado que Chikayasu fuera enviado como mensajero. Además, aunque las negociaciones para esta relación se iniciaron en 1575, no fue hasta 1578 cuando Nobunaga le otorgó el primer *kanji* de su nombre como prueba de la aceptación de su vasallaje al primogénito de Motochika, Nobuchika. A pesar de sus reticencias, en el

---

<sup>438</sup> «城跡からみた阿波の戦国時代» (*Shiroato kara mita Awa no Sengoku-jidai*; El periodo Sengoku de Awa visto desde las ruinas de sus castillos [t.a.]), *Manabiia Tokushima*, (28-V-2020), *Manabiia Tokushima*, <http://syougai5.tokushima-ec.ed.jp/video3w/pdf/H210307siro2.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>439</sup> ŌGURO, E. [大黒恵理], «岡豊風日...», *op. cit.*

<sup>440</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, *op. cit.*, pp. 270-277, espec. p. 271.

<sup>441</sup> ŌGURO, E. [大黒恵理], «岡豊風日...», *op. cit.*

evento Nobunaga acaba por darle permiso a los Chōsokabe para que conquisten Shikoku. Como se enseña en el juego, Nobunaga dio permiso a Nobuchika para poner bajo su control la isla, pero en el *gunki Motochika-ki* también se menciona que posteriormente le obligó a devolver gran parte de los territorios conquistados, lo que molestó en extremo a Motochika.<sup>442</sup> Al final del evento, Chikayasu informa a su hermano mayor del resultado de las negociaciones y mencionan el mote de «*the Fool of Owari*».

*A Lid Over Shikoku* se sitúa tras la conquista del castillo de Hikuchi en 1578, cuando Motochika fue a visitar el templo de Unpen-ji, situado en la actual ciudad de Miyoshi (pref. Tokushima) desde el que, tal y como menciona el juego, podían divisarse los territorios de Iyo, Sanuki (pref. Kagawa) y Awa (península de Bōsō en la prefectura de Chiba). Describe la conversación entre Motochika y el prior de ese momento, Shunsōbō. El general le habla de su intención de conquistar todo Shikoku, pero el monje le recomienda no abarcar más de lo que es capaz y lo compara con la tapa de una tetera, que sólo puede cubrir aquello para lo que ha sido diseñada. En la actualidad, el templo Unpen-ji sigue compartiendo esta anécdota,<sup>443</sup> originada probablemente en alguno de los *gunki* dedicados a Motochika.

Como colofón de una serie de eventos relacionados, es común que *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* presente una escena exponiendo historia contrafactual. Es el caso del evento doscientos, *The Unification of Shikoku*, que habla de cómo Motochika ha logrado unificar Shikoku y se prepara para conquistar el resto de la nación. Realmente, en 1585 Motochika había logrado poner prácticamente toda la isla de Shikoku bajo su control, tomando Awa

---

<sup>442</sup> *Ibidem*.

<sup>443</sup> *Shikoku Junpai Center* - 第六十六番札所 雲辺寺 (*Dai roku-juū-roku-ban fudasho Unpen-ji*; 66º templo con amuletos, Unpen-ji [t.a.]), <https://www.junpai-center.net/shikoku/guide/kagawa/g66.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

en la batalla de Nakatomigawa en 1582<sup>444</sup> y Sanuki en 1584.<sup>445</sup> Sin embargo, en 1585 el regente Toyotomi Hideyoshi inició la invasión de Shikoku (四国征伐, *Shikoku-seibatsu*) como parte de su plan de unificación de la nación, derrotando de manera abrumadora al ejército de los Chōsokabe y forzando su rendición, permitiéndole a Motochika conservar solamente la región de Tosa.<sup>446</sup>

Por último, vamos a comentar dos eventos que, aunque separados de los demás, están muy relacionados con el clan Chōsokabe y con el destino final de Motochika. El primero de ellos es el cuarenta y seis, *Before Hetsugigawa* que, como su nombre indica, se sitúa la noche previa a la batalla de Hetsugigawa acaecida en diciembre de 1586 como parte de la invasión de Kyūshū (九州征伐, *Kyūshū-seibatsu*) por Hideyoshi en la que se enfrentaron sus ejércitos a los del clan Shimazu, la fuerza dominante de la isla.<sup>447</sup> El evento empieza introduciendo a Sengoku Gonbei Hidehisa general oriundo de Mino, vasallo de Nobunaga y posteriormente de Hideyoshi, al que sirvió diligentemente.<sup>448</sup> Fue puesto al mando de la invasión de Kyūshū con un ejército compuesto por las fuerzas recientemente conquistadas de Shikoku, lideradas por Chōsokabe Motochika y su primogénito Nobuchika así como por Sōgo Masayasu (1554-1587), antiguo líder de Sanuki, y el ejército del clan Ōtomo, tropas todas ellas que efectivamente participaron en el asalto.<sup>449</sup>

---

<sup>444</sup> «城跡からみた阿波...», *op. cit.*

<sup>445</sup> *Kotobank*, [https://kotobank.jp/word/香川\(県\)-1516316](https://kotobank.jp/word/香川(県)-1516316) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>446</sup> *Kochi City* - 元親 (*Motochika* [t.a.]), <https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/motochika.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>447</sup> Shōko Shūseikan, <http://www.shuseikan.jp/index.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>448</sup> *Ueda City Museum* - 上田城と歴代上田城主 (*Ueda-jō to rekidai Ueda-jōshu*, El castillo de Ueda y sus sucesivos señores [t.a.]), <https://museum.umic.jp/hakubutsukan/ueda-castle-history/03/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>449</sup> *Ōnogawa Battle Festival Official Web Site*, <http://oonogawakassen.com/about> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

El juego presenta la conversación entre Nobuchika y Gonbei, que propone cruzar el río y atacar directamente a los Shimazu en vez de esperar su ofensiva, un plan temerario con el que el joven Chōsokabe no está de acuerdo. Gonbei apela a su autoridad como supervisor de la batalla (軍監, *gunkan*), encargado de transmitir las órdenes del general jefe (Hideyoshi en este caso) e informar de las infracciones cometidas por los generales y soldados bajo su mando, y le informa que Masayasu ya ha accedido a seguir su plan, por lo que a Nobuchika no le queda más remedio que seguir sus órdenes. Esta escena ya es relatada en el *Tsuruga-jō senshi* (鶴賀城戦史; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), una crónica escrita por Saitō Kuratarō (periodista y activo investigador de la historia local de Ōita) en 1926 donde recorre la historia del castillo de Tsuruga a través del análisis de distintos *gunki*,<sup>450</sup> pero no cuenta con una corroboración fidedigna. Al final del evento se comenta que Masayasu accedió a seguir el plan porque tenía aversión por Motochika, seguramente como referencia a su pasado común como enemigos durante las disputas por el control de Shikoku en las que el clan Chōsokabe se enfrentó en varias ocasiones a la familia Miyoshi por el territorio de Awa.<sup>451</sup>

El último evento que vamos a analizar es el cuarenta y siete, *The Death of Nobuchika*, que habla del desenlace de la batalla de Hetsugigawa. Cuenta que, tras la retirada de Hidehisa, Nobuchika siguió peleando para proteger a los hombres de Awa que le habían pedido auxilio, muriendo de forma heroica. Tal y como se describe, Hetsugigawa acabó con una derrota total del

---

<sup>450</sup> KURATARŌ, S. [佐藤蔵太郎], «第廿六章 戸次川の戦ひ、長曾我部信親の戦死» (*Dai ni-jiū-roku-shō - Hetsugigawa no tatakahi, Chōsokabe Nobuchika no senshi*; Capítulo 26°. Batalla de Hetsugigawa, muerte en combate de Chōsokabe Nobuchika [t.a.]), *鶴賀城戦史* (*Tsuruga-jō senshi*; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), Tokumaru Etsuji, Ōita, 1926, pp. 87-96, espec. 88-89, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1020586> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>451</sup> Shikoku Disaster Information Archives, <http://www.shikoku-saigai.com/archives/35744> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ejército Toyotomi, lo que provocó el exilio de Hidehisa<sup>452</sup> y las muertes de Masayasu<sup>453</sup> y Nobuchika,<sup>454</sup> aunque no está confirmado que la muerte de este último fuera protegiendo a los soldados de Awa. El juego acaba mencionando que Motochika tenía grandes esperanzas depositadas en su hijo y su muerte le causó una gran conmoción, hasta el punto de perder la cordura y sumir al clan en la confusión. En efecto, Nobuchika ha pasado a la historia como un guerrero excepcional en físico y carácter, lo que favoreció que la gente del clan y su padre especialmente tuvieran altas expectativas depositadas en él.<sup>455</sup> Sin embargo, si bien la muerte de su primogénito sí provocó disputas sucesorias,<sup>456</sup> no significó el fin de Motochika. Tras la batalla de Hetsugigawa, volvió a Tosa y en 1587 comenzó la redacción del *Chōsokabe chiken-chō* (長宗我部地檢帳; Catastro de los Chōsokabe [t.a.])<sup>457</sup>. En 1592 participaría en las Invasiones de Corea de Hideyoshi<sup>458</sup> y en 1597 promulgaría el *Chōsokabe hyakka-jō* (長宗我部百ヶ条; Los cien artículos de los Chōsokabe [t.a.])<sup>459</sup>, un conjunto de leyes aplicables en su territorio que abarcaban ámbitos tan diversos como la circulación por el territorio, el castigo de delitos, la administración de las propiedades y la educación. Murió en 1599 en su

---

<sup>452</sup> Ueda City Museum - 上田城と歴代..., *op. cit.*

<sup>453</sup> Ōnogawa Battle Festival Official..., *op. cit.*

<sup>454</sup> Kochi City - 長宗我部信親墓所 (*Chōsokabe Nobuchika boshō*; Tumba de Chōsokabe Nobuchika [t.a.]), <https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/nobuchikaboshō.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>455</sup> *Ibidem.*

<sup>456</sup> Kochi City - 元親..., *op. cit.*

<sup>457</sup> KATAOKA, T. «Historico-geographical Reconstruction of a Kokujin-class Castle-town, Kuroiwa, Tosa Province, in Sengoku Period: Based on Both Cadastres of Chōsokabe and the Meiji Period», *Rekishi Chiri-gaku*, vol. 51, n° 2, marzo 2009, pp. 21-27, espec. p. 22, [http://hist-geo.jp/img/archive/244\\_021.pdf](http://hist-geo.jp/img/archive/244_021.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>458</sup> Wakamiya Hachiman-gū - 長宗我部元親公 (*Chōsokabe Motochika-kō*; El señor Chōsokabe Motochika [t.a.]), <http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>459</sup> Kotobank, <https://kotobank.jp/word/長宗我部元親百箇条-98063> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

residencia de Fushimi.<sup>460</sup> En cuanto al destino del clan, tras su muerte tomó el mando su cuarto hijo, Chōsokabe Morichika, que se alió con el bando perdedor, el Ejército del Oeste, durante la batalla de Sekigahara por la unificación del país en 1600, lo que provocó que perdiera su territorio a manos del clan Yamauchi. Volvería a aliarse con el bando perdedor durante el Sitio al Castillo de Osaka en 1615, siendo capturado y ejecutado tras la batalla,<sup>461</sup> lo que significó la salida de la escena política del clan Chōsokabe. Parece ser, sin embargo, que la línea familiar perduró, ya que en la actualidad el escritor de novela histórica Chōsokabe Tomochika (Kōchi, 1942)<sup>462</sup> es considerado el decimoséptimo líder del clan, descendiente del hermano menor de Motochika, Chikafusa.<sup>463</sup>

### ***El clan Shimazu***

#### *Introducción al clan*

El clan Shimazu (島津氏, Shimazu-shi)<sup>464</sup> fue una familia de *daimyō* que se extendió por las provincias japonesas de Satsuma (parte occidental de la prefectura de Kagoshima, en la isla de Kyūshū), Ōsumi (este de la actual prefectura de Kagoshima) y Hyūga (ubicada en la costa este de la isla de Kyūshū,

---

<sup>460</sup> *Kochi City - 元親...*, *op. cit.*

<sup>461</sup> *Wakamiya Hachiman-gū...*, *op. cit.*

<sup>462</sup> MATSUKI, J. [松木淳], «大坂夏の陣 400 周年...», *op. cit.*

<sup>463</sup> *Kinokuniya - 著者等紹介・長宗我部友親 (Chosha yara shōkai – Chōsokabe Tomochika*; Presentación del autor: Chōsokabe Tomochika [t.a.], <http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>464</sup> 尚古集成館・島津荘 (*Shōko Shūseikan - Shimazu no shō*), <http://www.shuseikan.jp/word/origin02.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021). *Shimadzu Limited – About Shimazu*, <https://www.shimadzu-ltd.jp/en/shimadzuwoshiru/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

actual prefectura de Miyazaki). «Shimazu» era el nombre de un *shōen* establecido durante la era Manju (1024-1028), cuando el gobernador del territorio de Dazai, Taira no Suemoto, donó al noble Fujiwara no Yorimichi (990-1074) el distrito de Morotaka en el estado de Hyūga, situado en el centro de la tierra de Shimazu, en la actual prefectura de Miyazaki. Con el tiempo, el perímetro de este *shōen* se extendería a las regiones de Satsuma y de Ōsumi, abarcando toda Kagoshima. En 1185, con la caída en desgracia de la Corte y la toma del poder de la casta samurái con un gobierno militar, el primer *shōgun* del *shogunato* Kamakura, Minamoto no Yoritomo, nombraría al general Koremune Tadahisa, de la casa Konoe, administrador del *shōen* Shimazu, pasando a llamarse Shimazu Tadahisa (1179-1227), quien fue el fundador del clan.<sup>465</sup>

Una de las características que ha marcado su historia es la condición marítima de su territorio. Situados en el extremo sur de la isla de Kyūshū, la más meridional de las cuatro que componen el archipiélago nipón, los Shimazu estuvieron en constante contacto con el mundo exterior, especialmente China y, durante el periodo Momoyama con los pueblos ibéricos, en especial portugueses. Todo ello favoreció que desarrollaran fructíferas relaciones comerciales que les permitirían sobrevivir a las duras luchas territoriales del turbulento periodo Sengoku, durante el que llegarían a controlar la mayor parte de Kyūshū.<sup>466</sup> Los Shimazu también fueron famosos por ser los primeros en utilizar armas de fuego (arcabuces) en confrontaciones en Japón y también por comenzar la producción en Japón de dichas armas. Aunque se aliaron con el bando perdedor durante la Batalla de Sekigahara de 1600, en 1602 se le permitió al líder del clan, Iehisa, mantener el control de sus territorios, pasando a ser el primer señor de Satsuma.<sup>467</sup>

---

<sup>465</sup> 尚古集成館・島津荘..., *op. cit.*

<sup>466</sup> *Shimadzu Limited - About Shimazu...*, *op. cit.*

<sup>467</sup> *Ibidem.*

Orgullosos de sus raíces, Shimazu Nobuhisa y Shimazu Tadahiro lideran en la actualidad la empresa Shimadzu Limited,<sup>468</sup> fundada en 1922 y encargada de administrar el rico patrimonio cultural de Kagoshima. La familia también se ocupa del museo *Shōko Shūseikan*, establecido en 1923, que comparte el legado de su clan.

### *Los eventos históricos*

La historia del clan Shimazu en el videojuego empieza en el evento doscientos uno, *Jisshinsai's Teachings*, tomando como punto de partida a Shimazu Tadayoshi (1492-1568), tercer cabeza de la rama familiar Sasshu emparentada con el clan Shimazu. En el videojuego se menciona que trabajó junto a su hijo Takahisa (1514-1571) para fortalecer su tierra y solucionar los conflictos internos del clan, referenciando el enfrentamiento que se produjo en 1526 cuando Shimazu Katsuhisa, decimocuarto cabeza del clan, cedió el liderazgo de la casa principal a su hijo adoptivo Takahisa, provocando la rebelión de Sanehisa, de la rama Sasshu; Tadayoshi se alió con su hijo biológico Takahisa y acabó expulsando a los Sasshu de Kagoshima.<sup>469</sup> Se alude a cómo Tadayoshi se hizo monje y cambió su nombre a Jisshinsai, históricamente sucedió en 1527,<sup>470</sup> y se hace hincapié en que contribuyó a la educación del clan componiendo los Poemas de Iroha, a los que se le dedica otro evento en el que profundizaremos al final de este apartado. Tras esta introducción, se presenta a los protagonistas de las siguientes escenas, los cuatro nietos de Jisshinsai: Yoshihisa (1533-1611), Yoshihiro (1535-1619), Toshihisa (1537-1592) e Iehisa (1576-1638). Tras la muerte del decimoquinto líder del clan en 1571, su hijo Yoshihisa se convirtió en su sucesor, liderando el clan junto a sus tres

---

<sup>468</sup> De hecho, el logo de la empresa es el *mon* que ya utilizaba el clan durante el periodo Sengoku.

<sup>469</sup> 尚古集成館・島津 忠良 (*Shōko Shūseikan - Shimazu Tadayoshi*), [http://www.shuseikan.jp/word/sima\\_dzu02.html](http://www.shuseikan.jp/word/sima_dzu02.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>470</sup> *Ibidem*.

hermanos y llegando a ser conocidos como los *Shimazu Yon Kyōdai* (島津四兄弟, Cuatro hermanos Shimazu [t.a.])<sup>471</sup>. En el evento, Yoshihisa menciona su intención de unificar las tres tierras de Sanshū, referenciando el *Sanshū Tōitsu* (三州統一, Unificación de Sanshū [t.a.]) nombre con el que se conoce la conquista de Satsuma, Hyūga y Ōsumi por los cuatro hermanos.<sup>472</sup> Aunque en el juego Yoshihisa afirma que ha sido el sueño del clan durante generaciones, éste suele asociarse a Takahisa.<sup>473</sup>

El siguiente evento se titula *The Battle of Kizakibaru*, combate acaecido en 1572 en la ciudad de Ebino (pref. Miyazaki) en la que Yoshihiro se enfrentó al clan Itō por el castillo de Kakutō. Este castillo pertenecía al clan Kitahara con el nombre Hisafuji; tras su derrota en 1562 por los Shimazu, en 1564 Takahisa le cedió el castillo a su hijo Yoshihiro, que le cambió el nombre a Kakutō tras renovarlo; el clan Itō no estuvo conforme con esta decisión, por lo que planeó un ataque nocturno, considerado como el inicio de esta batalla.<sup>474</sup> El juego explica que el clan Itō tenía una gran ventaja numérica, dato acorde con las fuentes ya que el líder del clan Itō Yoshisuke (1512-1585), se había aliado con el clan Sagara de Higo<sup>475</sup> hasta reunir más de tres mil soldados.<sup>476</sup> La batalla, sin embargo, acabó con la victoria del clan Shimazu, llegando a ser conocida como «la Okehazama de Kyūshū» (*Kyūshū no Okehazama*, 九州の桶狭間), alias que se menciona en el juego. El juego detalla

---

<sup>471</sup> *Kagoshima Prefecture* - 島津四兄弟と三州統一について (*Shimazu yon-kyōdai to Sanshū-tōitsu ni tsuite*; Sobre los Cuatro Hermanos Shimazu y la unificación de Sanshū [t.a.]), <https://www.pref.kago-shima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/7yonkyoudai.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>472</sup> 尚古集成館・三州統一 (*Shōko Shūseikan - Sanshū Tōitsu*, Unificación de Sanshū [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/family08.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>473</sup> *Ibidem*.

<sup>474</sup> *Kagoshima Prefecture* - 島津四兄弟と三州統一..., *op. cit.*

<sup>475</sup> 尚古集成館・木崎原の戦い (*Shōko Shūseikan - Kizakibaru no tatakai*; Batalla de Kizakibaru [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku03.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>476</sup> *Kagoshima Prefecture* - 島津四兄弟と三州統一..., *op. cit.*

una finta gracias a la que Yoshihiro alcanzó la victoria: con la cooperación de civiles y monjes disfrazados, logró limitar el camino por el que podía pasar el enemigo simulando que tenía soldados apostados para una emboscada; el ejército de Sagara, que iba a ayudar a los Itō, se retiró en cuanto vio a los soldados falsos. Sin embargo, no está claro que Yoshihiro empleara esta táctica. La utilización de civiles haciéndose pasar por soldados aparece en la web que conmemora el cuarto centenario de su muerte,<sup>477</sup> mientras que el museo Shōko Shūseikan sólo menciona que consiguió aparentar que su ejército era muy numeroso.<sup>478</sup> Por su parte, en la página de la prefectura de Kagoshima dedicada a los cuatro hermanos en la que se desgana el flujo de la batalla de Kizakibaru, se habla de que el ejército del clan Suruga se retiró al ver un gran número de banderas blancas que, en realidad, podrían haber sido una bandada de garzas o, en versiones más fantasiosas, la aparición de Buda en forma de cisne blanco.<sup>479</sup> Por su parte, la otra táctica que se menciona en el juego, alternando huida y ataque para desgastar el ejército enemigo, sí parece que llegó a utilizarse.<sup>480</sup> El evento acaba indicando que, debido a esta derrota, el clan Itō se debilitó,<sup>481</sup> dando la oportunidad al clan Shimazu de conquistar Hyūga. Esta batalla se considera el detonante por el que el clan Shimazu pudo poner bajo su control las tres tierras de Sanshū, pero la conquista de Hyūga no llegaría hasta más adelante: al año siguiente de la Batalla de Kizakibaru, el aliado del clan Itō el clan Nejime de Ōsumi se rindió, seguido

---

<sup>477</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 2019 年は島津義弘公没後 400 年 (2019-nen wa Shimazu Yoshihiro-ko botsugo 400-nen)*, El año 2019 es 400 años después de la muerte del señor Shimazu Yoshihiro [t.a.], <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>478</sup> 尚古集成館・木崎原の戦い..., *op. cit.*

<sup>479</sup> *Kagoshima Prefecture - 島津四兄弟と三州統一...*, *op. cit.*

<sup>480</sup> *Ebino City - 木崎原古戦場跡 (Kizakibaru kosenjō-seki)*, Ruinas del antiguo campo de batalla de Kizakibaru [t.a.], <https://www.city.ebino.lg.jp/display.php?cont=121101140017> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>481</sup> 尚古集成館・木崎原の戦い..., *op. cit.*

un año más tarde por el clan Kimotsuki del mismo territorio, reduciendo la presencia de fuerzas contrarias al clan Shimazu en la zona; finalmente, en 1577 Yoshisuke huyó a Bungo (pref. Ōita), permitiendo al clan Shimazu hacerse por fin con Hyūga.<sup>482</sup>

El evento doscientos tres, *Sourin Ōtomo's Christian Kingdom in Hyūga*, empieza poco después de que Yoshihisa y sus hermanos hayan logrado unir las tres tierras de Sanshū, y es una de las pocas menciones directas que el videojuego hace a la presencia de misioneros cristianos en el territorio. Narra cómo el líder del clan más poderoso de Kyūshū y gobernante de Bungo, Ōtomo Sōrin (1530-1587), se sentía amenazado por la rápida expansión del clan Shimazu y, fingiendo ayudar al clan Itō a recuperar su territorio, mandó soldados a Hyūga, todo ello acorde con los hechos conocidos.<sup>483</sup> El verdadero objetivo de Sōrin, sin embargo, era crear un reino cristiano en el territorio. Este plan está confirmado en el tercer volumen de la *Historia de Japam*, donde se habla con frecuencia de Sōrin, bautizado como Francisco.<sup>484</sup> Menciona la huida de Yoshisuke, la intención de Sōrin de tomar represalias contra Satsuma, así como su proyecto para reformar Hyūga:

*Socedeo neste meio tempo que el-rey de Saçuma tomou em guerra o reyno de Fiunga, que por huma parte está continuo com o de Bungo. O rey se veio com seos netos e nora desbaratado recolher a Bungo [...] O principe de Bungo, tomando esta tirania e offensa por sua, se começou a fazer prestes para tornar a tomar por força d'armas o reyno que os de Saçuma tomarão a hum [...] E assim mandou dizer ao Padre que elle tinha assentado de se hir para Fiunga e levar de Bungo comsigo somente trezentos homens para estarem com elle, os quaes todos havião de ser*

---

<sup>482</sup> *Ibidem*.

<sup>483</sup> 尚古集成館・耳川の戦い (Shōko Shūseikan – Mimigawa no tatakai; Batalla de Mimigawa [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku04.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>484</sup> FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3...*, *op. cit.*, pp. 20-28.

*christãos; e que a cidade que alli determinava edificar havia de ser regida com novas leys e institutos diferentes dos de Japão; e que para os naturaes de Fiunga melhor se unirem com elle e com os seos, que todos se havião de fazer christãos e viver em hum amor e união fraternal [...]*<sup>485</sup>.

El evento finaliza cuando Toshihisa propone situar a su hermano Iehisa y a Yamada Arinobu, un hombre leal y habilidoso en fortificarse, en el castillo de Taka, en el territorio de Niirōin, para obstaculizar el avance del ejército de Ōtomo, aludiendo al comienzo de la batalla de Mimigawa en la que, efectivamente, participaron estas dos figuras históricas.<sup>486</sup>

*Shadow of the Beast* se sitúa tras la derrota de Sōrin en Mimigawa en 1578, lo que provocó el declive del clan Ōtomo e intensificó el ascenso del clan Ryūzōji, liderado por Takanobu (1529-1584), «el Oso de Hizen»<sup>487</sup>. Este incidente se contextualiza en los intentos de independización del clan Ryūzōji. Originalmente estaba afiliado al clan Shōni y, para emanciparse, Takanobu pidió la colaboración de los clanes Ōtomo y Ōuchi; aunque en 1570 intentaría independizarse del clan Ōtomo con la batalla de Imayama, no lo conseguiría hasta después de la batalla de Mimigawa.<sup>488</sup> Por tanto, el siguiente enemigo que se interponía a la unificación de Kyūshū era Takanobu, quien había expandido su influencia y tomado el nombre de *Goshū no Taishū* (五州の太守, Gobernador de las Cinco Provincias [t.a.]), refiriéndose a

---

<sup>485</sup> *Ibidem*, pp. 17-19.

<sup>486</sup> *Kagoshima Prefecture - 島津四兄弟の九州統一王手まで* (*Shimazu yon-kyōdai no Kyūshū-tōitsu ōte made*; Hasta el jaque mate de los Cuatro Hermanos Shimazu a la unificación de Kyūshū [t.a.]), <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/8touitoute.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>487</sup> *Kyushu National Museum - 戦国大名* (*Sengoku daimyō; Daimyō del periodo Sengoku* [t.a.]), [https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition\\_s39.html](https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition_s39.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>488</sup> 尚古集成館・龍造寺 隆信 (*Shōko Shūseikan - Ryūzōji Takanobu*), <http://www.shuseikan.jp/word/family34.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Hizen, Higo, Chikuzen, Chikugo y Buzen.<sup>489</sup> En el juego los hermanos se reúnen para planear su ataque contra su nuevo enemigo, y concluyen que su siguiente paso debe ser la conquista de Higo, que históricamente llevarían a cabo en 1582.<sup>490</sup>

*A Messenger from Arima*, comienza en el mismo punto que el anterior, tras la victoria en el río Mimigawa, aunque aquí se habla del río Takagigawa. Ambos nombres son correctos, ya que esta batalla se libró en ambos ríos.<sup>491</sup> El evento habla de cómo todos los señores feudales se rendían ante Ryūzōji Takanobu, excepto un noble menor de Hizen, Arima Harunobu, que fue a pedir ayuda a Yoshihisa. Hay dos ocasiones importantes en las que el clan Shimazu mandó refuerzos al clan Arima. La primera fue en 1582, cuando los Arima que, durante su época dorada habían gobernado la mayor parte del este de Hizen (pref. Saga), se habían visto obligados a retirarse hasta el sur de la península de Shimabara por la presión del ejército Ryūzōji; ante esta situación, Harunobu juró lealtad al clan Shimazu y les pidió refuerzos, petición en la que actuó como intermediario Iehisa.<sup>492</sup> La segunda ocasión fue dos años después, siendo este el preámbulo de la batalla de Okitanawate en la que cayó Takanobu.<sup>493</sup> La mayor parte del evento está dedicada a una charla entre los hermanos en la que

---

<sup>489</sup> *Saga Prefectural Museum - 龍造寺隆信の刀 (Ryūzōji Takanobu no katana*; La katana de Ryūzōji Takanobu [t.a.]), <https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>490</sup> NIINA, K. [新名一仁], «島津家久・豊久父子と日向国» (*Shimazu Iehisa – Toyohisa Oyako to Hyūga-kuni*; Padre e hijo Shimazu Iehisa y Toyohisa y el estado de Hyūga [t.a.]), *宮崎県文化講座研究紀要・第四十四輯 (Miyazaki-ken Bunka Kōza Kenkyū Kiyō – Dai Yon-jyū-yon-shū*; Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la Prefectura de Miyazaki – 44ª compilación [t.a.]), Miyazaki Prefectural Library, Japón, pp. 1-28, espec. pp. 11-12.

<sup>491</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 島津義弘公の戦い (第一部) (Shimazu Yoshihiro-kō no tataikai [dai-ichi-bu]*; Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [primera parte] [t.a.]), <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction2/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>492</sup> NIINA, K. [新名一仁], «島津家久・豊久父子と...», *op. cit.*, p. 11.

<sup>493</sup> *尚古集成館・龍造寺 隆信...*, *op. cit.*

debaten si deberían ayudar al clan Arima a pesar del riesgo que supone; al final concluyen que, si se retiran, mancillarían su buen nombre como guerreros, por lo que deciden mandar a Iehisa al frente. A pesar de que no se mencionan fechas, si tenemos en cuenta que los hermanos valoran su relación pasada con el clan Arima podemos deducir que este evento se sitúa en enero de 1584, cuando se tiene constancia de que el clan Shimazu organizó un consejo de guerra en el que decidió mandar refuerzos a Shimabara.<sup>494</sup>

*Jōun's Decision* se sitúa tras la batalla de Okitanawate en 1584, donde los clanes Shimazu y Arima consiguieron una aplastante victoria contra Ryūzōji Takanobu, quien pereció en la contienda.<sup>495</sup> Tras la muerte de su líder, el clan Ryūzōji y su vasallo el clan Nabeshima se rindieron a los Shimazu, que tomaron así el control de la mayor parte del norte de la isla de Kyūshū.<sup>496</sup> Durante el resto del evento Takahashi Jōun, vasallo del clan Ōtomo a cargo de los castillos de Iwaya y de Hōman<sup>497</sup> y protagonista de las dos siguientes escenas, habla con su hijo Tachibana Muneshige, intuyendo que su derrota a manos del clan Shimazu se acerca.

Como parte de la unificación de Kyūshū, el clan Shimazu se propuso conquistar los tres castillos de Echizen (noroeste de la pref. Fukuoka): Hōman, Tachibana e Iwaya, que actuaban como primera línea de defensa de los otros dos. El evento doscientos siete, *Jōun Takahashi, the Unmovable*, comienza con la invasión de este último en julio de 1586, en la que se enfrentaron cinco mil soldados del clan Shimazu contra setecientos de Jōun.<sup>498</sup> El

---

<sup>494</sup> NIINA, K. [新名一仁], «島津家久・豊久父子と...», *op. cit.*, p. 12.

<sup>495</sup> 尚古集成館・龍造寺 隆信..., *op. cit.*

<sup>496</sup> *Ibidem.*

<sup>497</sup> 立花家十七代が語る・高橋 紹運 (*Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru - Takahashi Jōun*, Habla el decimoséptimo líder de la familia Tachibana - Takahashi Jōun [t.a.]), <http://www.muneshige.com/joun.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>498</sup> *Dazaifu Fureai Museum - 戦国の花・高橋紹運を偲んで (Sengoku no hana - Takahashi Jōun wo shinonde*, La flor de los estados combatientes, recordando a Takahashi

evento se centra en la última parte de la batalla, y narra cómo los Shimazu piden de manera reiterada la rendición de Jōun, que se niega una y otra vez. Esta anécdota aparece en el *gunki Takahashi Ki*, donde se recoge que el clan Shimazu pidió en tres ocasiones a Jōun que se rindiera, pero se negó todas ellas.<sup>499</sup> Más fiable es el diario de Uwai Kakuken,<sup>500</sup> consejero de Shimazu Yoshihisa, en el que se dice que Jōun ofreció rendirse a cambio de no entregar el castillo, propuesta que fue rechazada por el clan Shimazu.<sup>501</sup> El evento continúa cuando Jōun da un discurso en el que explica que sigue siendo leal al clan Ōtomo a pesar de su decadencia porque un verdadero guerrero sabe que, cuando su clan está en declive, es cuando más necesitan su vida, frase que se asocia a este militar.<sup>502</sup> El evento finaliza cuando los soldados del castillo de Iwaya, inspirados por las palabras de su señor, deciden luchar hasta el final. Aunque no mencionado en el juego, esta batalla fue extremadamente sangrienta, con un gran número de bajas en ambos bandos, hasta el punto de que se dice que el río Somekawa se tiñó de rojo con la sangre de los caídos.<sup>503</sup>

Continuando los hechos del evento anterior, *Flower Bloomed in Battle* nos cuenta la muerte de Jōun. Viendo que su derrota está próxima, compone su poema de despedida: «*Though my body may be locked beneath the earth/ May my name remain eternal in the sky*», que coincide con la versión recogida en el *Kyūshū Chi Ranki*: 「骸をば岩屋の苔に埋てぞ雲井の空に名を留むべ

---

Jōun [t.a.], <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>499</sup> SUJAKU, S. [朱雀信城], «高橋紹運の辞世の句» (*Takahashi Jōun no jisei no ku*, Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]), *Dazaifu City*, (21-VI-2016), <https://www.city.dazaifu.lg.jp/uploa ded/attach ment/4172.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>500</sup> *Cultural Heritage Online - 上井覚兼日記 (Uwai Kakuken Nikki*, Diario de Uwai Kakuken [t.a.]), <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/202413/2> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>501</sup> SUJAKU, S. [朱雀信城], «高橋紹運の辞世の...», *op. cit.*

<sup>502</sup> *Dazaifu Fureai Museum...*, *op. cit.*

<sup>503</sup> *Ibidem.*

き」 (*kabane wo ba iwaya no koke ni uzumetezo kumoi no sora ni na wo todomumu beki*)<sup>504</sup>. Después, se hace *seppuku*.<sup>505</sup> El apodo póstumo de «*sengoku no hana*» (戦国の花, «la flor de los estados combatientes» [t.a.]) se atribuye a Toyotomi Hideyoshi cuando fue a visitar la región tras la pacificación de Kyūshū,<sup>506</sup> tal y como reseña el juego.

Algunos eventos del videojuego relatan una historia contrafactual. Es el caso de *The Pride of the Satsuma Hayato*, en el que los hermanos celebran haber unificado Kyūshū, hazaña que nunca completaron, y se preparan para lanzarse a la conquista de la isla de Honshū, objetivo del que no queda constancia que se plantearan. Un detalle interesante, no obstante, es el término «*hayato*» (隼人) del título, nombre poético que se da a los guerreros de Satsuma o a los hombres nacidos en la prefectura de Kagoshima.<sup>507</sup>

*Viewpoints* retoma la narración de hechos históricos tras la batalla en el castillo de Iwaya. Cuenta que la conquista de Kyūshū por el clan Shimazu se había detenido poco antes de completarse debido a la resistencia desesperada de Jōun, interrupción que su líder Ōtomo Sōrin aprovechó para rogar ayuda al regente Hideyoshi. En efecto, durante los catorce días<sup>508</sup> que Jōun alargó la conquista de su castillo, Sōrin fue a ver a Hideyoshi, que había sido nombrado *kanpaku* en 1585, título otorgado por el emperador que le autorizaba a gobernar en su lugar.<sup>509</sup> Ordenó el cese de las disputas en Kyūshū con la orden *Kyūshū Teisen Rei* (九州停戦令), pero fue ignorado por el clan Shimazu, provocando el comienzo de la invasión de la isla por Hideyoshi.<sup>510</sup> El

---

<sup>504</sup> SUJAKU, S. [朱雀信城], «高橋紹運の辞世の...», *op. cit.*

<sup>505</sup> *Dazaifu Fureai Museum...*, *op. cit.*

<sup>506</sup> *Ibidem.*

<sup>507</sup> *Kotobank*, <https://kotobank.jp/word/薩摩隼人-511246> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>508</sup> *Dazaifu Fureai Museum...*, *op. cit.*

<sup>509</sup> *Moroyama Town - 関白 (Kanpaku* [t.a.]), <http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/content/s/1291862979909/index.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>510</sup> 尚古集成館・九州の役 (*Shōko Shūseikan – Kyūshū no eki*; Campaña de Kyūshū [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku08.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

juego relata que, como avanzadilla, fueron desplegados los ejércitos de Kanbei Kuroda y del clan Mōri desde el norte de Buzen, y el ejército de Sengoku Gonbei se dirigió al castillo de Funai; durante la discusión sobre las estrategias que podrían adoptar nombran a Tachibana Muneshige y a Kikkawa Motoharu. Todos estos personajes participaron en esta campaña.<sup>511</sup> Respecto a Sengoku Hidehisa, llamado Gonbei cuando era niño, la mención al territorio de Funai alude a la batalla de Hetsugigawa de diciembre de 1586,<sup>512</sup> donde sufrió una humillante derrota contra el clan Shimazu. Al oír estas noticias, Yoshihisa concluye que deberían abandonar el castillo de Tachibanayama en Chikuzen,<sup>513</sup> y centrarse en atacar Bungo, para lo que Yoshihiro reunirá tropas en el castillo de Kumamoto e Iehisa en Hyūga, donde se había establecido,<sup>514</sup> para encontrarse todos en Funai. Aunque durante el evento Yoshihisa insiste en que no va a permitir que nadie interfiera en su unificación de Kyūshū, en 1587 Hideyoshi y su hermano Hidenaga intervinieron personalmente en la conquista de la isla, provocando que los señores del norte de Kyūshū retiraran su apoyo al clan Shimazu. En abril de 1587 se libró la batalla de Nejirozaka, tras la que el clan Shimazu se vio obligado a rendirse y abandonar su plan de unificación, quedándose sólo con los territorios de Satsuma, Ōsumi y el distrito de Morokata en Hyūga.<sup>515</sup> Al final de la escena aparece Iehisa hablando con su hijo Toyohisa, figura relevante en eventos posteriores.

Los últimos cuatro eventos centrados en el clan Shimazu detallan su implicación en la batalla de Sekigahara por la unificación de Japón en 1600

---

<sup>511</sup> ADEAC - 豊臣秀吉の九州征伐 (*Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu*, La Subyugación de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi [t.a.]), [https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/4062555100/40\\_625551002\\_00040/ht040130](https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/4062555100/40_625551002_00040/ht040130) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>512</sup> *Ōnogawa Battle Festival* - 合戦まつりとは (*Kassen-matsuri to wa*, Qué es el matsuri de batalla [t.a.]), <http://oonogawakassen.com/about> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>513</sup> ADEAC - 豊臣秀吉の九州征伐..., *op. cit.*

<sup>514</sup> 尚古集成館・島津 家久 (*Shōko Shūseikan - Shimazu Iehisa*), [http://www.shu-seikan.jp/word/sima\\_dzu06.html](http://www.shu-seikan.jp/word/sima_dzu06.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>515</sup> 尚古集成館・九州の役..., *op. cit.*

entre el Ejército del Oeste, liderado por Ishida Mitsunari (1560-1600), y el Ejército del Este, con Ieyasu al mando. *Ieyasu's Plot* empieza con el preámbulo de esta, cuando Ieyasu se desplazó para subyugar al clan Uesugi. Poco antes de morir, Hideyoshi dejó su puesto de regente a su hijo Hideyori, de seis años. Hasta que alcanzara la mayoría de edad, el mando quedaría en manos de dos órganos de gobierno, los *Go Bugyō* (五奉行, «Cinco Comisionados») con Mitsunari a la cabeza, y los *Go Tairō* (五大老, «Cinco Regentes»), con autoridad sobre los primeros y comandados por Ieyasu. La última voluntad de Hideyoshi había sido que protegieran a su hijo y la paz en el archipiélago, pero los distintos generales no tardaron en aprovechar la oportunidad para intentar hacerse con el poder. En agosto de 1599, Uesugi Kagekatsu, uno de los Cinco Regentes, empezó a fortalecer su poder militar, dando un pretexto a Ieyasu para desligarse del grupo y formar una coalición para detenerle. El evento del juego seguramente se sitúa alrededor de junio de 1600, cuando el ejército Tokugawa se dirigía a someter Aizu (oeste de la pref. Fukushima)<sup>516</sup>. En él se ve cómo Ieyasu le pidió a Yoshihiro que defendiera el castillo de Fushimi; sin embargo, el general ocupado de protegerlo, Torii Mototada se negó a dejarle entrar.<sup>517</sup> Tal y como se comenta en el juego, el ejército Shimazu, incapaz de defender Fushimi con las pocas tropas que tenía, unos doscientos soldados,<sup>518</sup> decidió dejar el bando de Ieyasu y aliarse con Mitsunari. El evento explica que Yoshihiro tenía tan pocas tropas debido a la división dentro del clan producida tras la invasión de Kyūshū. Una facción apoyaba a

---

<sup>516</sup> *Sekigahara Town History & Folklore Museum - 合戦に至る経緯 (Kassen ni itaru keii; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]*, [http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/ba\\_ttle\\_of\\_sekigahara/prologue/](http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/ba_ttle_of_sekigahara/prologue/) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>517</sup> YOTSUMOTO, K. [四本健光], «Shimazu Clan in Sekigahara Battle», *Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science*, vol. 8, 1966, pp. 13-22, espec. p. 17, <https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>518</sup> *Ibidem*.

Yoshihiro, nombrado decimoséptimo líder del clan,<sup>519</sup> y la otra a Yoshihisa, el líder previo encargado de la protección de Satsuma, que deseaba mantenerse neutral en la lucha por la nación. En 1587, tras la unificación de Kyūshū, Hideyoshi convocó a Yoshihiro para otorgarle los nombres de Toyotomi y de Hashiba, y hacerle señor del estado de Ōsumi, estableciéndolo como *daimyō* independiente. Se cree que fue un ardid para crear disensión entre los hermanos. Ciertamente, aunque ambos siguieron manteniendo una relación cordial, a partir de ese momento Yoshihiro empezó a actuar por su cuenta, participando en las Invasiones de Corea (1592-1598), mientras que su hermano mayor apenas salió de su territorio.<sup>520</sup>

El evento doscientos doce, *Toyohisa's Rage*, cuenta la anécdota de que, durante la batalla de Sekigahara, Mitsunari envió a un mensajero al clan Shimazu con instrucciones para la contienda. Sin embargo, entregó el mensaje sin desmontar, lo que enfureció a los soldados de Satsuma hasta el punto de que se negaron a participar en la lucha. Cuando Mitsunari fue a dar el mensaje en persona, Toyohisa rechazó cumplir sus órdenes de malas maneras. Este mensajero era Yasojima Sugezaemon, vasallo de Mitsunari y, aunque es una anécdota muy extendida,<sup>521</sup> su veracidad no está probada.<sup>522</sup> Sea cual fuere

---

<sup>519</sup> 尚古集成館・際限なき軍役 (*Shōko Shūseikan – Saigen naki gun'eki*, Servicio militar ilimitado [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/family10.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>520</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 島津義弘公の戦い (第二部)* (*Shimazu Yoshihiro-kō no tatakai [dai-ni-bu]*, Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [segunda parte] t.a.), <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction3/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>521</sup> «島津豊久は、なぜ関ヶ原で石田三成に非協力的だったのか» (*Shimazu Iehisa wa, naze Sekigahara de Ishida Mitsunari ni hi-kyōryoku-teki datta no ka*, ¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari durante la Batalla de Sekigahara? [t.a.]), *Rekishi Kaidō*, (9-X-2016), <https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/3317> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>522</sup> KIRINO, S. [桐野作人], 関ヶ原島津退き口: 敵中突破三〇〇里 (*Sekigahara Shimazu nukiguchi – Teki-chū toppa san-byaku-ri*, La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas atravesando campo enemigo [t.a.]), Kenkyū Purasu, Tokio, 2010, pp. 120-122.

el caso, el clan Shimazu no jugó un papel activo en la batalla de Sekigahara.<sup>523</sup> Como detalle, mencionar que Toyohisa llama a su tío «Yoshihiro Ishin Shimazu», seguramente haciendo referencia al nombre de Ishin que adquiriría más adelante tras hacerse monje.<sup>524</sup>

*Knowing Neither Valor nor War*, se sitúa un día antes de la batalla de Sekigahara, y alude a otra de las teorías que explican la poca actividad del clan Shimazu durante la contienda. Tras la caída del castillo de Gifu, mencionada en el evento, Mitsunari decide trasladar sus tropas a Sekigahara.<sup>525</sup> Esa noche, en el campamento del clan Shimazu, Yoshihiro le explica a Toyohisa que Mitsunari no le ha escuchado, seguramente por comandar una unidad pequeña, pelearon con aproximadamente un millar de soldados.<sup>526</sup> Este incidente se relata en el décimo tomo de la *Ochibo-shū*, en concreto en el fragmento titulado *Sekigahara he* (関ヶ原へ, Hacia Sekigahara [t.a.]). Se narra cómo Yoshihiro pide una audiencia con Mitsunari para expresar sus dudas sobre la movilización a Sekigahara y proponerle que lance un ataque nocturno contra Ieyasu. Mitsunari no sabe qué responder, pero su fiel vasallo Shima Sakon interviene, argumentando contra la idea y confiando en la victoria del día siguiente, lo que hace que Mitsunari acabe rechazando la propuesta.<sup>527</sup> Teniendo en cuenta la fecha en la que se escribió el documento, sin embargo, es poco probable que se diera esta conversación.

---

<sup>523</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い (第二部) ...*, *op. cit.*

<sup>524</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – とりまく人々 (Torimaku hitobito; Los que le rodeaban [t.a.])*, <https://www.kagoshima-kankou.com/s/feature/shimadu2019/introduction1-2/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>525</sup> *Sekigahara Town History & Folklore Museum...*, *op. cit.*

<sup>526</sup> *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口 (Sekigahara-kassen to Shimazu no nukiguchi; La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.])*, <https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/42898/map.pdf> fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>527</sup> *Kobunsho wo Tanoshimu-kai - 落穂集第十巻 (Ochibo-shū dai-juū-maki; Décimo tomo de la Ochibo-shū [t.a.])*, [http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo\\_otiboa10g.html](http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa10g.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

A continuación, vamos a comentar los eventos trescientos cincuenta y cinco, *The Death of Toyohisa*, y trescientos cincuenta y seis, *The Death of Moriatsu*, que relatan el *Shimazu no nokiguchi* (島津の退き口), la famosa retirada protagonizada por el clan Shimazu tras la batalla de Sekigahara, el quince de septiembre de 1600. El primero narra la primera mitad de la persecución, describiendo cómo la unidad de Yoshihiro había atravesado la fuerza principal de Ieyasu, y estaba logrando una audaz retirada, refiriéndose al *tekichū toppa* (敵中突破)<sup>528</sup>. Estando la batalla perdida para el Ejército del Oeste, Yoshihiro tomó la decisión de volver a Satsuma. Viendo que había una gran confusión entre sus aliados, juzgó que la mejor ruta para escapar era atravesando las líneas enemigas: los hombres del clan Shimazu, liderados por Yoshihiro y Toyohisa, se dirigieron hacia el campamento del Ejército del Este y, al llegar, se desviaron hacia los flancos, rompiendo sus defensas y logrando escapar del campo de batalla.<sup>529</sup> En realidad, parece ser que Yoshihiro y su ejército no atravesaron las fuerzas enemigas, sino que huyeron montaña a través hacia la zona de Makita.<sup>530</sup> Fueron tras ellos los generales Ii Naomasa, Honda Tadakatsu, Mastudaira Tadayoshi y otros,<sup>531</sup> aunque en el juego sólo aparecen los dos primeros. Durante la huida, el clan Shimazu utilizó la táctica *sutegamari* (捨て奸), en la que se dejan atrás pequeñas unidades de soldados que ganan tiempo mientras la fuerza principal huye. Al llegar a la colina de Uzu, también pronunciada como Utō,<sup>532</sup> Toyohisa le pide a su tío Yoshihiro que vuelva sano y salvo a Satsuma mientras él gana tiempo, ya que cree que no hay mayor honor que sacrificar su vida por

---

<sup>528</sup> 尚古集成館・敵中突破 (*Shōko Shūseikan – Tekichū toppa*; Abriéndose paso entre las fuerzas enemigas [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku11.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>529</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い (第二部) ...*, *op. cit.*

<sup>530</sup> SHIRAMINE, J. [白峰旬], «The Inspection about the New View of Mr. Yousuke Takahashi about Sekigahara War», *Review of Historical Studies*, n° 246, 2016, pp. 129-150, espec. p. 147, <http://repo.beppu-u.ac.jp/modules/xoonips/detail.php?id=sg04609> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>531</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い (第二部) ...*, *op. cit.*

<sup>532</sup> *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口...*, *op. cit.*

la suya. Esta conversación aparece mencionada en el undécimo tomo<sup>533</sup> de la crónica mencionada antes, la *Ochibo-shū*, por lo que seguramente se trate de una creación del periodo Edo. Volviendo al juego, se habla de que los tiradores del clan Shimazu asumieron la formación *zazen* (座禅陣, *zazen-jin*), en la que los soldados se sientan en el suelo para disparar, demostrando su resolución. Versiones noveladas incluyen este detalle,<sup>534</sup> mientras que otras más fiables sólo hablan que dispararon a sus perseguidores y, cuando se les acabaron las balas, recurrieron a tirarles piedras.<sup>535</sup> En el evento, Toyohisa se hace pasar por Yoshihiro y, cuando se interpone en el camino de Naomasa, muere atravesado por incontables lanzas. Aunque sí se cree que se hizo pasar por su tío en un intento de engañar a sus perseguidores, parece ser que murió suicidándose tras acabar malherido.<sup>536</sup>

El siguiente evento se centra en la segunda parte de la huida en la que Chōjuin Moriatsu (1548-1600), vasallo jefe del clan Shimazu, muere vestido con el *jinbaori* de Yoshihiro haciéndose pasar por él.<sup>537</sup> Tadakatsu siente un gran respeto por la valentía y la lealtad de los hombres de Shimazu, por lo que decide dejarles ir. No se menciona en el juego pero, durante la huida, Naomasa y Tadayoshi sufrieron heridas de bala, de las que morirían poco después,<sup>538</sup> lo que podría haber sido una de las razones por las que detuvieron la persecución. Al final, sólo unas decenas de soldados lograron escapar.<sup>539</sup>

---

<sup>533</sup> *Kobunsho wo Tanoshimu-kai - 落穂集第十一巻 (Ochibo-shū dai-jiyū-ichi-maki*, Undécimo tomo de la *Ochibo-shū* [t.a.]), [http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo\\_otiboal1g.html](http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboal1g.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>534</sup> *Nihon Hakugaku Kurabu, 戦国武将・あの人「その後」 (Sengoku bushō - Ano hito no «sono go»*; Generales de los estados guerreros: el «después» de aquellos hombres [t.a.]), PHP Kenkyūsho, Kioto, 2002.

<sup>535</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 島津義弘公の戦い (第二部) ...*, *op. cit.*

<sup>536</sup> *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口...*, *op. cit.*

<sup>537</sup> 尚古集成館・長寿院 盛淳 (*Shōko Shūseikan - Chōjuin Moriatsu*), <http://www.shuseikan.jp/word/family25.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>538</sup> 尚古集成館・敵中突破..., *op. cit.*

<sup>539</sup> *Ibidem.*

Volviendo a la línea principal, el doscientos catorce, *Yoshihiro Goes to Satsuma*, se sitúa cuando Yoshihiro había logrado escapar gracias al sacrificio de Toyohisa y Moriatsu, entre otros, y llegar a la ciudad portuaria de Sakai (pref. Osaka). Cuenta que, tras rescatar a su mujer e hijos de su cautividad en el castillo de Osaka,<sup>540</sup> habían sido tomados como rehenes tras la unificación de Kyūshū,<sup>541</sup> Yoshihiro emprendió una ruta marítima hacia Satsuma, encontrándose con la flota de Muneshige en Hyūgadamari, Aki (mitad oeste de la pref. Hiroshima). Como ya se ha comentado, Muneshige era el hijo de Jōun, al que el clan Shimazu derrotó en la batalla del castillo de Iwaya; sin embargo, Muneshige y Yoshihiro habían coincidido en las Invasiones de Corea de 1597,<sup>542</sup> y estaban en buenos términos. Además, ambos pertenecían al Ejército del Oeste, y queda constancia de que se produjera el encuentro que menciona el juego.<sup>543</sup> Finalmente, Yoshihiro logra reunirse con su hermano Yoshihisa. Este lamenta no haberle enviado más hombres y le entristece que sean los dos únicos hermanos que queden, en referencia a la muerte de Iehisa, que se produjo por causas poco claras tras la unificación de Kyūshū,<sup>544</sup> y de Toshihisa, al que Hideyoshi ordenó cometer *seppuku* en 1592.<sup>545</sup> Por otra parte, cree que el rescate de los rehenes facilitará las negociaciones con Ieyasu

---

<sup>540</sup> YOTSUMOTO, K. [四本健光], «Shimazu Clan in Sekigahara Battle...», *op. cit.*, p. 22.

<sup>541</sup> 尚古集成館・際限なき軍役..., *op. cit.*

<sup>542</sup> *Tachibana Museum - 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる (Tachibana Muneshige no shōgai sujōta de tadoru*, Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahta [t.a.], <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>543</sup> 立花家十七代が語る・立花宗茂年表 (*Tachibana Muneshige nenpyō*; Tabla cronológica de Tachibana Muneshige [t.a.], <http://www.muneshige.com/year.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>544</sup> NIINA, K. [新名一仁], «島津家久・豊久父子と...», *op. cit.*, pp. 17-18.

<sup>545</sup> 尚古集成館・島津 歳久 (*Shōko Shūseikan - Shimazu Toshihisa*), [http://www.shu-seikan.jp/word/sima\\_dzu05.html](http://www.shu-seikan.jp/word/sima_dzu05.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

que, efectivamente, se producirían poco después.<sup>546</sup> El evento acaba con el que se considera el poema de despedida de Yoshihiro, «*Like the flowers of spring and the leaves of autumn / Fade, knowing nothing of stopping / So did we, on the road to Satsuma*» que alude al *Shimazu no nokiguchi*: 「春秋の花も紅葉もとどまらず人も空しき関路なりけり」 (*shunjū no hana mo momiji mo todomarazu hito mo munashiki seki-ji narikeri* [t.a.])<sup>547</sup>.

Por último, nos detendremos en dos eventos que, aunque suceden al margen de la línea temporal principal, están relacionados con Kyūshū y el clan Shimazu. El primero es el doscientos noventa y cinco, *Muskets Arrive*, el único de los analizados en el que se menciona una fecha, agosto del duodécimo año de la era Tenmon, 1543. Relata que, a la mañana siguiente de un tifón llegó un bote a las costas de la isla Tanegashima en Ōsumi. El extranjero que había llegado llevaba un mosquete, un arma todavía desconocida en Japón. El líder del clan Tanegashima, Tokitaka (1528-1579), se sintió atraído por el arma y pagó una elevada cantidad de dinero para obtenerla. En efecto, el veinticinco de agosto de 1543 llegaron al cabo de Kadokura tres portugueses a bordo de un

---

<sup>546</sup> 尚古集成館・関ヶ原合戦戦後処理 (*Shōko Shūseikan – Sekigahara-kassen sengo-shori*; Las gestiones de después de la batalla de Sekigahara [t.a.]), <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku12.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>547</sup> 加治木高等学校新聞 (*Tsukajiki-kōtō-gakkō shinbun*; Periódico del Instituto de Tsukajiki [t.a.]), (18-VII-2008), p. 2, [http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file\\_conten%20ts/KakouNews147.pdf](http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_conten%20ts/KakouNews147.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

barco chino<sup>548</sup> y Tokitaka, identificando el mosquete como un arma espléndida, se quedó con varios.<sup>549</sup> Otros los repartió, incluyendo al clan Shimazu.<sup>550</sup> De hecho, en el evento Jisshinsai y su hijo Takahisa tienen una breve conversación sobre esta nueva tecnología. Seguidamente, el evento cuenta cómo Tokitaka intentó que sus herreros hicieran copias de este artefacto, pero ninguna poseía tornillos fuertes. Para remediarlo, el artesano Yaita Kinbei hizo que su hija se casara con el occidental, aprendiera cómo se fabricaban los tornillos, y entonces pudo crear un mosquete lo suficientemente resistente para utilizarlo. Ciertamente, Kanbei era un herrero de Mino (pref. Gifu) y, tras llegar a Tanegashima, Tokitaka le nombró jefe del resto de artesanos y le ordenó que montara uno de los mosquetes para aprender a fabricarlos en masa. Tal y como explica el juego, aunque Kanbei logró reproducir el mosquete, uno de los tornillos le daba problemas. Ya fuera por iniciativa propia o por orden de su padre, su hija Wakasa se casó con uno de los portugueses y viajó hasta Portugal para aprender a fabricarlos correctamente, siendo una de las primeras mujeres japonesas conocidas que participó en un matrimonio internacional.<sup>551</sup> Volvería a Tanegashima en 1544, muriendo de enfermedad poco después de haber revelado a su padre el método para hacer mosquetes.<sup>552</sup> El evento acaba men-

---

<sup>548</sup> *Iwade City - 根来寺の歴史 (Negoro-ji no rekishi; La historia del templo Negoro [t.a.]),* <http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>549</sup> *Nishinoomote City - 種子島銃 (Tanegashima-jū; Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]),* <http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakaikyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunkazai/kennsitei/2558.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>550</sup> *Kagoshima Prefecture - 島津忠良 (日新齋) から島津貴久へ (Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) kara Shimazu Iehisa he; De Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) a Shimazu Takahisa [t.a.]),* <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/5takahisa.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>551</sup> *Tanegashima Tourism Association - Story 13,* <http://tanekan.jp/en/story/13.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>552</sup> *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 若狭姫墓地 (Wakasa-hime bochi; Cementerio de Wakasa-hime [t.a.]),* <https://www.kagoshima-kankou.com/s/spot/51149/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

cionando que, gracias a los esfuerzos del clan Shimazu, así como al monje guerrero visitante del templo Negoro, Tsuda Kazunaga, los mosquetes se extendieron por toda la nación. Se considera que el clan Shimazu fue de los primeros que utilizaron mosquetes en batalla en 1549.<sup>553</sup> Por su parte, Tsuda Kazunaga, también conocido como Tsuda Kenmotsu, fue el precursor de los mosquetes producidos en la isla de Honshū.<sup>554</sup>

El otro evento es el doscientos noventa y seis, *The Iroha Song*, dedicado a los cuarenta y siete Poemas de Iroha, uno por cada símbolo del silabario japonés, que proponían un modelo a seguir por los guerreros en su día a día. Fueron escritos por Jisshinsai, apodado popularmente «*The Sacred Ruler of Satsuma*» (薩摩の聖君, *Satsuma no seikun*), que en el juego recita algunos versos a su hijo Takahisa. Se cree que estos poemas fueron compuestos en 1546 cuando Tadayoshi se retiró a Kaseda (pref. Kagoshima), para condensar de forma amena y fácil de memorizar las enseñanzas que le habían inculcado al hacerse monje.<sup>555</sup> A lo largo de los eventos que se han ido analizando, suelen recitarse frases de este poemario: en el doscientos once «*Your enemy can be your greatest teacher. Reflect, and be humble*» (sílabas *te*) (敵となる人こそはわが師匠ぞとおもひかへして身をもたしなめ; *Teki to naru hito koso wa waga kyōshi zo to omohika he shite mi wo mo tashiname* [t.a.]), en el doscientos doce «*There are times when one must hold their ground and not flee. Prepare yourself for that time, so that you may offer up your life without regret*» (sílabas *no*) (のがるまじ所をかねて思ひきれ時に到りて涼しかるべし; *Nogaru maji tokoro wo kanete omohikire toki ni itari suzushikarubeshi* [t.a.]) y «*Do not underestimate the enemy when they are few; do not fear them when they are many!*» (sílabas *fu*) (無勢とて敵をあなどることなかれ多勢を見ても恐るべからず; *Buzei tote teki wo anadoru koto nakare tazei*

---

<sup>553</sup> *Kagoshima Prefecture* – 島津忠良 (日新齋) ..., *op. cit.*

<sup>554</sup> *Iwade City* – 根来寺の歴史..., *op. cit.*

<sup>555</sup> *Kaseda Rekishikan* - 日新公いろは歌 (*Jisshin-kō iroha-uta*, Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]), <http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kasedainfo/irohauta.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*wo mitemo osorubekarazu* [t.a.]), en el doscientos trece «*An army's morale is their lifeblood. If we fight together, we will live; separately, we die*» (sílabo ko) (心こそ軍する身の命なれ揃ゆれば生き揃はねば死す; *Kokoro koso ikusa suru mi no inochi nare soro yureba iki sorowaneba shisu* [t.a.]) y «*When the world is in turmoil, nothing is as wretched as escaping to alcohol*» (sílabo we) (酔へる世をさましもやらでさかづきに無明の酒をかさぬるは憂し; *Weheru yo wo samashimo yarade sakaduki ni mummyō no sake wo kasanuru wa ushi* [t.a.]), en el doscientos catorce «*With skill in archery and the love of one's men, victory and defeat lie in the mind of the leader*» (sílabo yu) (弓を得て失ふことも大将の心一つの手をばはなれず; *Yumi wo ete ushinafu koto mo taishō no kokoro hitotsu no te wo ba hanarezu* [t.a.]) y la frase que dice Toyohisa antes de morir «*One willing to die for what is right / Will find help at the hands of the heavens*» (sílabo mi) (道にただ身をば捨てむと思ひとれかならず天のたすけあるべし; *Michi ni tada mi wo ba sutemu to omohitore kanarazu ten no tasuke arubeshi* [t.a.]). En este evento se recitan los de la sílabo i «*Even if you hear the teachings of the past and recite them, they are worthless if you do not incorporate them into your actions*» (いにしへの道を聞きても唱へてもわが行ひにせずばかひなし; *Inishihe no michi wo kikitemo tonahetemo waga okonahi ni sezu baka hinashi* [t.a.]), ro «*No matter whether you live in an ornate mansion or a straw hut, a person's virtue is determined by what is in their heart*» (楼の上もはにふの小屋も住む人のにこそはたかきいやしき; *Sakura no ue mo hanifu no koya mo sumu hito no ni koso wa takaki iyashiki* [t.a.]), ha «*Can we rely on such a fleeting thing as "tomorrow"? "Today" is when your studies must be done*» (はかなくも明日の命をたのむかな今日も今日もと学びをばせで; *Hakanaku mo ashita no inochi wo tanomu ka na kyō mo kyō moto manabi wo basede* [t.a.]), he «*Even if you think yourself to be unskilled, do not slack off. Your training is the proverbial "journey of a thousand miles"*» (下手ぞとて我とゆるすな稽古だにもらばちりも山とことの葉; *Heta zo tote waga to yurusuna keiko dani mora bachiri mo yama to koto no ha* [t.a.]) y mo «*Before you legislate, educate. Punishing someone who is ignorant of their crime is not a virtuous path*» (もろも

ろの国や所の政道は人に先づよく教へ習はせ; *Moromoro no kuni ya tokoro no seidō wa hito ni mazu yoku kyō he narawase* [t.a.]). El evento acaba mencionado estos poemas serían la base del sistema de educación Gojū en Satsuma, sistema educativo para la clase guerrera distribuido por edades que se impartiría desde el periodo Sengoku hasta el Edo,<sup>556</sup> y que, durante el periodo Meiji, seguirían contribuyendo a la educación de la gente del territorio.

## **La ambientación histórica a través de las imágenes**

Como bien señalan Juan Francisco Jiménez Alcázar y Mercedes Abad Merino:

Entre lo veraz y lo verosímil hay que situar la elaboración del discurso histórico generado por los productos de ocio cultural que tienen como guion el pasado, bien sea una serie de televisión, bien una película, una novela o un videojuego. Este proceso es fundamental para entender un fenómeno que tanto impacto tiene sobre los usuarios consumidores de estos medios, pues a partir de lo que asuman como contexto verídico forjarán sus hechos verosímiles, con independencia de que se trate de una realidad histórica, pues como define el Diccionario de la Lengua, será creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad. En el caso de los medios audiovisuales a este aspecto habrá que añadir la importancia de la imagen: el escenario se convierte así en protagonista en sí mismo.<sup>557</sup>

---

<sup>556</sup> *Gozyu Institute of Business Administration & Social Education - 郷中教育とは (Gojū kyōiku to wa; Qué es el gojū kyōiku [t.a.]), <http://gozyu.com/gozyu/>薩摩の郷中教育とは/* (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>557</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. y ABAD MERINO, M. «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio», en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Rodríguez, G. F. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio*

En efecto, una imagen puede resultar más potente que los hechos que describe; de ahí la importancia del análisis de las imágenes del videojuego que nos ocupa. Eso sí, antes de acometer este capítulo hemos de tener presente que todo contenido visual, contemplado en la pantalla en cualquier formato, se convierte en «dea moldeada». De hecho, es un recurso habitual en los videojuegos utilizar imágenes que «recuerden a» sin necesidad de que tengan una absoluta rigurosidad histórica. En este sentido, dichas representaciones suelen estar ligadas a prototipos visuales presentes en la cultura popular y denominadas por el historiador Alberto Venegas Ramos<sup>558</sup> como «retrolugares». Este autor acuñó tal concepto para definir algo que, en sus palabras, «imita» o «evoca» el gusto o la moda o los objetos de un tiempo pasado. La noción de retrolugar está ligada a la idea de evocación y no reproducción, reconstrucción o recuperación. No podemos olvidar que los creadores y diseñadores de los videojuegos suelen elegir aquellos temas y aspectos que más atraigan al consumidor, aquellos que más interesan al público que son los que «remiten» y permiten identificar rápidamente esa sociedad del pasado. De nuevo debemos recordar que los videojuegos buscan entretener y no educar de forma intrínseca; su aspecto lúdico es fundamental, si bien estas creaciones pueden ser una fuente de acercamiento al pasado en el que se enmarcan.

A continuación procederemos al análisis de las imágenes que son, por una parte, los retratos de los personajes que protagonizan los hechos narrados y, por otra, los escenarios que se vinculan a los «eventos históricos». No obstante, previamente a presentar los retratos de los personajes incluimos una breve introducción a la ropa del periodo Sengoku para facilitar la comprensión de los apartados posteriores.

---

*sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.

<sup>558</sup> VENEGAS RAMOS, A. «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego», *Revista de historiografía*, nº 28, 2018, pp. 323-346.

***Notas generales sobre la representación de los personajes: retratos e indumentaria***

Hemos de aclarar previamente que, como suele ser habitual en los videojuegos de estrategia, no existen modelos de personajes en tres dimensiones, por lo que la única forma de estudiarlos es a través de retratos de medio cuerpo que se recogen en los «eventos históricos». Esto implica que sólo se refleja la mitad superior frontal del atuendo, lo cual plantea una dificultad ya que a veces la parte de atrás de las armaduras o incluso la mitad inferior actúan de elemento diferenciador entre los distintos ropajes del Japón tradicional que son muy parecidos.

En el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, el diseño de los personajes obedece a dos criterios principales: el primero es que su imagen esté de acuerdo con los datos históricos conocidos y que de cada personaje responda a la imagen fijada por la tradición; el segundo es que responda a las expectativas creadas a través de otras representaciones populares presentes en los actuales medios audiovisuales de masas japoneses y que sean atractivos. En este sentido, el aspecto de los generales famosos de este videojuego responde a las expectativas creadas, son de fácil identificación y son similares a otras representaciones populares, respetando la memoria estética<sup>559</sup> establecida por representaciones anteriores. Además, también tiene en cuenta que los retratos constituyan una clara evolución si se comparan con los de anteriores entregas de la saga. En definitiva, se busca que los diseños de los personajes sean cercanos a los retratos históricos y que, por ello, tengan cierto realismo, pero, eso sí, se idealizan con el fin de que resulten atractivos para los jugadores de hoy día. Por dar un ejemplo específico, a Date

---

<sup>559</sup> VENEGAS RAMOS, A. «El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y Memoria», *Revista de Historia Contemporánea*, 2021, <https://doi.org/10.14198/PASADO2020.20.12> (fecha de consulta: 27-XI-2021).

Masamune se le representa tuerto de un ojo, como está demostrado históricamente,<sup>560</sup> pero también físicamente atractivo, lo que concuerda con la representación popular del personaje pero no tanto con la histórica.

Como veremos, los retratos están reproducidos con buena factura, con cuidado dibujo, correcto claroscuro y verosímiles colores. Se potencia su aspecto agradable o juvenil, su dignidad o su fuerza, aun en el caso de personajes que históricamente no tenían unos rasgos agraciados. En general, responden a cánones de belleza actuales en el contexto nipón. Las mujeres son esbeltas, con una gran armonía en sus rasgos faciales, caras pequeñas y ovaladas con barbilla triangular, nariz pequeña, recta y delgada, pómulos redondeados y ruborizados, ojos estrechos pero alargados, y labios pequeños pero carnosos y con un cierto toque infantil. En los personajes masculinos jóvenes se aprecia asimismo esta tendencia, acercándose al cánón femenino, aunque, siendo esbeltos, también muestran cierta corpulencia. Los personajes masculinos maduros tienen rasgos más marcados, aunque en general proporcionados, y mayor robustez, pero siempre dignos, incluso en los casos de los ancianos. En este sentido se aprecia la influencia de los cánones de belleza de la actual sociedad japonesa. Realmente lo que da verosimilitud histórica son algunos de los rasgos que los vinculan con su historia particular y en general sus peinados, atuendos y complementos que, en general, son afines a la reali-

---

<sup>560</sup> En el Museo de la Ciudad de Sendai se conserva un retrato suyo pintado por Kanō Yasunobu (1614-1685) en 1676, poco después de la muerte del general. 仙台市博物館・主な収蔵品(絵画(1))(*Sendai-shi-hakubutsukan – Omo nashuzōhin (ega (1))*); Museo de la Ciudad de Sendai – Objetos principales de la colección (pinturas (1)) [t.a.], <http://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-02.html#a01a4> (fecha de consulta: 20-VIII-2018). Aunque en el retrato aparece con los dos ojos intactos, en la descripción que proporciona el museo explican que el propio Masamune pidió que cuando le retrataran, la pusieran los dos ojos íntegros. 仙台市博物館・キッズコーナー(伊達政宗の肖像画) (*Sendai-shi-hakubutsukan – Kizzukōnā (Date Masamune no shōzōga)*); Museo de la Ciudad de Sendai – Espacio para niños (Retrato de Date Masamune) [t.a.], <http://www.city.sendai.jp/museum/kidscorner/kids-08/kidscorner/kids-09.html> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

dad del pasado. Dada la importancia de estos aspectos y para facilitar la comprensión de la descripción de los retratos que se expondrá posteriormente, presentamos a continuación una introducción sobre la indumentaria y otros complementos del periodo Sengoku.<sup>561</sup>

### *Los atuendos y peinados masculinos*

Se han distinguido tres grandes tipologías de vestuarios que pueden llevar los personajes masculinos: armadura, ropa cotidiana y hábito. A veces las tipologías, los colores y estampados que aparecen en el juego no parecen tener ninguna base histórica, como la armadura roja de Sanada Yukimura, por ejemplo, de la que ya hablaremos en su correspondiente apartado.

---

<sup>561</sup> Para obtener una visión general del tema y contextualizar los ropajes del periodo estudiado, tenemos: IKEGAMI, R. [池上良太], *図解 日本の装束 (Zukai Nihon no shōzoku, Ilustrado – Los atuendos de Japón [t.a.]*, Tokio, Shinkigensha, 2008. MASUDA, Y. [増田美子] (ed.), *日本装束史 (Nihon-shōzoku-shi, Historia del traje en Japón [t.a.]*, Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2010. IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・男性編 (Fūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Dansei-hei*, Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos masculinos [t.a.], Kioto, Mitsumura Suiko-shoin, 2015. IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・女性編 (ūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Josei-hei*, Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos femeninos [t.a.], Kioto, Mitsumura Suiko-shoin, 2015. YAMADA, J. [山田順子] y UEDA, Y. [植田裕子], *戦国ファッション図鑑 (Sengoku-fasshon-zukan, Enciclopedia de la moda del periodo Sengoku [t.a.]*, Tokio, Rittōsha, 2016. HONGO, K. [本郷和人], *戦国武将の開倍図鑑 (Sengoku bushō no kaibai-zukan, Enciclopedia de análisis de los generales del periodo Sengoku [t.a.]*, Tokio, X-Knowledge, 2015. HACHIJŌ, T. [八條忠基], *日本の装束開倍図鑑 (Nihon no shōzoku-kaibai-zukan, Enciclopedia ilustrada de análisis de los trajes en Japón [t.a.]*, Tokio, X-Knowledge, 2021. *日本の甲冑: 目録 特別展覧会 1156-1868 (Nihon no kacchū – Mokuroku, tokubetsu-tenrankai, Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial [t.a.]*, Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987.



Figura 47. Dō-maru, con su kabuto (1), menpō (2), nodo-wa (3), sode (4), dō (5) y kote (6) [Hyogo History Station, [https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc\\_intro2.html](https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2.html)]. Figura 47. Dō-maru, con su kabuto (1), menpō (2), nodo-wa (3), sode (4), dō (5) y kote (6) [Hyogo History Station, [https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc\\_intro2.html](https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2.html)].

### **Las armaduras**

La mayor parte de personajes masculinos del juego van vestidos con armadura. Comenzaremos con una breve introducción de las características principales de este atavío, para luego pasar a una descripción pormenorizada de las ropas de este tipo que aparecen en el juego. En japonés se utiliza el término *kacchū* (甲冑) o *gusoku* (具足, atavío completo) para referirse al conjunto formado por la *yoroi* (鎧, armadura) y el *kabuto* (兜, casco). Los materiales principales eran el metal, el cuero y, para detalles concretos del casco,

el papel japonés o *washi* (和紙). Podemos encontrar ya ejemplos desde su prehistoria, aunque tomó su forma básica en el siglo X, con algunos pequeños cambios en el periodo Kamakura, y no fue hasta el periodo Sengoku cuando alcanzó su forma más perfeccionada ya que en esta era de continuas guerras civiles hubo un mayor desarrollo de las armaduras, más que en cualquier otra época de la historia japonesa. Los cambios que se le aplicaron fueron muchos y muy rápidos, dando lugar a la convivencia de muchos tipos distintos. Llevar un tipo u otro no dependía necesariamente de la clase social a la que perteneciera el guerrero, sino de cuestiones económicas e incluso estéticas.



Figura 48. Ejemplo de *tōsei-gusoku*, con su *kabuto* (1), *menpō* (2), *tare* (3), *nodo-wa* (4), *sode* (5), *dō* (6) y *kote* (7) [*Hyogo History Station*, [https://www.hyogo-c.ed.jp/~re-kihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc\\_intro2.html](https://www.hyogo-c.ed.jp/~re-kihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2.html)].

Las partes de la armadura japonesa que aparecen en el videojuego y que, por tanto, se van a estudiar en este apartado, son: la *dō* (胴, coraza), las *sode* (袖, hombreras), los *kote* (籠手, guanteletes) y el *kabuto* (兜, casco). De entre todos estos elementos, nos detendremos especialmente en la *dō*, la parte más visible de la armadura que es la que le da su nombre, independientemente del tipo que sean el resto de elementos. Tenemos la *dō-maru* (胴丸), que constituye uno de los tipos de coraza herederos del periodo Kamakura y que, aunque se seguía utilizando en el periodo Sengoku, se trata de un tipo de coraza antiguo que no está diseñado especialmente para la guerra con arcabuces que se popularizó en este periodo. Suele estar cubierta en su totalidad por un entrelazado muy denso llamado *kebiki-odoshi* (毛引威), que puede ser monocromo o en varios colores, conocido como *iro-iro-odoshi* (色々威), donde suelen combinarse entre tres y cinco colores, generalmente hilos rojos, morados, blancos y azul oscuro, aunque pueden incluirse otros. Algunos de los personajes que la portan son Chōsokabe Nobuchika, Mōri Motonari, Shima Sakon, Shimazu Toyohisa, Takeda Shingen o Takahashi Joūn, por citar algunos de los más famosos. Muy relacionada con esta armadura es la *hara-maki* (腹巻), de aspecto muy similar y distinguible por la forma en la que se ata por la parte trasera, por lo que en el videojuego resulta indistinguible. La parte superior solía ir reforzada con un *nodo-wa* (喉輪) o «anillo para la garganta», introducido alrededor del siglo XIV y que se mantendría en las tipologías posteriores.



Figura 49. Ejemplo de *keiki-odoshi* (izda.) y *sugake-odoshi* (dcha.) [Tōken World, [https://www.touken-world.jp/word-armor/parts\\_armor/](https://www.touken-world.jp/word-armor/parts_armor/)].

El *keiki-odoshi*, sin embargo, era tremendamente costoso, por lo que acabó simplificándose hacia el *sugake-odoshi* (素懸威) que se utilizaba en el tipo de armadura que presentamos a continuación, el *tōsei-gusoku* (当世具足) o «ata-vío completo actual» que, como su nombre indica, engloba un conjunto de armaduras diseñadas para la guerra moderna, es decir, deja atrás las luchas a caballo y arco del periodo Kamakura para orientarse a peleas cuerpo a cuerpo y a pie donde son comunes las armas de fuego. Una de las características de la *tōsei-gusoku* es la aparición de los *itazane* (板札), las placas individuales de metal o cuero que las componían. Así, estaban los *kozane* (小札), las primeras que aparecieron caracterizadas por su pequeño tamaño, que acabaron evolucionando a las *yoko-itazane* (横板札), horizontales, lisas y cubriendo toda la superficie de la coraza, más fáciles de fabricar que las *kozane* y que ofrecían más protección frente a ataques de lanza y disparos, por lo que las *kozane* pasaron a considerarse armaduras de clase alta. Dentro de este tipo tenemos las *okegawa-dō* (桶側胴), que pueden subdividirse en *yokohagi-okegawa-dō* (横矧桶側胴), caracterizada por ser una coraza hecha de láminas de metal remachadas en filas

horizontales, por oposición a la *tatehagi-okegawa-dō* (縦矧桶側胴), con verticales. También es parte de las *tōsei-gusoku* la *nuinobe-dō* (縫延胴) que utilizaba *kozane* unidos mediante *sugake-odoshi*. Hattori Hanzō, Ishida Mitsunari, Kuroda Nagamasa, Takeda Katsuyori, Takeda Nobutora y Tokugawa Ieyasu llevan este tipo de coraza. Relacionada con esta coraza, pero de cinco láminas, tenemos la *mogami-dō* (最上胴), llevadas en el juego por Ii Naomasa, Maeda Toshiie o Sengoku Gonbei.



Figura 50. *Okegawa-dō* de láminas horizontales (izda.) y verticales (centro) y *nuinobe-dō* (dcha.) [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/word-armor/>].

Se han localizado también otros tipos de *dō* que se utilizan de manera puntual: la *yuki-no-shita-dō* (雪の下胴), también llamada *sendai-dō* (仙台胴) por la zona de Japón donde fue inventada, es una coraza de apariencia completamente lisa creada por Yukinoshita Denshichirō Hisaie en 1573 formada por cinco chapas de metal unidas mediante bisagras, asociada a Date Masamune y a su ejército y que se utilizó en el dominio de Sendai hasta la época del Bakumatsu. En el juego, de hecho, esta armadura sólo la visten el propio Masamune y Date Shigezane.



Figura 51. *Yuki-no-shita-dō* (izda.) y *nanban-dō* (dcha.) [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/word-armor/>].

La *hotoke-dō* (仏胴), también una coraza lisa, es muy similar a la *yukinoshita dō* y se suele distinguir una de otra por el número de *kusazuri* (草摺, las «faldas» de las armaduras europeas). Su nombre, que se traduce por «coraza Buda» hace referencia al estómago redondo y liso común en algunas de sus representaciones. Dado que en estos retratos no está incluido este elemento, resulta difícil asegurar que Honda Tadakatsu en el videojuego está llevando una *hotoke-dō*, pero dado que la *yuki-no-shita-dō* sólo está asociada al clan Date y que Honda Tadakatsu era un ferviente seguidor del budismo, podemos asumir que es así. En cuanto a Akashi Teruzumi y Konishi Yukinaga, ambos llevan una *nanban-dō* (南蛮胴, «coraza de los bárbaros del sur» [t.a.]) que, como su nombre indica, se utiliza para referirse a aquellas corazas del periodo Sengoku inspiradas en las corazas portuguesas, y que proliferaron durante esta época. Estos dos samuráis eran cristianos, como revela el hecho de que Teruzumi esté llevando un rosario y Yukinaga una gola, razón por la cual se les ha puesto una coraza de inspiración europea. La mayor parte de los generales llevan sobre la armadura un *jinbaori* (陣羽織), un abrigo que

surgió en el siglo XVI para protegerse de las inclemencias del tiempo, pero que pronto empezó a llevarse al campo de batalla, decorado con diseños muy llamativos. La función de esta prenda era triple: permitía destacar sobre los demás a los generales que la vestían, de tal manera que su buena actuación durante la batalla no pasara desapercibida; al llamar la atención es más probable que seas atacado, pero eso te da más oportunidades de gloria; dado que puedes morir en cualquier momento en el campo de batalla, el *jinbaori* era la prenda con la que ibas al otro mundo, por lo que actuaba como sudario. Estaban abiertos por delante, con un broche que permitiera cerrarlos, y el cuello estaba alzado por detrás. Aparte de las citadas características, los *jinbaori* podían presentar diferencias en los diseños, como distintas formas de hombreras, la largura del bajo (la versión más larga y considerada más elegante es la 丈長め, *jō-nagame*), que llevaran mangas (袖あり, *sode-ari*) y por tanto fuera más difícil moverse con ellos, o que no las llevaran (袖なし, *sode-nashi*) y resultaran más prácticos. La mayor parte de los *jinbaori* que aparecen en el juego son sin mangas, a excepción del que porta Kobayakawa Hideaki, que lo lleva con mangas y cerrado.



Figura 52. *Jinbaori* sin mangas [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/word-armor/>].

Pasando a las *sode* (hombreras), se pueden distinguir dos tipos principales: las más antiguas, llamadas *ō-sode* (大袖), normalmente conjuntadas con la *dō-maru*, se caracterizan por medir más de treinta centímetros, si bien a partir del siglo XV habían sido prácticamente sustituidas por otras más pequeñas, las *tōsei-sode* (当世袖), semejantes a los *kusazuri* en forma y diseño, pero llevadas en el hombro. No era obligatorio llevar dos, ni que conjuntaran con la armadura, aunque en la mayor parte de los casos el videojuego ha seguido estas dos normas. La mayor parte de personajes del videojuego llevan este último tipo, aunque hay algunos que llevan las *ō-sode* a pesar de que estén fuera de época, como Itagaki Nobutaka, Kakizaki Kageie, Kōsaka

Masanobu, Sanada Nobuyuki, Shima Sakon, Shimizu Muneharu, Takeda Nobushige o Sakai Tadatsugu.



Figura 53. *Ō-sode* (izda.) y *tōsei-sode* (dcha.) [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/word-armor/>].

Relacionados con los *sode*, están los *kote* (guanteletes), siendo la mayor parte de los que se utilizaban en la época, y de los que aparecen en el juego, *sashinuki-gote* (指貫籠手), en la que la protección de las manos y de los antebrazos va cosida a un trozo de tela que se ponía como si se tratara de una sobrecamisa. Uno de los tipos más comunes es el *shino-gote* (篠籠手), formados por tubos de metal situados en el antebrazo. También tenemos los *tsutsu-gote* (筒籠手) con la protección del antebrazo en forma tubular, los *fukube-gote* (瓢籠手), muy característicos por las incrustaciones en forma de concha a lo largo de la malla y los *kusari-gote* (鎖籠手) que utilizan cadenas para unir las distintas partes.



Figura 54. *Shino-gote* (arriba izda.), *tsutsu-gote* (arriba dcha.), *fukube-gote* (abajo izda.) y *kusari-gote* (abajo dcha.) [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/word-armor/>].

Por último, los *kabuto* (casco) son una de las partes más reconocibles de las armaduras del periodo Sengoku. Durante esta época, en vez de desarrollar distintas tipologías, cada general decoraba su propio casco según sus gustos, con formas extravagantes que le permitieran distinguirse de los demás en el campo de batalla. Muchos de estos cascos, o reproducciones, se encuentran actualmente en los museos japoneses, y los más famosos se han representado fielmente en el juego, como veremos posteriormente en el análisis pormenorizado de los retratos. Relacionado con el *kabuto*, tenemos el *menpō* (面砲), llamado popularmente *akuma no hanmen* (悪魔の半面; media-cara demoniaca [t.a.]), que se utilizaba para proteger la mitad inferior de la cara y asustar al enemigo, y que se ha obviado en la mayor parte de casos en el videojuego para facilitar la identificación de los personajes, que en el caso de la *tōsei-gusoku* solía ir conjuntado con el *tare* (垂), que ofrecía protección para el cuello.

### *Los atuendos cotidianos*

El otro tipo de ropa más habitual podría englobarse dentro de la categoría «ropa cotidiana», la ropa que se llevaba cuando no se iba con armadura. El traje más común en el contexto de los señores feudales de la época es el *hitatare-sugata* (直垂姿), también llamado *kamishimo-sugata* (裱姿). Aunque en su inicio era un atuendo de uso popular, evolucionó hasta que llegó a ser utilizada por la élite, tanto nobiliaria como militar. La parte más externa de este atuendo es, precisamente, el *hitatare* (直垂), una prenda para cubrir la parte superior del cuerpo, con la parte central y el cuello abiertos, cuyas mangas se ensancharon en los periodos Muromachi y Momoyama para darle más empaque al atuendo. En la parte del pecho tenemos el *munahimo* (胸紐), unos cordones para atar de manera muy suelta el *hitatare*, que suelen ser de color blanco y, si son de otro color, suele referirse a la prenda como *suō* (素襖), una subclase del *hitatare*. En la parte baja de las mangas del *hitatare* suele ir cosida una cuerda, que en un origen indicaba el rango de la persona que la llevaba pero que en estos periodos ya había pasado a ser un mero adorno (este elemento puede verse en el retrato de Shimazu Takahisa). Debajo del *hitatare*, vestían un *kosode* (小袖), que en los periodos Heian y Kamakura era invariablemente blanco, en cuyo caso, no se llevaba *juban* (襦袢), mientras que en los periodos Muromachi y Momoyama era estampado e iba encima del *juban*. Los generales completaban el atuendo cubriéndose con un *ori-eboshi* (折烏帽子), también llamado *samurai-eboshi* (侍烏帽子), que podía ir o no atado a la barbilla con cuerdas. Era típico también que llevaran espadas con este atuendo. Esta es la ropa que suelen llevar en los videojuegos aquellos *daimyō* que no se representan con armadura como Hōjō Ujitsuna, Hōjō Ujiyasu, Miyoshi Nagayoshi, Mōri Takamoto, Mōri Terumoto, Oda Nobuhide, Saitō Dōsan y Uesugi Kagekatsu. Por su parte, Mōri Motonari lleva una subclase del *hitatare* llamada *daimon* (大紋), caracterizada por un estampado en toda ella con el *ka-mon* del

clan, y que se considera una versión ligeramente más formal que los otros dos tipos. Esta misma ropa, pero sin el *samurai-eboshi*, también la llevan generales militares que no ostentan el rango de *daimyō*, como son los casos de Date Kojirō, Hirate Masahide, Hōjō Saburō o Matsudaira Takechiyo, es decir, Tokugawa Ieyasu cuando era joven. Aunque hay algunos personajes que, a pesar de que fueron *daimyō* y por razones no dilucidadas, no llevan tampoco el característico *samurai-eboshi*, como Honda Masanobu, Kobayakawa Takakage y Shimazu Takahisa. Kuroda Josui, más conocido como Kuroda Kanbei, también lleva esta ropa, pero la completa con un *zugin* (頭巾), o tocado, con el que también se le representa en sus retratos históricos. Kuroda, además, lleva un rosario colgando del cuello, haciendo referencia a su conversión al cristianismo. Otro atuendo muy popular era el *kataginu-kamishimo* (肩衣袴), utilizado por los samuráis de los periodos Muromachi y Momoyama cotidianamente. La prenda más exterior, y la principal, era el *kataginu*, que parte de la forma de un *hitatare* al que se le han quitado las mangas para permitir una mayor libertad de movimiento. Debajo se llevaba el *kosode*, y debajo de éste el *juban*. Las dos primeras capas solían estar ricamente estampadas. En el videojuego nos encontramos con que la llevan tanto guerreros (Furuta Oribe, Naoe Kagetsuna, Takenaka Hanbei) como *daimyō* (Date Tanemune, Matsunaga Hisahide, Nagao Harukage, Shimazu Yoshihisa).



Figura 55. *Hitatare-sugata* [Kyoto Costume Museum, <https://www.iz2.or.jp/top.html>].

Figura 56. *Kataginu-kamishimo* [Kyoto Costume Museum, <https://www.iz2.or.jp/top.html>].

Ashikaga Yoshiteru y Hōjō Ujimasa llevan un *kariginu-sugata* (狩衣姿). La capa más externa es el *kagirinu*, que se caracteriza por el cuello redondo, estar descosido a ambos lados, ya que estaba hecho a partir de una sola pieza de tela y era imposible de poner de otra manera, y ser muy ancho en la parte abdominal, donde tiende a abombarse. Debajo se llevaba el *hitoe* (単衣), que suele ser de color rojo-anaranjado o a veces de otros tonos más pálidos. La capa de más abajo es el *juban*. En caso de que este traje lo llevara un dirigente retirado, solía completarse el atuendo con un *tate-eboshi* (立烏帽子), como se puede observar en el retrato de Yoshiteru.

El *shōgun* Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, que estuvo muy relacionado con la corte imperial, van vestidos con un *hōko-sugata* (布袴姿), que solían llevar altos cargos del gobierno o el propio regente, como es el caso de Yoshiaki. La prenda principal es el *hōeki no hō* (縫腋袍), típico de estos atuendos, caracterizado por el cuello redondo que se cierra a un lado con un

*tonbo-musubi* (蜻蛉結び), por su parte delantera dividida en dos piezas y por sus mangas anchas. Debajo se lleva un *shitagazane* (下襲), que suele ser la segunda parte de los atuendos formales y debajo un *hitoe* rojo. En cuanto a los tocados, Ashikaga Yoshiaki lleva un *isodaka no kanmuri* (磯高冠), mientras que Ōuchi Yoshitaka lleva un *suiei no kanmuri* (垂纓冠). El *kanmuri* es un tipo de tocado para hombres proveniente de la dinastía Han (206 a. C. - 220 d. C.) en China, y que en Japón era utilizado por los nobles de alto rango de la corte. Hay unas cuantas diferencias formales entre el *isodaka* y el *suiei no kanmuri*: el *isodaka* tiene dos *ei* (纓, «cola del sombrero») y se lleva alto sobre la frente, mientras que el *suiei* sólo tiene un *ei* y la parte delantera del *kanmuri* cae más sobre la frente que el *isodaka*. El *suiei no kanmuri* es un subtipo del *etsubo no kanmuri* (纓壺の冠), que a su vez es una forma ligeramente más moderna de *kanmuri* que el *isodaka*.

Imagawa Yoshimoto y Toyotomi Hidetsugu llevan un *nōshi-sugata* (直衣姿), el traje informal que llevaban los nobles de la corte en su tiempo libre. A la parte más externa, el *nōshi* (直衣), le sigue el *akome* (裯), una capa intermedia que solía acompañar al *nōshi*. Esta prenda no estaba sujeta a ninguna regla de colores, lo que justifica que en el retrato de Imagawa se haya elegido utilizar un vistoso adorno en forma de ave fénix que una vez formó parte de su *ka-mon*. El tocado que llevan, típico de los nobles de alto rango y que suele ir asociado a este vestido, es un *tate eboshi* con cuerdas para sujetarlo bajo la barbilla, aunque este elemento era opcional. Imagawa era un *daimyō*, pero dado que admiraba a estos y se dice que imitaba su forma de vestir, se le representa de esta manera, mientras que Hidetsugu sí que llegó a ser Regente Imperial.

Por último, mencionar brevemente a los dos extranjeros que aparecen brevemente durante los eventos históricos del juego. Uno de ellos es San Francisco Javier (1506-1552), primer misionero jesuita en expandir el cristianismo por tierras japonesas. Aparece representado de manera muy similar,

tanto en rasgos físicos como en vestimenta, al famoso retrato japonés asociado con el santo,<sup>562</sup> con tonsura, barba y vestido con el hábito de los jesuitas. El otro personaje que aparece no es ninguna figura histórica, sino que representa a un portugués genérico en los eventos donde hablan de la llegada de los arcabuces a Japón. La vestimenta, gola, jubón, capa y sombrero, concuerda con la indumentaria europea de la época, si bien el pelo rubio y los ojos azules son un detalle añadido seguramente para hacer parecer aún más extranjero al personaje.

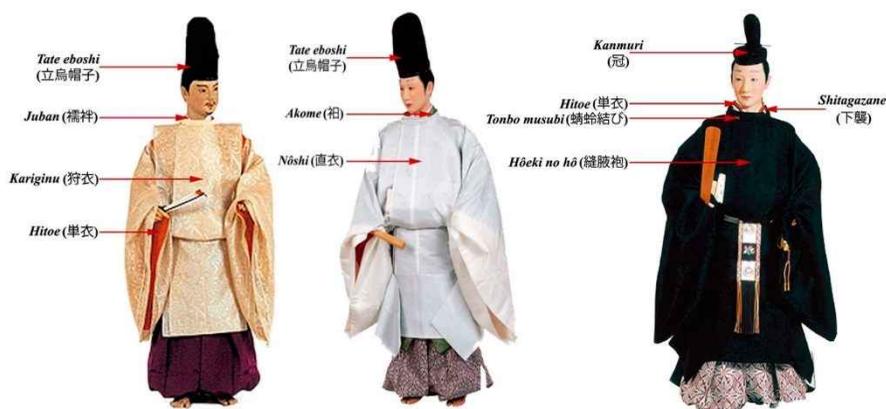


Figura 57. *Kariginu-sugata* (izda.), *nōshi-sugata* (centro) y *hōko-sugata* (dcha.) [Kyoto Costume Museum, <https://www.iz2.or.jp/top.html>].

### Los hábitos

Una clase aparte de vestuario masculino la constituyen los hábitos, vinculados con las religiones japonesas. El atuendo habitual es el *soken-sugata* (素絹姿) un traje ceremonial budista. La parte principal es el *soken*, prenda de una sola pieza, generalmente blanca y con mangas anchas. Debajo lleva el *kosode*

<sup>562</sup> 聖フランシスコ・ザヴィエル像 (*Sei Furanshisuko Zavieru-zō*; Retrato de san Francisco Xavier [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-xavier/dQGRoFHgAO6xBg> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

encima de un *juban*. Sobre el *soken* llevan *kesa* (袈裟), prenda ceremonial rectangular que se cuelga sobre el hombro izquierdo, con origen en los monjes budistas de la India, y que es llevada por todos los monjes budistas ordenados.



Figura 58. *Soken-sugata* [*Kyoto Costume Museum*, <https://www.iz2.or.jp/top.html>].

Aunque no estrictamente un monje, Sen no Rikyū se incluye dentro de este grupo por el gran parecido que tiene la ropa tradicional del maestro de la ceremonia del té con los trajes de los monjes budistas. Lleva en la cabeza un *zokin* negro, también llamado *Rikyū-bo* (利休帽) o *chajin-bo* (茶人帽). La parte más externa del atuendo es un *dōfuku* (道服), una prenda que suele ser

de color marrón o amarillento, característica de aquellos que abrazan el budismo, pero no han abandonado todavía el mundo terrenal. Debajo lleva un kimono de estilo kosode. El único elemento que podría faltarle al retrato de *Nobunaga's Ambition* es el *rakusu* (絡子), similar a una *kesa*, que solía estar hecho de brocado dorado.

### ***Los peinados***

Respecto a los peinados, el peinado más representado en el juego es el *tabanegami* (束ね髪), característico del periodo Muromachi, donde se rasuraba la parte superior del cráneo y el pelo se sujetaba en una coleta corta con una cinta. Ejemplos de este peinado los encontramos en Hōjō Ujitsuna, Matsunaga Hisahide, Shimazu Takahisa, Sanada Yukitaka y Shimazu Yoshihiro. La mayoría, sin embargo, aparecen representados con este estilo, pero sin raparse, como Oda Nobunaga (tanto de joven como de adulto), Date Kojirō, Furuta Oribe, Hirate Masahide, Kobayakawa Takakage, Chōsokabe Motochika o Katakura Kagetsuna, entre otros, seguramente por cuestiones estéticas. También aparece representado el peinado *chasen-mage* (茶筌髷), con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de chasen invertido, característico de los guerreros durante el periodo Sengoku. Naoe Kagetsuna y Konishi Yukinaga, aunque sin raparse, utilizan este tipo de peinado. Por último, unos pocos personajes llevan *chon-mage* (丁髷), peinado donde se rapa la parte superior de la cabeza y la coleta se recoge y se dobla sobre la parte superior. Este tipo de peinado surgió a finales del periodo Sengoku y fue en el periodo Edo cuando aparecieron otros tipos y se generalizó entre la casta guerrera. En el juego lo llevan Baba Nobuharu y Date Tanemune.



Figura 59. *Tabane-gami* (izda.), *chasen-mage* (centro) y *honda-mage* (dcha.) típico del periodo Edo, aunque de vez en cuando aparece en el videojuego [Kotobank, <https://kotobank.jp/word/束ね髪-562188>]

En cuanto al vello facial, en los retratos póstumos de la época es común la presencia de bigotes y perillas, un detalle que se ha exagerado en el videojuego para aportar más variedad al conjunto.

El pelo suelto de Nagao Tamekage y su hijo, Nagao Kagetora, así como Date Masamune, no parece que fuera lo más común, ya que al parecer se preferían los peinados antes citados. Lo mismo ocurre con las colas de caballo que llevan algunos personajes, como Takenaka Hanbei o Shimazu Iehisa, que no aparecen listadas como parte de los peinados típicos de la época. En cuanto a los monjes, todos van con el cráneo rasurado, como es tradicional.

### *Los atuendos y peinados femeninos*

Apenas hay trece personajes femeninos principales en el videojuego, por lo que la variedad que presentan sus ropajes es, lógicamente, mucho menor, razón por la cual no se han distinguido subapartados. Al igual que sus compañeros varones, no parece que se haya buscado la exactitud histórica a la hora de representar los patrones de colores y los estampados. La mayor parte de mujeres que aparecen representadas son esposas o hijas de samuráis, por lo que la clase social de todas ellas, y por tanto sus ropas, es similar.

## La Historia en *Nobunaga's*...

Suelen llevar *uchikake-sugata* (打掛姿), ropa típica de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Muromachi y Azuchi-Momoyama, con un *uchikake* (打掛) de mangas amplias como capa más externa, sobre varios *kosode* colocados unos encima de otros y un *juban* como última capa interna. El número de *kosode* superpuestos podía variar dependiendo del estilo, la época en la que se llevara (más capas en invierno que en verano), o de la clase social (a más capas, más estatus), e iban atados con un sencillo cinturón, aunque en el videojuego algunas de ellas parecen llevar un *obi* (帯), como Gracia. Las mujeres del juego llevan distinto número de *kosode*, destacando a Kichō y a Oichi, ambas familias de Nobunaga, que son las más ricamente vestidas. Gracia, conocida por ser devota cristiana, completa su atuendo con una mantilla y un rosario.



Figura 60. *Uchikake-sugata* [Kyoto Costume Museum, <https://www.iz2.or.jp/top.html>].

Dos de las mujeres, Tachibana Ginchiyo y Komatsu, llevan armadura. Ambas llevan una *dō-maru* con un *jinbaori* encima, *shino-gote* y, en el caso de Ginchiyo, *tōsei-sode*. La parte superior de la coraza de Komatsu es distinta al resto de *kebiki-dō* representadas, por lo que podría tratarse de una coraza híbrida. Hay que destacar que, aunque en los últimos años se está estudiando cada vez más el papel de las mujeres guerreras en el periodo Sengoku, a día de hoy se sigue considerando que su papel en la guerra era minoritario, sirviendo como rehenes o moneda de cambio en alianzas matrimoniales. Ginchiyo y Komatsu son la excepción, y en la cultura popular suelen representarse vestidas de armadura como en este juego.

Jukeini es un caso aparte, ya que va vestida al modo de las monjas budistas. Aunque varía ligeramente dependiendo de la secta, un elemento característico es llevar el pelo tapado con un paño blanco.

En cuanto a los peinados, la mayoría llevan la melena recta, larga y lisa combinada con el estilo *binsogi-no-kami* (鬢削ぎの髪), donde los mechones laterales son más cortos que la longitud del resto de la melena, con el flequillo recto. Tan famoso se ha hecho este tipo de peinado, que al conjunto se le refiere coloquialmente como *hime-katto* (姫カット, corte de princesa). La parte de atrás solía recogerse en una coleta baja con una cinta de *washi* llamada *takenaga* (丈長). Algunas presentan variaciones: Gracia, seguramente por su condición de cristiana, no lleva el estilo *binsogi-no-kami* y Ginchiyo simplemente lleva el pelo atado en una cola de caballo. Respecto al maquillaje, lo más característico de la época era el *tsukuri-mayu* (作り眉), donde las mujeres se afeitaban las cejas y se las pintaban de color negro muy altas en la frente. Ninguna de las mujeres del juego se ha diseñado con ese tipo de maquillaje, seguramente porque no se ajusta a los valores estéticos vigentes hoy en día.

*Los accesorios*

Las armas son los complementos que más aparecen representados en el videojuego. La inmensa mayoría de los personajes portan el doblete conformado por la *uchigatana* y el *wakizashi* (katana más corta), lo que se corresponde con el hecho de que los personajes representados son generales o *daimyō* donde era común la posesión de estas armas, ya que entre los soldados de a pie estaba más extendido el uso de lanzas (son más accesibles y necesitan menos entrenamiento para poder manejarlas). En cuanto a las dos mujeres guerreras que aparecen en el videojuego, es de destacar el arma que lleva Komatsu, la *naginata* (長刀), especialmente utilizada por mujeres.

Los abanicos son otros de los complementos más representados en el juego. El origen de los abanicos plegables, *sensu* (扇子)<sup>563</sup>, se sitúa en el siglo VII, y en un principio estaban hechos de tiras de bambú atadas con una cuerda. Posteriormente, con la llegada de la tecnología de la fabricación del papel desde China, se incluiría el nuevo material en el diseño de los abanicos, encontrándose los primeros ejemplos de su uso en el siglo X. Originalmente surgieron no sólo con el objetivo de refrescar sino también como medio de comunicación donde escribir mensajes, y eran sólo utilizados por la aristocracia y la clase samurái. Su uso pronto se extendió a las mujeres, aunque los que utilizaban solían estar mucho más ornamentados y decorados con pinturas. Respecto a los hombres, Imagawa Yoshimoto, Kuroda Kanbei y Takenaka Hanbei llevan un *kawahori-ōgi* (蝙蝠扇), un abanico de verano caracterizado por tener los lados extremadamente finos, dejando prácticamente visible su interior incluso estando cerrado. El resto de personajes llevan abanicos *ōgi* sin decorar en el caso de los hombres (Nabeshima Naoshige y Oda Nobuhide)

---

<sup>563</sup> Actualmente, el término *sensu* y *ōgi* (扇) se utiliza de manera indistinta, pero en el pasado el término *ōgi* incluía los *uchiwa* o abanicos redondeados, por lo que hemos preferido utilizar el término *sensu*.

y ornamentados en el caso de las mujeres (Katakura Kita, Suwa-hime o Oichi), como era costumbre. Una tipología son los *gunsen* (軍扇) o «abanicos del ejército» que, como su nombre indica, se llevaban al campo de batalla para dar órdenes.



Figura 61. *Kawahori-ōgi* (izda.), *gunsen* (centro) y *shaku* (dcha.) [Ikkai Collection, <https://www.ikkaiyoroi.com/g105.htm>].

Relacionado con los abanicos, tenemos el *shaku* (笏), un bastón plano hecho con varios tipos de madera (tejo japonés, acebo, cerezo, *sakaki* o cedro japonés) con ambos extremos redondeados, que solía ser un complemento llevado por los oficiales de la corte y que hoy día se sigue utilizando en algunas ceremonias sintoístas. En el videojuego llevan este accesorio Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, ambos altos rangos dentro la Corte Imperial japonesa del periodo Sengoku.

También encontramos varios ejemplos de personajes llevando un rosario, ya sea cristiano o budista. En cuanto a rosarios cristianos, los podemos encontrar colgados del cuello en Akashi Teruzumi, Ōtomo Sōrin, por ejemplo, mientras que Gracia está sosteniendo uno en las manos. Todos ellos son

conocidos conversos al cristianismo del periodo Sengoku. En cuanto al rosario budista lo encontramos en las manos de Jukeini que, como ya se ha comentado en el apartado anterior era una *bikuni*.

Los utensilios de la ceremonia del té son otro accesorio recurrente en el juego. Tanto Sen Rikyū como Furuta Oribe, ambos famosos maestros de la ceremonia del té, llevan un *chawan* (茶碗) en las manos. Matsunaga Hisahide también lleva un instrumento de la ceremonia del té, en concreto su preciada tetera Hiragumo.

Pasando a los bastones de mando, en el juego podemos encontrarlos de tres tipos, todos ellos característicos de los periodos Muromachi y Momoyama. El más común en el juego es el *saihai* (采幣), que era movido de una forma predeterminada por los oficiales durante las batallas para dirigir el movimiento de las unidades y permitir organizar las formaciones militares. Estaba formado por un mango, normalmente de madera lacada, y un conjunto de tiras de *washi* pintado colgando de un extremo, formando la *fusa* (総). Otro tipo era el *gunbai* (軍配), utilizado por los generales de más rango para dirigir el ejército en su conjunto. La parte más ancha en forma de abanico estaba hecha de cuero lacado, mientras que el mango solía estar hecho de madera envuelta con tela para reforzarla y lacado todo el conjunto. Por último, tenemos el caso particular de Mogami Yoshiaki, que utilizaba una barra de metal de casi dos kilos tallada con inscripciones como bastón de mando.



Figura 62. *Saihai* (izda.) y *gunbai* (dcha.) [*Shingen-kō Hakubutsukan*, <https://shingen.i000.jp/exhibition/>].

Otros accesorios son exclusivos de determinados personajes. Es el caso de Maeda Keiji se le puede ver llevando una *kiseru* (煙管) de gran tamaño, haciendo seguramente referencia a su carácter despreocupado y dedicado a los placeres mundanos. Matsu, por su parte, lleva un libro japonés encuadernado de manera tradicional haciendo referencia a su cultura.

### ***Análisis de los retratos de los personajes principales***

Las biografías presentadas son traducciones propias desde el japonés de los textos biográficos proporcionados por el propio videojuego<sup>564</sup> que, en líneas generales, responden a la realidad histórica o a las imágenes transmitidas por los *gunki* hasta nuestros días.

---

<sup>564</sup> 『信長の野望創造』 武将総覧 (*Nobunaga no Yabō Sōzō – Bushō sōran*, *Guía de generales de «Nobunaga no Yabō: Sozō»* [t.a.]), <http://hima.que.ne.jp/sou-zou/nobu14bushou.shtml> (fecha de consulta: 24-IV-2018).

### *El clan Oda*

Comenzaremos con el clan Oda. Advertir que Oda Nobunaga, por su importancia en la serie, se analiza con mayor profundidad, siguiendo una estructura diferente a la del resto de personajes.



**AKECHI MITSUHIDE**  
(1528-1582)

**明智光秀:** 織田家臣。優れた才知と教養により重用されるが、突如謀叛を起こし信長を本能寺に討つ。しかし事後調略に失敗し、山崎合戦で敗れ逃亡中に殺された。

*Akechi Mitsuhide: Oda-kashin. Sugereta saichi to kyōyō ni yori jūyou sareru ga, totsujo muhon wo okoshi Nobunaga wo Honnō-ji ni utsu. Shikashi jigo chōryaku ni shippai shi, Yamazaki-kasen de yabure chōbō-chū ni korosareta.*

**Akechi Mitsuhide:** vasallo del clan Oda. Fue ascendido a un puesto de máxima responsabilidad gracias a su excepcional talento y educación, pero se rebeló repentinamente y provocó el Incidente de Honnō-ji, donde mató a Nobunaga. Sin embargo, sus subsiguientes planes fallaron, y fue asesinado mientras huía tras la fallida Batalla de Yamazaki.

Akechi Mitsuhide lleva una *tōsei-gusoku* con *kebiki-odoshi*, incluyendo un *nodowa* metálico y *tōsei-sode* en los hombros, protegiéndose los brazos con los clásicos *shino-gote* y completando el conjunto con un *jinbaori* sin mangas. La

armadura que se cree que perteneció a este general que está actualmente conservada en los almacenes del Museo Nacional de Tokio,<sup>565</sup> sin embargo, consta de una *nanban-dō*, y el casco está decorado con orejas de conejo y lo que parece una luna en medio. En el juego por su parte parece que el casco es un *mikatsuki no kabuto* (三日月の兜; casco de medialuna [t.a.]) aunque, dado que la simbología de los conejos en la cultura nipona está relacionada con la luna, puede que sea una reinterpretación del vestigio histórico. Por otra parte, es probable que simplemente hayan decidido ponerle una coraza más tradicional en vez de una europea para singularizar más a Nobunaga haciendo que sea el único personaje que la lleve.



Figura 63. Armadura que se cree que perteneció a Mitsuhide [*ColBase*, <https://colbase.nich.go.jp/>].

---

<sup>565</sup> *ColBase* 国立博物館所蔵品統合検索システム・南蛮胴具足 (*Kokuritsu-hakubutsukan-shozōhin tōgō-kensaku-shisutemu – Nanban-dō.gusoku*, Sistema de búsqueda integrada de piezas almacenadas en los museos nacionales – Armadura con coraza de los bárbaros del sur [t.a.]), [https://colbase.nich.go.jp/collection\\_items/tnm/F-16005?locale=ja](https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/F-16005?locale=ja) (fecha de consulta: 21-VI-2021).



**ASHIKAGA YOSHIAKI**  
(1537-1597)

**足利義昭:** 室町幕府15代将軍。織田信長の後援で将軍職に就くがのちに対立、周辺諸国と協力して信長包囲網を敷く。自らも挙兵するが信長軍に敗れ、京を追われた。

*Ashikaga Yoshiaki: Muromachi-bakufu-jyū-go-dai shogun. Ida Nobunaga no kōen de shōgun-shoku ni tsuku ga nochi ni tairitsu, shūhen-shokoku to kyōryoku shite Nobunaga-hōimō wo shiku. Mizukara mo kyohei suru ga Nobunaga-gun ni yabure, Kyō wo owareta.*

**Ashikaga Yoshiaki:** decimoquinto *shōgun* del *bakufu* Muromachi. Gracias al apoyo de Oda Nobunaga ascendió a este puesto, pero más tarde acabaría por oponerse a él. Colaboró con los países colindantes para crear la Coalición Anti-Nobunaga. Sus tropas fueron derrotadas por el ejército de Nobunaga y fue exiliado de Kioto.

Yoshiaki va ataviado con un *hōko sugata* asociado a los altos cargos del gobierno, con el característico *hōeki no hō* de cuello redondo y un *hitoe* rojo. En la cabeza porta el *isodaka no kanmuri* y en la mano un *shaku*.



**AZAI NAGAMASA**  
(1545-1573)

**浅井長政:** 近江の戦国大名。小谷城主。久政の子。織田信長の妹・市を娶るが、朝倉家との友誼を重んじ信長と敵対。居城を攻められ、市と娘たちを信長に託し自害した。

*Azai Nagamasa: Ōmi no Sengoku-daimyō. Odani-jōshu. Hisamasa no ko. Oda Nobunaga no imōto – Ichi wo metoru ga, Asakura-ke to no yūgi wo omonji Nobunaga to tekitai. Kyojō wo semerare, Ichi to musume-tachi wo Nobunaga ni takushi jigai shita.*

**Azai Nagamasa:** *daimyō* de Ōmi. Señor del Castillo de Odani e hijo de Hisamasa. Se casó con Ichi, la hermana pequeña de Oda Nobunaga, pero para honrar su alianza con el clan Asakura traicionó a Nobunaga. Su castillo fue atacado, por lo que tras confiar a Ichi y a sus hijas a Nobunaga, se suicidó.

Nagamasa lleva una *yokohagi-okegawa-dō* cubierta con un *jinbaori*, y los brazos los lleva protegidos con *shino-gote*. En cuanto al *kabuto* lleva una de las modalidades más comunes llamada *jyū-hachi-ken-suji-kabuto* (十八間筋兜) y su *maedate* (decoración frontal del *kabuto*) con forma de espejo redondo puede estar inspirado en las reproducciones de *yoroi* que se venden del *daimyō*.



Figura 64. Reproducción del *kabuto* de Nagamasa [*Marutake Sangyo*, <http://yoroi.co.jp/products/713/>]. Figura 65. *Ichi no tani barin kabuto* de Hideyoshi [*Tokyo National Museum Archives*, <https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0045864>].



**HASHIBA HIDEYOSHI –  
TOYOTOMI HIDEYOSHI**  
(1537-1598)

**羽柴秀吉・豊臣秀吉:** 戦国一の出世頭。織田信長に仕え、傑出した人望と知略を武器に活躍し、頭角を現す。本能寺の変後、明智光秀、柴田勝家らを次々と倒し、天下に覇を唱えた。

*Hashiba Hideyoshi: Sengoku ichi no shusse-gashira. Oda Nobunaga ni sasae, kesshutsu shita jinbō to chiriyaku wo buki ni katsuyaku shi, tōkaku wo arawasu. Honnō-ji no hengo, Akechi Mitsuhide, Shibata Katsue-ra wo tsugitsugi to taoshi, Tenka ni ha wo tonaeta.*

**Hashiba Hideyoshi:** el hombre más exitoso del periodo Sengoku. Apoyó a Oda Nobunaga y, utilizando como armas su ingenio y su excepcional personalidad destacó sobre todos los demás. Después del Incidente de Honnō-ji, derrotó a Akechi Mitsuhide, a Shibata Katsue y a otros, haciéndose con el control del archipiélago.

Hideyoshi lleva una *yokohagi-okegawa-dō* con *sugake-odoshi* y como *kabuto* el característico *ichi no tani barin kabuto* (一の谷馬藪兜) conservado en el Museo Nacional de Tokio.



**HIRATE MASAhide**  
(1492-1553)

**平手政秀:** 織田家臣。次席家老。信長の傳役を務めた。信長の妻に斎藤道三の娘・帰蝶を迎えるよう尽力するなど、外交面で活躍。信長の奇行を改めさせるため諫死した。

*Hirate Masahide: Oda-kashin. Kessekikaiō. Nobunaga no hakuyaku wo tsutometa- Nobunaga no tsuma ni Saitō Dōsan no musume – Kichō wo mukaeru you jinryoku suru nado, gaikō-men de katsuyaku. Nobunaga no kikō wo semesaseru tame kanshi shita.*

**Hirate Masahide:** vasallo del clan Oda. Asesor del *daimyō* y tutor de Nobunaga. Se encargaba de misiones diplomáticas, como trabajar para concertar el matrimonio de Nobunaga con Kichō, la hija de Saitō Dōsan. Se suicidó con la esperanza de cambiar el excéntrico comportamiento de Nobunaga.

Masahide lleva un sencillo *hitatare sugata* con sus tres capas, *hitatare*, *kosode* y un *juban* blanco como parte más interna. En cuanto al pelo lo lleva recogido en una especie de moño que no se corresponde con ninguna de las variedades de peinado formales de la época.



**IMAGAWA YOSHIMOTO**  
(1519-1560)

**今川義元:** 駿河の戦国大名。異母兄・玄広恵探を倒して家督を継ぐ。甲相駿三国同盟を結んで後顧の憂いを断ち、上洛の途につくが桶狭間で織田信長の奇襲を受け、絶命。

*Imagawa Yoshimoto: Suruga no Sen-goku-daimyō. Iboani – Genkō Etan wo taoshite katoku wo tsugu. Kō-Sō-Shun Sangoku Dōmei wo musunde kōko no urei wo tachi, jōraku no jo ni tsuku ga Okehazama de oda Nobunaga no kishū wo uke, zetsumei.*

**Imagawa Yoshimoto:** *daimyō* de Suruga. Tras derrotar a su hermanastro, Genkō Etan, se convirtió en el heredero del clan. Logró la estabilidad en su dominio gracias a la Alianza de las Provincias de Kai-Sagami-Suruga, pero en su camino hacia la capital, murió al caer en una emboscada de Oda Nobunaga durante la batalla de Okehazama.

Imagawa Yoshimoto va vestido con un *nōshi sugata*, un atuendo «informal» de los asociados estrechamente a la Corte Imperial y, aunque los ejemplos que se han encontrado son lisos, en el videojuego esta prenda está vistosamente estampada con lo que parece ser un ave fénix, lo que por otra parte resulta apropiado ya que esta bestia mítica formó parte del *ka-mon* familiar. El *tateeboshi* que lleva en la cabeza y el *kawahori-ōgi* que está sujetando solía complementar este atuendo. Es destacable, sin embargo, que, exceptuando el estampado, se le haya representado de manera tan poco extravagante, ya que

La Historia en *Nobunaga's...*

en la mayor parte de representaciones populares va maquillado al estilo de los *kuge* de la época.



Figura 66. Imagawa Yoshimoto en el *Nioh 2*, también de Koei [captura de pantalla].



**KICHŌ – NŌ-HIME** (1531-1612)

**帰蝶・濃姫:** 斎藤道三の娘。濃姫。父と織田家が和睦した際、織田信長に嫁ぐ。本能寺の変後は信長の次男・信雄を頼り、尾張に化粧領を与えられ安土殿と呼ばれたという。

*Kichō – Nō-hime: Saitō Dōsan no musume- Nō-hime. Chichi to Oda-ka waboku shita-sai, Oda Nobunaga ni totsugu. Honnō-ji no hen-go wa Nobunaga ni jinan – Nobukatsu wo tayori, Owari bi keshōryō wo sasaerare Azuchi-dono to yobareta to iu.*

**Kichō – Nō-hime:** hija de Saitō Dōsan. También llamada *Nō-hime*. Como parte del intento de conseguir la paz entre el clan Oda y su padre, se casó con Oda Nobunaga. Tras el Incidente de Honnō-ji, tuvo el apoyo del segundo hijo de Nobunaga, Nobukatsu, gracias al que consiguió dinero y unos territorios en Owari. Se dice que llegó a ser llamada Señora de Azuchi.

*Nō-hime* lleva el *uchikake-sugata* típico de las mujeres de clase alta guerrera que se ha descrito en el apartado anterior. No obstante, y como es habitual en los videojuegos incluyendo el que estamos analizando, no se ha respetado el maquillaje típico de la época ya que, como se ha comentado, no resulta atractivo según los estándares de belleza actuales.



**MATSUNAGA HISAHIDE**  
(1511-1577)

**松永久秀:** 三好家臣。主家を篡奪し、将軍・足利義輝を殺し、東大寺大仏殿を焼いた稀代の梟雄。のち織田信長に属し、謀叛を起こすが敗れ「平蜘蛛」とともに爆死した。

*Matsunaga Hisahide: Miyoshi-kashin. Shuka wo sandatsu shi, shogun – Ashikaga Yoshiteru wo koroshi, Tōdai-ji daibutsu-dono wo yaita kitai no kyōyū. Nochi Oda Nobunaga ni zoku-shi, muhon wo okosu ga yabure «Hiragumo» to tomo ni bakushi shita.*

**Matsunaga Hisahide:** vasallo del clan Miyoshi. Un completo villano que usurpó el poder del jefe del clan, mató al *shōgun* Ashikaga Yoshiteru y quemó el Gran Buda del Tōdaiji. Luego serviría a Oda Nobunaga, y tras su fallido intento de rebelión, murió quemado junto a su preciada Hiragumo.

Matsunaga lleva un *kataginu kamishimo* cuyo color coincide con el que lleva en el retrato póstumo conservado en los archivos del Museo de Historia de la ciudad de Takatsuki (pref. Osaka). Complementa el atuendo con una *katana* en la cintura, el pelo recogido en un *chasenmage* y en las manos sujeta su preciada Hiragumo.



Figura 67. Retrato póstumo de Matsunaga Hisahide (izda.) y la que se cree que es la Hiragumo (dcha.) [*Ameblo*, <https://ameblo.jp/seikeiboy/image-11506203077-12490592122.html>].



**ODA NOBUHIDE**  
(1511-1551)

**織田信秀:** 尾張の戦国大名。「尾張の虎」と呼ばれた猛将で、尾張統一を目指して近隣の今川家、斎藤家らと抗争を続けたが、志半ばにして流行病にかかり、急死した。

*Oda Nobuhide: Owari no Sengoku-daimyō. «Owari no tora» to yobareta mōshō de, Owari-tōitsu wo mezashite kinrin no Imagawa-ka, Saitō-ka-ra to kōsō wo tsuduketa ga, kokorozashinakaba ni shite ryūkōbyō ni kakari, kyūshi shita.*

**Oda Nobuhide:** *daimyō* de la provincia de Owari. Gran general con el sobrenombre del «Tigre de Owari», quería lograr la unificación de dicho territorio, razón por la que estuvo en conflicto continuo con sus vecinos, el clan Saitō y el clan Imagawa. Antes de poder cumplir su objetivo, fue víctima de una epidemia y murió repentinamente.

Nobuhide lleva un atuendo muy parecido a Hirate Masahide, un *hitatare sugata*, sobre todo diferenciado del otro por la forma del munahimo y por el tocado, que en este caso se trata de un *samurai eboshi*.



**ODA NOBUNAGA**  
(1534-1582)

**織田信長:** 信秀の嫡男。今川義元を桶狭間で破る。以後、天下布武を標榜して敵対勢力を次々と滅ぼした。天下統一を目前にして、明智光秀の謀叛に遭い本能寺に散った

*Oda Nobunaga: Nobuhide no chakunan. Imagawa Yoshimoto wo Okehazama de yaburu. Igo, tenka-fubu wo hyōbō shite tekитай-seiryoku wo tsugitsui to horoboshita. Teka-tōitsu wo mokuzen ni shite, Akechi Mitsuhide no muhon ni ai Honnō-ji ni chitta.*

**Oda Nobunaga:** primogénito de Nobuhide. Acabó con Imagawa Yoshimoto en Okehazama. Después, se dedicó a la conquista del archipiélago por la fuerza de las armas, acabando con una fuerza enemiga tras otra. Cuando tenía la unificación del archipiélago al alcance de la mano, fue traicionado por Akechi Mitsuhide y perdió la vida en Honnō-ji.

### ***Fuentes de la representación de Oda Nobunaga***

Son escasas las fuentes históricas (escritas y visuales) que han llegado hasta nosotros. que hayan podido inspirar las imágenes de Oda Nobunaga. Una de ellas viene de la mano del jesuita Fróis, quien nos legó una minuciosa descripción tanto de la fisonomía como del carácter del *daimyō* tras su primera audiencia con él en 1569:

[...] homem de mediana estatura, delgado do corpo, de pouca barba, a voz muito entoada, e em extremo belicozo e dado ao

exercício militar; ambicioso de honra, severo na justiça, não deixava passar sem castigo ofensa que se lhe fizesse; algumas obras uzava de humanidade e misericórdia; [...] pouco ou quasi nada sugeito ao conselho dos seus, em extremo grau temido e venerado de todos; [...]chanissimo em seu tratamento, arrogante em sua opinião, a todos os reys e príncipes de Japão desprezava e lhes fallava por sima do hombro como a servos inferiores; [...] desprezador de todo culto e veneração dos Kamis e fotoques, e de todos os agouros e superstições gentílicas; [...] inimigo de dilações e grandes preambulos quando se com elle fallava [...]<sup>566</sup>

Sin embargo, las fuentes visuales más directas para conocer al personaje son los tres retratos<sup>567</sup> que se conservan sobre su figura. El primero de ellos trata de un rollo ilustrado pintado en seda de 70×31,2 cm por Kanō Motohide el 2 de junio de 1583 con motivo del primer aniversario de la muerte de Nobunaga.<sup>568</sup> Fue encargado por Yogo Masakatsu, guardián del castillo de Koromo y vasallo de Nobunaga, y posteriormente legado al templo Chōkō-ji (ciudad de Toyota, pref. Aichi), templo familiar del encargante, donde se conserva a día de hoy. Tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos que se conservan de Nobunaga, se dice que es el que más se acerca a la realidad.<sup>569</sup> En este retrato se le representa sentado encima de un

---

<sup>566</sup> FRÓIS, L. *Historia de Japam Vol. 2...*, op. cit., pp. 239-240.

<sup>567</sup> 神戸市立博物館・織田信長像 (*Kōbe-shiritsu-hakubutsukan – Oda Nobunaga-zō*; Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda Nobunaga [t.a.]), [http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institut ion/museum/meihin\\_new/410.html](http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institut ion/museum/meihin_new/410.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>568</sup> 文化財ナビ愛知・紙本著色織田信長像 (狩野元秀筆) (*Bunkazai-navi Aichi – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō [Kanō Motohide-hitsu]*, Buscador de Propiedades Culturales de Aichi – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda <pintado por Kanō Motohide> [t.a.]), <https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazai-navi/yukei/kaiga/kunisitei/0137.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>569</sup> 豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像 (*Toyota-shi-kyōdo-shiryō-kan – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō*; Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota –

*tatami* con los *tatamiberi* (bordes) decorados con un patrón de estilo Kōryo, vestido con un *kataginu* color verde oscuro decorado con hojas de paulonia. Aunque no se aprecia claramente, parece llevar el pelo recogido en un *mage*, en la mano derecha sujeta un abanico, mientras que la izquierda la tiene flexionada ligeramente, y en la cadera lleva una katana corta. En cuanto a la cara, tiene cejas finas, ojos almendrados con doble párpado, una nariz larga y grande que contrasta con una boca pequeña, un bigote prácticamente horizontal y, en la barbilla ligeramente afilada, puede apreciarse una perilla.<sup>570</sup>



Figura 68. Retrato de Nobunaga por Kanō Motohide [*Bunkazai-navi Aichi*, <https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazainavi/yukei/kaiga/kunisitei/>]. Figura 69. Retrato de Oda Nobunaga por Kokei Sōchin [*Jalan*, <https://www.jalan.net/>]. Figura 70. Retrato de Oda Nobunaga por Kanō Eitoku [*Kyōto Shinbun*, <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092>]

---

Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda [t.a.], [http://www.toyota-reki-haku.com/bunka/01\\_kaiga/win/04.html](http://www.toyota-reki-haku.com/bunka/01_kaiga/win/04.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>570</sup> 文化財ナビ愛知..., *op. cit.*

El segundo retrato también se trata de un rollo ilustrado pintado en seda que data de 1583, de 73,3×36,8 cm. Fue pintado por el monje Kokei Sōchin, y actualmente se conserva en el Sōken-ji (pref. Shiga). Tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos de Nobunaga que se conservan, es el único en el que aparece vestido con ropa formal. Se le representa vestido con un *sokutai* negro y su correspondiente *kanmuri* en la cabeza, sentado en un *tatami*. En la mano derecha también lleva un abanico, la mano izquierda no es visible, y en este caso lleva a la cintura una katana larga ricamente decorada. Los rasgos de la cara son prácticamente idénticos al del retrato anterior, con poco pelo, las cejas finas, los ojos almendrados de doble párpado, la nariz grande y larga, el bigote encima de la boca pequeña y un atisbo de perilla.<sup>571</sup> Por último, el tercer retrato vuelve a ser un rollo ilustrado pintado en seda, de 115×51 cm, se cree que pintado por Kanō Eitoku en 1584, encargado por Hideyoshi con motivo de la celebración del segundo aniversario de la muerte de Nobunaga.<sup>572</sup> Actualmente, se encuentra guardado en el Daitoku-ji (ciudad de Kioto). En general, parece ser muy similar al primer retrato descrito: una vez más se le representa sentado en un *tatami* con decorado con *tatamiberi* con patrones de estilo Kōryō, vestido con un *kataginu* marrón con hojas de paulonia en los hombros. La posición de las manos, así como la presencia del abanico y de la katana corta son iguales a las del primer retrato. Los rasgos físicos se mantienen los descritos hasta ahora.

Estos retratos serían la base que posteriormente marcaron la iconografía asociada al personaje, y persistiría en los grabados *ukiyo-e* de los periodos Edo y Meiji. Por citar algunos ejemplos concretos, Nobunaga aparece vestido con

---

<sup>571</sup> 神戸市立博物館..., *op. cit.*

<sup>572</sup> «永徳の信長像や探幽の障壁画 京都・大徳寺、16日から特別展» (*Eitoku no Nobunaga-zō ya Tan'yū no shōheki-ga. Kyōto. Daitoku-ji, 16-nichi kara tokubetsuten*; Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tan'yū y otras cosas. Kioto-Daitoku-ji, exposición especial a partir del día 16 [t.a.]), *Kyōto Shinbun*, 15 de septiembre de 2017, <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*katajinu* y rasgos similares a los descritos en una de las estampas del tríptico de Utagawa Kuniyoshi (1798-1861), datada entre 1847-1852, donde aparece montado en un caballo pinto supervisando las reparaciones del castillo Nakaura Sarukichiro rodeado de trabajadores;<sup>573</sup> vestido con ropa informal pero manteniendo los rasgos físicos, tenemos el *ukiyo-e* de Utagawa Yoshitora (?-1880) titulado «Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón» pintado en 1866;<sup>574</sup> Ochiai Yoshiiku (1833-1904) también lo representaría como parte de su serie «Héroes de la Gran Pacificación», en la estampa titulada «Oda Kazusanosuke Nobunaga», pintada en 1867;<sup>575</sup> Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) elegiría representarlo de manera similar a los retratos pero con el bigote y la perilla más resaltados en su estampa «Oda Nobunaga», de 1878;<sup>576</sup> por último, Toyohara Chikanobu (1838-1912) volvería a representarlo de manera más clásica en «A través del fuego», pintado en 1898.

---

<sup>573</sup> *Triptych print*, [https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00695764\\_001\\_1](https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00695764_001_1) (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

<sup>574</sup> *Oda Nobunaga - Sixty-odd Famous Generals of Japan*, <https://ukiyo-e.org/image/artelino/16893g1> (fecha de consulta: 20-8-2018).

<sup>575</sup> 「太平記英勇伝」 「壹」 「小田上総介信長」 (《*Taihei-ki eiyū-den*》 «*Ichi*» «*Oda Kazusanosuke Nobunaga*»; «Héroes de la Gran Pacificación» «Uno» «*Oda Kazusanosuke Nobunaga*» [t.a.]), <https://ukiyo-e.org/image/metro/5264-009-001> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

<sup>576</sup> *Oda Nobunaga, from*, [https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227\\_3](https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227_3) (fecha de consulta: 20-VIII-2018).



Figura 71. Ejemplos de *ukiyo-e* donde aparece Nobunaga: frente al castillo de Naka-ura Sarukichiro (izda.), «Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón» (centro) y «Oda Kazusanosuke Nobunaga» (dcha.) [*Ukiyo-e.org*, <https://ukiyo-e.org/>].

En el videojuego se recogen distintos retratos que reflejan al personaje en distintos momentos de su vida.

### *El joven Oda Nobunaga*

En la saga *Nobunaga no Yabō*, la representación del joven general es relativamente reciente. Se dio por primera vez en una escena cinemática de *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (2004), cuyo modelo repetiría con pocas variaciones *Tendō* (2009), no volviendo a aparecer hasta *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. En ambos casos aparece vestido con un *katabira* (帷子) dorado a medio poner y, mientras que en *Tenka Sōsei* (2004) lleva una katana, en *Tendō* (2009) lleva un arcabuz. En *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, al joven Nobunaga se le representa con un *katabira* y un *juban*, como se comenta en los documentos históricos,<sup>577</sup> aunque se le ha añadido el *ka-mon* del clan estampado, seguramente añadido por motivos identificativos. En cuanto al pelo, lo lleva al estilo

<sup>577</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle...*, *op. cit.*, pp. 58-59.

*tabanegami* sin la frente rapada, un peinado que conservará en el resto de las representaciones. Respecto a su fisionomía, es un joven atractivo, moreno, de penetrantes ojos marrones y cejas marcadas. Al contrario que con la vestimenta, no hay ninguna mención a su aspecto como adolescente en las fuentes, por lo que no se puede establecer una comparación.<sup>578</sup>



Figura 72. Retrato del joven Nobunaga en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (izda.), en una escena de la película *Fūnji Nobunaga* (centro arriba) y de la serie de televisión *Kunitori-monogatari* 2005 (centro abajo), dibujo oficial del *anime Nobunaga the Fool* (arriba dcha.) y escena cinematográfica de *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (abajo dcha.) [capturas de pantalla].

### ***Las versiones adultas de Oda Nobunaga***

El retrato de Nobunaga en el videojuego cambia a su versión adulta en el evento histórico que nos cuenta la Batalla de Okehazama (evento dieci-

---

<sup>578</sup> Por el contrario, el joven Nobunaga es ampliamente representado en el cine y en series de televisión. En estas versiones, el joven Nobunaga presenta un aspecto muy similar, a nivel físico y de vestimenta, que lo comentado en el caso del videojuego. En los *anime* también se puede encontrar representada su juventud, aunque no es lo más habitual, y el físico y la vestimenta suele alejarse de la del videojuego en función del género. Respecto a los videojuegos, la juventud de Nobunaga aparece principalmente en los *otome*, donde el diseño, tanto fisionómico como de guardarropa, varía ampliamente dependiendo del título. BONILLO, C., «Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses...», *op. cit.*

nueve). Se le ha representado llevando una armadura medieval europea ricamente decorada. Queremos enfatizar que no está llevando una coraza de estilo *hatomune dō*, es decir, de inspiración portuguesa, como hemos explicado en apartados anteriores, sino que es un conjunto europeo completo, como demuestran las hombreras metálicas laminadas y los guanteletes de hierro. Completa el atuendo con una capa roja. El arma, sin embargo, es una katana, concretamente la Yoshimoto Samonji, reconocible por la *tsuba* (guardamanos de la katana)<sup>579</sup>. Físicamente, conserva los rasgos de su juventud y sigue llevando el peinado *tabanegami* con la frente sin rapar, siendo el único añadido un fino bigote y perilla.

El aspecto físico coincide en los rasgos básicos con lo pintado en los rollos de seda, que a su vez coincide con lo descrito por Luís Fróis. Sin embargo, hay pequeñas variaciones: el estilo del peinado es un *mage* (con la frente rapada) en los tres retratos, mientras que en el videojuego aparece con una espesa mata de pelo recogida en un moño. El bigote y la perilla también se han resaltado en el videojuego ya que, aunque estos elementos aparecen en los retratos, apenas son visibles. La ropa, por otra parte, no coincide con las fuentes históricas: en los retratos históricos y en los *ukiyo-e* se le representa llevando ropa tradicional japonesa y en *La Crónica de Nobunaga*, donde se describe su vestuario en varias ocasiones,<sup>580</sup> sólo se menciona una vez que el general llevara un sombrero portugués, lo que es una muestra más de su interés hacia las novedades importadas por los *nanban*.<sup>581</sup> Curiosamente, en

---

<sup>579</sup> Katana que pertenecía a Imagawa Yoshimoto y que Nobunaga adquirió tras la derrota de este *daimyō* en la Batalla de Okehazama. 義元佐文字. 負けずの鐔 (*Yoshimoto Samonji – Makezu no tsuba*; La *tsuba* que no pierde [t.a.]), <http://planety1999.com/OKASI.html> (fecha de consulta: 22-I-2018). Para saber más, consultar: SALA IVARS, M. A. *Tōsōgu: Lugares en el metal. Monturas de sables japoneses en colecciones españolas*, Tesis Doctoral (directora: Pilar Cabañas Moreno), Historia del Arte, Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense de Madrid, 2018.

<sup>580</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 93-94, 251, 384, 408, 424.

<sup>581</sup> *Ibidem*, p. 384.

el cine, Nobunaga es físicamente similar a su versión del videojuego. Respecto al peinado, excepto en sus primeras apariciones, donde lleva un *tabanegami* con la frente sin rapar, en la mayor parte de apariciones cinematográficas se prefiere el *chasengami* con frente rapada. Tanto la armadura como la ropa cotidiana son de estilo japonés en las primeras apariciones, pero posteriormente empezará a aparecer vestido con conjuntos completos de estilo europeo. Sin embargo, hay que destacar que en películas recientes no se viste a Nobunaga con moda extranjera. Las series de televisión siguen la tónica del cine, con una representación física similar a la del videojuego, aunque con tendencia a la utilización de los peinados tradicionales. La inclusión de ropa europea también es habitual, aunque en el caso de las armaduras prefiere combinarse una *nanban-dō* con armadura tradicional japonesa. En el caso de la ropa cotidiana llega a llevar conjuntos completos de influencia extranjera. En los *anime*, la representación física suele alejarse de la del videojuego y también del cine y la televisión. En lo que se refiere a la ropa, es común que aparezca vestido con armadura y ropa cotidiana europea, como sucede en el videojuego. La capa es otro complemento habitual. Sin embargo, y de manera similar al cine, en ejemplos recientes se está representando a Nobunaga vistiendo sólo ropa tradicional japonesa. Por último, en los videojuegos japoneses la representación física está bastante homogeneizada, respetando los rasgos físicos generales ya mencionados, y la armadura tiende a ser invariablemente europea. Tampoco guardan ningún parecido con los retratos de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* las versiones de Nobunaga de los videojuegos de fuera de Japón, donde se opta por una representación más realista. Por tanto, no hay constancia de que en ningún momento vistiera al estilo europeo como aparece en el videojuego.



Figura 73. «Oda Nobunaga» de Tsukioka Yoshitoshi [*Ukiyo-e.org*, <https://ukiyo-e.org/>].

En los *ukiyo-e* figura ampliamente Nobunaga de adulto. Al igual que en el videojuego, se le representa tanto vestido de armadura, caso de «#40 Minori - Suzuki Saemon Shigeyuki aiming his Pistol from Ambush at Nobunaga» pintado en 1855-1856 por Utagawa Kuniyoshi (1798-1861)<sup>582</sup>, como con ropa cotidiana, caso de «Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón» pintado en 1866 por Utagawa Yoshitora (?-1880), aunque a diferencia del videojuego, esta ropa es invariablemente de estilo japonés. Donde sí se dan más similitudes entre el videojuego y las estampas es en la representación del pelo, ya que volvemos a encontrar licencias en la representación del vello facial, que puede llegar a ser muy frondoso como en el caso de «Oda Nobunaga» de 1878 por Tsukioka Yoshitosi (1839-1892).

<sup>582</sup> #40 Minori - Suzuki Saemon Shigeyuki aiming his Pistol from Ambush at Nobunaga, <https://ukiyo-e.org/image/artofjapan/03123614> (fecha de consulta: 24-VIII-2018).

Merece una mención aparte el traje especial de Nobunaga diseñado por Yamamoto Kansai, que aparece en la escena cinemática titulada «Endless Ambition». Además de la armadura metálica, de la que ya se ha hablado, destaca la inclusión de una imponente piel de tigre. Este extravagante elemento se ajusta a las fuentes históricas, y en *La Crónica de Nobunaga* se menciona en varias ocasiones que Nobunaga gustaba de vestirse con la piel de este animal.<sup>583</sup> Esta afición suya apenas es representada en la cultura popular de ningún tipo, sea *ukiyo-e*, cine, televisión, *anime* o videojuegos. Uno de los pocos ejemplos encontrados es el *ukiyo-e* «Oda Nobunaga finds Saito Tosan in a House Laughing at him» pintado por Kobayashi Kiyochika (1847-1915) en 1879,<sup>584</sup> donde se le representa de esta guisa. Por otra parte, el detalle de la bandana roja en el diseño de Yamamoto también se ajusta a las fuentes históricas, aunque sólo le describen llevándola en su juventud.<sup>585</sup>



Figura 74. Escena cinemática «Endless Ambition» (izda.) y *ukiyo-e* de Kobayashi Kiyochika, «Oda Nobunaga encuentra a Saito Dōsan» de la serie *Kyōdo Risshi no Motoi*, 1849 (dcha.) [captura de pantalla; *Ukiyo-e.org*, <https://ukiyo-e.org/>]

<sup>583</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 384, 390.

<sup>584</sup> *Oda Nobunaga Finds Saito Tosan in a House Laughing at Him*, <https://ukiyo-e.org/image/aggv/20482> (fecha de consulta: 24-VIII-2018).

<sup>585</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 55.

Un retrato singular de Nobunaga diseñado para el videojuego aparece en el evento treinta y cinco, tras la batalla de Nagashino, cuando la mayor parte de Japón está bajo su control. El bigote y la perilla están algo más poblados y va vestido con ropa europea de la época: casaca, jubón abotonado, puños de encaje, gola y capa, tal y como vestían los nobles portugueses en la segunda mitad del siglo XVI. En aquella época los patrones de indumentaria estaban muy bien definidos para cada clase social y así lo vemos en los Biombos *Namban* donde se da perfecta imagen de los nobles, comerciantes, sirvientes y esclavos que se diferencian por su particular vestimenta y complementos. Los comerciantes portugueses que fueron a Japón en el periodo Namban, concretamente los nobles (*capitão-mor*, y los hidalgos lusos que le acompañaban), vestían su torso con las siguientes piezas. El jubón, principal pieza de indumentaria masculina, constituía una vestidura que cubría desde los hombros hasta la cintura, ceñida y ajustada al cuerpo, moldeando la figura. tenía su interior revestido de pasta de algodón que le dotaba de mayor rigidez y un cuello entretelado y rígido, cerrada mediante botones delanteros generalmente dorados. Las mangas, hasta la muñeca, se confeccionaban aparte y luego se unían al jubón. Todo era decorado con brocados, bordados y pasamanerías de oro, dispuestas a modo de orlas. Bajo el jubón se ponía una camisa blanda de lino. En el cuello se colocaba la gorguera o gola, un adorno del cuello, hecho de lienzo blanco plegado y alechugado que contrastaba con el color del jubón. Sobre el jubón se disponía una capa corta que descendía bajo la cintura y que se anudaba al cuello con cordones trenzados.



Figura 75. Segundo retrato adulto de Oda Nobunaga [captura de pantalla]

En cuanto a comparaciones dentro de la propia serie *Nobunaga no Yabō*, la primera entrega de la saga, *Nobunaga no Yabō* (1983), no tenía retratos. A partir de la segunda entrega, *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (1986), empezaron a incluirse imágenes de la cara de los personajes, y no evolucionarían a retratos de medio cuerpo hasta *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (2004). En su primer retrato, Nobunaga ya presentaba los rasgos básicos que mantendría en entregas posteriores: el pelo recogido en *tabanegami* con la frente sin rapar, las cejas gruesas y bien perfiladas y el bigote. La perilla se añadiría en el siguiente juego de la saga, *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (1988), manteniéndose en todos los posteriores. Además, desde *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* (1994), el aspecto de Nobunaga se rejuvenecería, pasando de aparentar una edad de entre cuarenta y cincuenta años en las entregas anteriores a ella,

## La Historia en *Nobunaga's...*

para pasar a representar aun hombre en su treintena de ahí en adelante. Pasando al análisis del vestuario, se le representaría con ropa tradicional japonesa, un kimono de distintos colores dependiendo del juego (naranja, azul, rojo) con un *juban*, hasta *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku* (2002), donde por primera vez aparecería con coraza de metal. En los tres retratos posteriores, ya de cuerpo completo, Nobunaga iría vestido con una coraza *hatomune dō* y una capa roja, pero los *kote* y los *sode* serían los correspondientes a las armaduras japonesas. Por tanto, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, es el primer videojuego de la saga donde se representa a Nobunaga vistiendo una armadura metálica completa.



Figura 76. Lista ordenada de todos los retratos de Nobunaga no Yabō. Desde Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban (arriba izda.) hasta Nobunaga no Yabō: Tendō (abajo dcha.) [capturas de pantalla].



**O-ICHI**  
(1547-1583)

**お市:** 織田信長の妹。浅井長政に嫁ぐが、長政の自害後、実家に戻る。本能寺の変後は柴田勝家に嫁ぎ、勝家とともに越前北ノ庄城で自害した。絶世の美女と伝わる。

*O-ichi: Oda Nobunaga no imōto. Azai Nagamasa ni totsugu ga, Nagamasa no jigai-go, jikka ni modoru. Honnō-ji no hen-go wa Shibata Katsuie ni totsugi, Katsuie to tomo ni Echizen Kitanoshō-jō de jigai shita. Zessei no bijo to tsutawaru.*

**O-ichi:** hermana pequeña de Oda Nobunaga. Se casó con Azai Nagamasa, pero después de su suicidio, volvió a su clan. Tras el Incidente de Honnō-ji, se casó con Shibata Katsuie, y junto con él se suicidó en el castillo de Kitanoshō en Echizen. Se dice que era toda una belleza.

El atuendo de O-ichi es muy similar al de Nō-hime ya que se trata del mismo *uchikake-sugata*. En la cintura lleva un *kawahori-ōgi* y el pelo parece llevarlo recogido con el *takenaga*.



**SAITŌ DŌSAN**  
(1494-1556)

**斎藤道三:**「蝮」の異名をとった美濃の戦国大名。僧から油商人に転身、次いで美濃守護・土岐頼芸に仕官、頼芸を追放して国主となった。のちに子・義龍と戦い、敗死。

*Saitō Dōsan: «Mamushi» no imyō wo totta Mino no Sengoku-daimyō. Zō kara abura-shōnin ni tenshin, tsuide Mino-shugo – Toki Yoriaki ni shikan, Yoriaki wo tsuihō shite kokushu to natta. Nochi ni ko – Yoshitatsu to tata-kai, haishi.*

**Saitō Dōsan:** *daimyō* de Mino apodado la «Víbora». Pasó de ser monje a comerciante de aceite, y luego entró al servicio de Toki Yoriaki, *shugo* de Mino, al que exilió para acabar convirtiéndose en señor de la provincia. Murió al perder en la lucha por el poder contra su hijo, Yoshitatsu.

Saitō Dōsan comparte atuendo con su suegro Nobuhide, aunque en este caso el *hitatare sugata* es de colores oscuros. El curioso bigote que lleva en esta imagen es idéntico al que lleva en el retrato póstumo que se conserva del *daimyō* en los archivos de la Universidad de Tokio, aunque en este último además lleva la cabeza rapada, puede que referenciando su pasado como monje.



Figura 77. Retrato póstumo de Saitō Dōsan [*The Sankei News*, <https://special.sankei.com/a/column/article/20200412/0001.html>].



**TOKUGAWA IEYASU**  
(1542-1616)

**徳川家康:** 江戸幕府の創始者。広忠の子。桶狭間の合戦後に自立。織田家との同盟、豊臣家への従属を経て勢力を拡大する。関ヶ原合戦で勝利を収め征夷大將軍となった。

*Tokugawa Ieyasu: Edo-bakufu no sōshisha. Hirotada no ko. Okehazama no kassen-go ni jiritsu. Oda-ka to no dōmei, Toyotomi-ka he no jūzoku wo hete seiryoku w kakudai suru. Sekigahara-kassen de shōri wo osame Seii-Tai-Shōgun to natta.*

**Tokugawa Ieyasu:** Fundador del *bakufu* Edo. Hijo de Hirotada. Se independizó tras la Batalla de Okehazama. Expandió su poder con el tiempo aliándose con la casa Oda y subordinándose a la casa Toyotomi. Con su victoria en la Batalla de Sekigahara se convirtió en Generalísimo contra los Bárbaros.

El conjunto de Iyasu, *nuinobe-dō* con *kozane*, *shino-gote* en los brazos y *kabuto* con *maedate* en forma de helechos, parece estar inspirado por la armadura *Iyo-zane kuro-ito-odoshi dōmaru-gusoku* (伊予札黒糸威胴丸具足) y el casco conocido como *shida-gusoku* (歯朶具足), ambos considerados un tesoro nacional y que se cree que pertenecieron al *daimyō*. El videojuego, además, completa el conjunto con un *jinbaori* blanco sin mangas y un *gunbai* de mando.



Figura 78. Armadura que se cree perteneció a Ieyasu [*Shizuoka City Museum of Art*, <https://shizubi.jp/blog/1475/>].

*El clan Takeda*



**AMARI TORAYASU**  
(1498-1548)

**甘利虎泰:** 武田家臣。主君・信虎の追放に関わる。以後は信虎の子・信玄に仕え、板垣信方とともに宿老を務めた。上田原合戦で村上義清軍と激闘を展開し、戦死した。

*Amari Torayasu: Takeda-kashin. Shukun – Nobutora no tsuihō ni kakawaru. Igo wa Nobutora no ko – Shingen ni sasae, Itagaki Nobukata to tomo ni shukurō wo tsutometa, Uedahara-kassen de Murakami Yoshikiyo to gekitō wo tenkai shi, senshi shita.*

**Amari Torayasu:** vasallo del clan Takeda. Estuvo relacionado con el exilio de Nobutora, jefe del clan. Luego apoyó al hijo de éste, Shingen, y junto con Itagaki Nobukata trabajó como consejero. En la batalla de Uedahara,<sup>586</sup> murió luchando contra el ejército de Murakami Yoshikiyo.

Empezando con Amari Torayasu, con un peinado de estilo semejante al llamado *tabane-gami*, lleva una *nuinobe-dō* carmesí con *ō-sode* y *shino-gote*, mientras que la lanza ya aparece relacionada con el personaje en los *ukiyo-e* del periodo Edo.

---

<sup>586</sup> La batalla de Uedahara (1548), fue un combate entre Takeda Shingen y Murakami Yoshikiyo, en el que Yoshikiyo venció a la poderosa caballería de Shingen utilizando armas de fuego importadas de China. Se considera la primera batalla en la que se utilizaron armas de fuego.



Figura 79. Utagawa Kuniyoshi, *Amari Saemon-no-jo Haruyoshi* (甲越勇將傳武田家廿四將; *Koetsuyusho den Takeda-ke nijyūshi-sho*; Biografías de generales heroicos de las provincias de Kai y Echigo, veinticuatro generales del Clan Takeda) c.1848 [*Ukiyo-e.org*, <https://ukiyo-e.org/>].



**BABA NOBUHARU**  
(1515-1575)

**馬場信春:** 武田家臣。武田四名臣の1人。多くの合戦に参加し一度も負傷せず「不死身の鬼美濃」と呼ばれた。長篠合戦の際に殿軍として主君・勝頼の逃亡を助け、戦死。

*Baba Nobuharu: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Ōku no kassen ni sankā shi ichido mo fushō sezu «Fushimi no Oni-Mino» to yobareta. Nagashino-kassen no sai ni dengun toshite shukun – Katsuyori no chōbō wo tasuke, senshi.*

**Baba Nobuharu:** vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda.<sup>587</sup> Participó en muchas batallas saliendo ileso, por lo que le llamaban el «Demonio Inmortal de Mino». En la retaguardia de la batalla de Nagashino murió ayudando al jefe del clan, Katsuyori, a escapar.

Baba Nobuharu lleva un conjunto bastante genérico, con una *okegawa-dō*, *shino-gote*, *jinbaori* y el pelo en *honda-mage*.

---

<sup>587</sup> También conocidos como 武田四天王 (*Takeda Shiten ō*; Los Cuatro Reyes Celestiales de Takeda [t.a.]), este título, que ya existía desde los tiempos de Nobutora, se otorgaba a los generales más valientes y brillantes del clan. Cuando Takeda Shingen tomó el control del clan, nombró a sus propios Reyes Celestiales.



**ITAGAKI NOBUKATA**  
(1489-1548)

**板垣信方:** 武田家臣。主君・信虎の追放に関わる。以後は信虎の子・信玄に仕え、各地の合戦で活躍した。上田原合戦で先鋒を務め村上義清軍と戦い、激闘の末戦死した。

*Itagaki Nobukata: Takeda-kashin. Shukun – Nobutora no tsuihō ni kakawaru. Igo wa Nobutora no ko – Shingen ni sasae, kyakuchi no kassen de katsuyaku shita. Uedahara-kassen de senpō wo tsutome Murakami Yoshikiyo-gun to tataikai, gekitō no matsu senshi shita.*

**Itagaki Nobukata:** vasallo del clan Takeda. Estuvo implicado en el exilio de Nobutora, el jefe del clan. Después, apoyó a su hijo, Shingen, y participó en varias batallas. Fue la vanguardia de la batalla de Uedahara y combatió contra el ejército de Murakami Yoshikiyo, donde murió tras una feroz batalla debido a un descuido.

Nobukata lleva una *dō-maru* con lo que parecen ser *ō-sode* y *shino-gote*, siendo especialmente distintivos la lanza y el *hachimaki* atado alrededor de la cabeza y, aunque estos dos elementos no parecen tener ninguna base histórica, sí que suelen ser habituales en sus apariciones en la cultura popular.



**KŌSAKA MASANOBU**  
(1527-1578)

**高坂昌信・春日虎綱:** 武田家臣。武田四名臣の1人。主君・信玄の小姓から侍大将となる。武略・用兵は家中隋一といわれ「逃げ戦正」と呼ばれた。「甲陽軍鑑」の原著者と伝わる。

*Kōsaka Masanobu – Kasuga Toratsuna: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Shukun – Shingen no koshō kara samurai-taishō to naru. Buryaku – yōhei wa kachū-zuiichi to iware «Nige-sensei» yo yobareta. «Kōyō Gunkan» no genchosha to tsutawaru.*

**Kōsaka Masanobu – Kasuga Toratsuna:** vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Pasó de ser el paje de Shingen, el jefe del clan, a un gran general. Se lo llamaba el «Maestro de la Huida» por sus estrategias y tácticas. Se dice que fue uno de los autores del *Kōyō Gunkan*.

Masanobu lleva una *dō-maru* con *ō-sode* y *shino-gote*, portando en la cintura los habituales *wakizashi* y *uchigatana*. Además, es uno de los pocos personajes que lleva *menpō*, seguramente una referencia a su retrato póstumo, en el que también lo lleva.<sup>588</sup> En cuanto al casco, se trata de una variedad de *suji-kabuto*

---

<sup>588</sup> FUKUSAWA, T. [深澤太郎], 何故か、街中の工事現場の囲いに武田二十四将 (*Naze ka, machi-jū no kōji-genba no kakoi ni Takeda ni-jyū-yon-shō*; Por alguna razón, en una valla protectora en un sitio de obras estaba uno de los Veinticuatro Generales de Takeda [t.a.]), *Twitter*, (20-VIII-2019), <https://twitter.com/FukasawaTaro/status/1163713243828781056> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

(筋兜) habitual durante los periodos Muromachi y Azuchi-Momoyama,<sup>589</sup> aunque no se ha localizado ninguna referencia que lo relacione directamente con Masanobu.



Figura 80. *Tetsu-sabi-ji roku-juū-ni-ken-suji-kabuto* [Cultural Heritage Online, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/199721>].

---

<sup>589</sup> Cultural Heritage Online - 鉄錆地六十二間筋兜 (*Tetsu-sabi-ji roku-juū-ni-ken-suji-kabuto*), <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/199721> (fecha de consulta: 28-XI-2021).



**NAITŌ MASATOYO**  
(1522-1575)

**工藤工藤・内藤昌豊:** 武田家臣。武田四名臣の1人。武田信繁の死後、主君・信玄の副将格となる。武略に優れ、箕輪城主として西上野方面の治政を担当した。長篠合戦で戦死した。

*Kudō Genzaemon – Naitō Masatoyo: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Takeda Nobushige no shigo, shukun – Shingen no fukushō-kaku to naru. Buryaku ni sugure, Minowajōshu toshite Uwano-hōmen no chisei wo tantō shita. Nagashino-kassen de senshi shita.*

**Kudō Genzaemon – Naitō Masatoyo:** vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Tras la muerte de Takeda Nobushige, llegó a tener el rango de vicecomandante de Shingen, jefe del clan. Excelente estratega, como señor del castillo de Minowa se encargó del gobierno del territorio de Uwano del Oeste. Murió durante la batalla de Nagashino.

Masatoyo lleva una *nuinobe-dō* con *shino-gote* y *jinbaori* púrpura con solapas plateadas. El peinado o, más bien, la falta de él, seguramente esté inspirado en el retrato que se conserva en el Erin-ji (ciudad de Kōshū, pref. Yamagata), en el que aparece con el cráneo rapado y el pelo suelto como en el videojuego.



Figura 81. Retrato póstumo no confirmado de Naitō Masatoyo [ *Wikipedia*, <https://ja.wikipedia.org/wiki/内藤昌豊>].



**OBU MASAKAGE**  
(1530-1575)

**飯富昌景・山県昌景:** 武田家臣。武田四名臣の1人。兄・飯富虎昌と同様、軍装を赤で統一。内政・軍事・外交全般で主君・信玄を補佐した。長篠合戦で全身に銃弾を浴び戦死した。

*Obu Masakage – Yamagata Masakage: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Ani – Obu Toramasa to dōyō, funshō wo aka de tōitsu. Naisei – gunji – gaikō zenpan de shukun – Shingen wo hosa shita. Nagashino-kassen de zenshin ni jūdan wo abi senshi shita.*

**Obu Masakage – Yamagata Masakage:** vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Al igual que su hermano mayor, Obu Toramasa, iba completamente vestido de rojo. Aconsejaba en todo a Shingen, el señor del clan, desde asuntos de gobierno interno, a temas del ejército o de la diplomacia. Murió acribillado en la batalla de Nagashino.

La armadura *aka-zonae* que se cree perteneció a Masakage está actualmente conservada en el museo *Meiwa-bijutsukan* (名和美術館), una exposición de antigüedades situada dentro del restaurante de comida *kaiseki Tensan* (ciudad de Hachiōji, pref. Tokio). La que está expuesta es una *dō-maru* y, aunque la coraza es roja, el *kebiki-odoshi* es negro, mientras que en el retrato se ha elegido un *tōsei-gusoku* con *yokohagi-okegawa-dō* y *suga-odoshi*, seguramente para que el color rojo sea más visible. En el retrato del videojuego los *tōsei-sode* se han dibujado a juego, a diferencia de la reproducción conservada, mientras que los *tsutsu-kote* son iguales en las dos versiones. En cuanto al *kabuto*, tanto

el expuesto como el del retrato tienen formas similares, aunque en este último se ha eliminado los cuernos dorados, puede que para hacerlo más distintivo respecto a otros diseños similares. Por último, en el videojuego Masakage lleva un *saihai* en la mano.



Figura 82. Armadura de Masakage [ *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=33j6Zk6ADM0> ]



**TAKEDA SHINGEN**  
(1521-1573)

**武田晴信・武田信玄：** 甲斐守護。信虎の嫡男。苛烈な政策に反対して父を追放、当主となる。精強な騎馬軍団を率い、臨機応変の知略で織田信長を苦しめた。通称「甲斐の虎」。

*Takeda Harunobu – Takeda Shingen: Kai-shugo. Nobutora no chakunan. Karetus na seisaku ni hantai shite chichi wo tsuihō, tōshu to naru. Seikyō na kiba-gundan wo hikii, rinki-ōhen no chiriyaku de Oda Nobunaga wo kurushimeta. Tsūshō «Kai no tora».*

**Takeda Harunobu – Takeda Shingen:** *shugo* de Kai. Hijo mayor de Nobutora. Se opuso al gobierno despótico de su padre, al que exilió, erigiéndose como señor del territorio. Comandaba una poderosísima caballería, y su capacidad de adaptarse a cualquier cambio de situación dio grandes problemas a Oda Nobunaga. Se le llamaba el «Tigre de Kai».

Shingen lleva una *dō-maru* con coraza *kebiki-odoshi*, *sode* con el mismo enlazado, *fukube-gote* y *jinbaori*, todo ello con los tonos dorados y, sobre todo, rojos que caracterizan al clan Takeda. El casco que aparece en el retrato suele referirsele como *Suwa-hosshō no kabuto* (諏訪法性兜) en alusión al santuario *Suwa-taisha* y, aunque no está demostrado que perteneciera a Shingen, es un símbolo que se le asocia debido a la popularidad de la obra *jidaimono* de *jōruri*, posteriormente adaptada a *kabuki*, *Honchō nijū-shi-kō* (本朝廿四考). Estrenada en Osaka en 1766, se centra en el conflicto entre Takeda Shingen y

Uesugi Kenshin a través del romance entre Takeda Katsuyori y Yaegaki-hime, siendo el casco uno de los elementos claves de la obra.



Figura 83. Bandō Tamasaburō V como Yaegaki-hime durante el acto Okiniwa de Honchō nijū-shi-kō en una representación de octubre de 2008 [Kabuki on the web, <http://en-mokudb.kabuki.ne.jp/>].



Figura 84. Utagawa Kuniyoshi. *Meisho Takeda Harunobu Nyūdō Shingen Kawanakajima hyaku-yūshōsen no uchi* (明將武田晴信入道信玄 川中寫百勇將戰之内; serie Cien generales valientes en la batalla de Kawanakajima) c.1845 [Ukiyo-e.org, <https://ukiyo-e.org/>]



**TAKEDA KATSUYORI**  
(1546-1582)

**武田勝頼:** 甲斐の戦国大名。信玄の四男。家督相続後は強硬策で領国を広げるが、長篠合戦での大敗により家臣団が瓦解。織田軍に追い詰められ、天目山で自害した。

*Takeda Katsuyori: Kai no Sengoku-daimyō. Shingen no yo-nan. Katoku-sōzoku-go wa kyōko-saku de ryōkoku wo hirogeru ga, Nagashino-kassen de no taihai ni yori kashindan ga gakai. Oda-gun ni oi-tsumerare, Tenmoku-zan de jigai shita.*

**Takeda Katsuyori:** *daimyō* de Kai. Cuarto hijo de Shingen. Tras heredar el control del clan extendió sus territorios mediante la fuerza, pero tras la derrota total en la batalla de Nagashino, el clan colapsó completamente. Fue acorralado por el ejército de Oda, y se suicidó en la montaña de Tenmoku.

Takeda Katsuyori lleva una *nuinobe-dō*, con *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *jinbaori* carmesí, además de la *wakizashi* y la *uchigatana* en la cintura. En cuanto al casco, es una copia del que lleva en su retrato póstumo.



**TAKEDA NOBUSHIGE**  
(1525-1561)

**武田信繁:** 信虎の次男。文武に優れて人望も高く、兄・信玄の副将として活躍した。川中島合戦で本陣を守って奮戦、戦死した。後年「まことの武将」と高く評価される。

*Takeda Nobushige: Nobutora no jinan. Bunbu ni sugurete jinbō mo takaku, ani – Shingen no fukushō toshite katsuyaku shita. Kawanakajima-kassen de honjin wo mamotte funsen, senshi shita. Kōnen «Makoto no bushō» to takaku hyōka sareru*

**Takeda Nobushige:** segundo hijo de Nobutora. Excelente tanto en las artes como en la guerra, era muy popular, y trabajó como vicecomandante de su hermano mayor Shingen. En la batalla de Kawanakajima luchó con fiereza protegiendo el cuartel general, y murió en batalla. En años posteriores, sería recordado con alta estima como «un auténtico general».



Figura 85. Retrato póstumo de Takeda Katsuyori [*Kofu City*, <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/>].



Figura 86. Retrato (izda.) y casco (dcha.) de Takeda Nobushige en el Tenkyū-ji [*Blog Livedoor*, [http://blog.livedoor.jp/go\\_to\\_39mc/archives/837290.html](http://blog.livedoor.jp/go_to_39mc/archives/837290.html)].



**TAKEDA NOBUTORA**  
(1494-1574)

**武田信虎:** 甲斐守護。甲斐を平定するが、その苛烈な政策方針に反発した嫡男・信玄によって駿河に追放された。以後は各地を放浪し、甲斐に再び戻ることはなかった。

*Takeda Nobutora: Kai-shugo. Kai wo heitei suru ga, sono karetsu na seisaku-hōshin ni hanpatsu shita chakunan – Shingen ni yotte Suruga ni tsuihō sareta. Igo wa kyakuchi wo hōrō shi, Kai ni futatabi modoru koto wa nakatta.*

**Takeda Nobutora:** *shugo* de Kai. Subyugó Kai, pero su gobierno tiránico se volvió contra él lo que provocó que su heredero, Shingen, lo exiliara a Suruga. Se dedicó a vagar por otras tierras, y nunca regresó a Kai.

Nobutora lleva una *nuinobe-dō* con los *tōsei-sode* a juego y *jinbaori* rojo con el emblema del clan Takeda en las solapas, siendo visible la *uchigatana* en la cintura y lo que parece ser algún tipo de *zakin* en la cabeza. Hay que precisar que el retrato póstumo que se conserva de este general en la ciudad de Kofu es vestido de monje con la cabeza rapada, aunque seguramente no se hayan inspirado en él ya que su faceta más conocida es la de líder agresivo, para lo que es más adecuado el retrato diseñado para el videojuego.



**YAMAMOTO KANSUKE**  
(1493-1561)

**山本勘助:** 武田家臣。文武百般に通じ、主君・信玄の軍師を務めた。第四次川中島の合戦で「きつつきの戦法」を上杉謙信に見破られた責を負い、乱軍に突入し戦死した。

*Yamamoto Kansuke: Takeda-kashin. Bunbu-hyappan ni tsūjite shukun – Shingen no gunshi wo tsutometa. Daiyon-Kawanakajima no kassen de «Kit-sutsuki no senpō» wo Uesugi Kenshin ni miyabureta seki wo oi, rangun ni totsunyū shi senshi shita.*

**Yamamoto Kansuke:** vasallo del clan Takeda. Practicante del bushidō, trabajó como estratega del señor del clan, Shingen. En la cuarta campaña de la batalla de Kawanakajima, aceptó la responsabilidad de que su «estrategia del pájaro carpintero» fuera descubierta por Kenshin, y murió en batalla.

Kansuke lleva una *tōsei-gusoku* con una *okegawa-dō*, en concreto una *yokohagi-dō*, *shino-gote* y las dos katana en la cintura. Puesto que es un estratega que, además, pertenecía a una clase social baja, el *jinbaori* se ha sustituido por un simple mantón. De la misma manera, el pelo lo lleva recogido en un *tabane-mage* sin arreglar, siendo este uno de los pocos casos en los que está relativamente justificado que no lo lleve al estilo formal. Por otra parte, de Kansuke se dice que era cojo y estaba tuerto, lo que aparece con frecuencia en los *ukiyo-e*, aunque dependiendo de la representación se le quita la visión de manera indistinta en el ojo derecho o en el izquierdo.



Figura 87. Retrato póstumo de Yamamoto Kansuke por Kanō Ryōsō (1768-1846)  
[*Yamanashi Prefectura Museum*,  
[http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd\\_furinkazan\\_01kansuke.htm](http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd_furinkazan_01kansuke.htm)].

*El clan Uesugi*



**KAKIZAKI KAGEIE**  
(1513-1575)

**柿崎景家:**上杉家臣。主君・謙信に「越後七郡で彼にかなう者はなし」と評された家中随一の猛将。上杉軍の主力として活躍したが織田信長への内通疑惑により殺された。

*Kakizaki Kageie: Uesugi-kashin. Shukun – Kenshin ni «Echigo-shichigun de kare ni kanau mono wa nashi»to hyō-sareta kachū-zuiichi no mōshō. Uesugi-gun no shuryoku toshite katsuyaku shita ga Oda Nobunaga he no naitō-giwaku ni yori krosareta.*

**Kakizaki Kageie:** vasallo del clan Uesugi. Era un general excepcional del que Kenshin, el jefe del clan, decía que «no hay nadie en las siete provincias de Echigo que se le compare». Dirigía una de las fuerzas principales del ejército de Uesugi pero fue asesinado cuando se sospechó que había traicionado al clan en favor de Oda Nobunaga.

Empezando con Kakizaki Kageie, se lo representa en proceso de desenvainar la *uchigatana* llevando una armadura bastante genérica, *dō-maru* con *kebiki-odoshi*, *ō-sode*, *nodowa*, lo que parece ser alguna reinterpretación de los *kusarigote* y *kabuto* en la cabeza, decorado con una media luna, aunque ninguno de los elementos le hace destacar especialmente sobre el resto de personajes.



Figura 88. Utagawa Kuniyoshi, *Kakizaki Izumi no kami Kageie Koetsuyusho den Takeda-ke nijushi-sho* (柿崎和泉守景家 甲越勇將傳武田家廿四將; Biografías de generales heroicos de las provincias de Kai y Echigo, veinticuatro generales del clan Takeda) c. 1848 [[Ukiyo-e.org, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00587988\\_001\\_1](https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00587988_001_1)].



**NAGAO HARUKAGE**  
(1509-1553)

**長尾晴景:** 越後の戦国大名。為景の嫡男。父の死後に家督を継ぐ。しかし病弱で統率力に欠けたため諸将から反発を受け、上杉定実の調停のもと弟・景虎に家督を譲った。

*Nagao Harukage: Echigo no Sengoku-daimyō. Tamekage no chakunan. Chichi no shigo ni katoku wo tsugu. Shikashi byōjaku de tōsō-ryoku ni kaketa tame shoshō kara hanpatsu wo uke, Uesugi Sadazane no chōtei no moto otōto – Kagetora ni katoku wo yuzutta.*

**Nagao Harukage:** *daimyō* de Echigo. Heredero de Tamekage. Tras la muerte de su padre tomó el control del clan. Sin embargo, debido a una enfermedad que le debilitaba, carecía de liderazgo, lo que ocasionó la revuelta de algunos generales. Gracias a la mediación de Uesugi Sadazane, le cedió el poder a su hermano pequeño Kagetora.

Harukage lleva un *kataginu-hakama*, atuendo cotidiano samurái en el periodo Azuchi-Momoyama, si bien en el periodo Edo pasó a ser uno de los atuendos formales entre la clase guerrera. Como capa más externa lleva el *kataginu*, en este caso de color granate, seguido de un *kosode* gris oscuro, otro rojo y el *juban* blanco debajo del todo. Como peinado lleva la versión actualizada del *tabane-gami*.



UESUGI KENSHIN  
(1530-1578)

長尾景虎・上杉政虎・長尾虎千代・  
上杉謙信: 越後の戦国大名。為景の  
次男。上杉憲政から関東管領職を譲  
られ、上杉姓を名乗る。「毘」の軍旗を  
翻して疾駆する姿は軍神と恐れられ  
た。通称「越後の龍」。

*Nagao Kagetora – Uesugi Masatora –  
Nagao Torachiyo – Uesugi Kenshin:  
Echigo no Sengoku-daimyō. Tamekage  
no jinan. Uesugi Norimasa kara Kanrō-  
kanryō-shoku wo yuzurare, Uesugi-sei  
wo nanoru. «Bi» no gunki wo hon-shite  
shikku suru sugata wa gunjin to osore-  
rareta. Tsūshō «Echigo no ryū».*

**Nagao Kagetora – Uesugi Masa-  
tora – Nagao Torachiyo – Uesugi  
Kenshin:** *daimyō* de Echigo. Segundo  
hijo de Tamekage. Uesugi Norimasa le  
cedió el control de las tierras de Kantō,  
tras lo cual tomó el nombre de Uesugi.  
Su bandera estaba decorada con el sím-  
bolo de Bishamonten, y era temido  
como un dios de la guerra por su velo-  
císima manera de montar a caballo. Le  
apodaban el «Dragón de Echigo».

Uesugi Kenshin va vestido con un *tōsei-gusoku* formado por una *yokohagi-oke-  
gawa-dō*, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *shino-gote*. Hay que señalar que se con-  
servan varias armaduras de este *daimyō*, siendo especialmente famosa una  
coraza *hara-maki* con hilos de varios colores que se cree que le perteneció y  
está conservada en el Uesugi-jinja (pref. Yamagata), así como una *nanban-dō*

con coraza de metal lisa y enlazada en blanco y azul<sup>590</sup> cuyo patrón de colores es bastante similar al que aparece en el videojuego, aunque en este caso parecen haber optado por un diseño original. En cuanto al tocado que lleva en la cabeza, se trata de un *gyōnin-dutsu* (行人包) asociado con los discípulos de las sectas budistas y, aunque no es con el que suele aparecer retratado, es recurrente en la cultura popular.<sup>591</sup>



Figura 89. Retrato de Uesugi Kenshin de adulto en el videojuego (izda.) y *ukiyo-e* de Utagawa Kuniyoshi, «Una representación feroz de Uesugi Kenshin sentado», de Libro de Historias de 100 héroes de gran renombre, de 1843 -1844 [TURNBULL, Stephen (2003). *Kawanakajima 1553-64: Samurai Power Struggle*, Osprey, Oxford, 2003].

<sup>590</sup> *Tōken World* - 上杉謙信 甲冑写し (*Uesugi Kenshin kacchū-utsushi*; Uesugi Kenshin, réplica de su armadura [t.a.]), <https://www.touken-world.jp/search-armor/replica/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<sup>591</sup> Lo lleva su versión del videojuego *Fate/Grand Order* y en el *taiga-dorama Ten to chi to* (1969).



**NAGAO TAMEKAGE**  
(1489-1543)

**長尾為景:** 越後守護代。越後守護や関東管領を討ち国政を掌握。しかし、のちに越後守護・上杉定実と対立、上杉方国人の叛乱を招いた。出陣は百回を超えるという猛将。

*Nagao Tamekage: Echigo-shugo-dai. Echigo-shugo ya Kantō-kanryō wo uchi kokusei wo shōaku. Shikashi, nochi ni Echigo-shugo – Uesugi Sadazane to tairitsu, Uesugi-hō-kokujin no hanran wo maneita. Shutsujin wa hyakkai wo koeru to iu mōshō.*

**Nagao Tamekage:** *shugo* en funciones de Echigo y administrador de Kantō, ostentaba un gran poder. Sin embargo, después combatió contra el *shugo* de Echigo, Uesugi Sadazane, ocasionando una revuelta por parte de los habitantes partidarios de Uesugi. Se dice que fue un general que llegó a entrar en batalla más de cien veces.

Tamekage lleva un atuendo muy similar a su hijo Kagetora, con *yokohagi-okegawa-dō*, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *shino-gote* todo ello en la misma combinación de blanco y azul. Las principales diferencias están en cómo está sujetando la *uchigatana*, lo que refuerza su faceta como excelente militar, el mantón blanco alrededor del cuello y la larga melena suelta, lo que le aporta un aire más libre y salvaje que al resto de generales.



**NAOE KAGETSUNA**  
(1509-1578)

**直江景綱:** 上杉家臣。与板城主。主君・謙信の信頼厚く、側近として内政・外交に辣腕を振るう。のちに謙信の旧名・景虎から一字を拝領し、実綱から景綱へと改名した。

*Naoe Kagetsuna: Uesugi-kashin. Yoita-jōsu. Shukun – Kenshin no shirai at-suku, sokkin toshite naisei – gaikō ni ratsuwan wo furuu. Nochi ni Kenshin no kyūmei – Kagetora kara ichi-ji wo hairyō shi, Sanetsuna kara Kagetsuna to kaimei shita.*

**Naoe Kagetsuna:** vasallo del clan Uesugi y señor del castillo de Yoita. El jefe del clan, Kenshin confiaba mucho en él, y como su general más cercano se encargó de asuntos del gobierno interno y de la diplomacia con gran tacto. Más tarde, Kenshin le otorgó un kanji de su antiguo nombre, Kagetora, por lo que se cambió el nombre de Sanetsuna a Kagetsuna.

Kagetsuna lleva un atuendo similar a Harukage, el *kataginu-hakama* con *kosode* marrón y *juban*, siendo la principal diferencia que lleva el *chasen-mage* a la manera tradicional.



**SENTŌ-IN**  
(1524-1609)

**仙桃院:** 長尾為景の娘。名は綾。長尾政景に嫁ぎ二男二女を産む。夫が野尻池で溺死した後は弟・上杉謙信を頼り、仙桃院と名乗る。息子・景勝は謙信の養子となった。

*Sentō-in: Nagao Tamekage no musume. Na wa Aya. Nagao Masakage ni totsugi ni-nan-ni-jo wo umu. Otto ga Nojiri-ike de dekishi shita ato wa otōto – Uesugi Kenshin wo tayori, Sentō-in to nanoru. Musuko – Kagekatsu wa Kenshin no yōshi to natta.*

**Sentō-in:** hija de Nagao Tamekage. Se llamaba Aya. Se casó con Nagao Masakage, con el que tuvo dos niños y dos niñas. Su marido murió ahogado en el lago Nojiri, pasando a depender de su hermano pequeño, Uesugi Kenshin, tomando el nombre de Sentōin. Su hijo, Kagekatsu, se convirtió en el hijo adoptivo de Kenshin.

Sentō-in lleva el atuendo que ya se ha visto en otras mujeres del videojuego como Katakura Kita, una superposición de *kosode* y el pelo al estilo *binsogi no kami*. Como accesorio lleva un rosario budista, aunque parece que lo lleva más por influencia de la figura de su hermano que por la relación de la propia mujer con el budismo, de la que no hay datos concluyentes.



**UESUGI KAGEKATSU**  
(1555-1623)

**上杉景勝:** 出羽米沢藩主。長尾政景の子。上杉謙信の養子となった。謙信の死後、御館の乱に勝利して家督を継いだ。関ヶ原合戦では西軍に属し、最上・伊達軍と戦った。

*Uesugi Kagekatsu: Dewa-Yonezawa-hanshu. Nagao Masakage no ko. Uesugi Kenshin no yōshi to natta. Kenshin no shigo, Ōtate no Ran ni shōri shite katonu wo tsuida. Sekigahara-kassen de wa sei-gun ni zoku-shi, Mogami – Date-gun to takakatta.*

**Uesugi Kagekatsu:** señor de Yonezawa, en Dewa. Hijo de Nagao Masakage. Se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras su muerte, ganó en la Revuelta de Ōtate y se convirtió en el heredero. En la batalla de Sekigahara sirvió al ejército de Oeste, y peleó contra los ejércitos de Mogami y de Date.

Kagekatsu lleva un *hitatare-sugata*, con el *hitatare* azul, el *kosode* verde oscuro y debajo el *juban*, completando el conjunto con el preceptivo *tate-eboshi* en la cabeza, algo más formal que el *samurai-eboshi* más habitual en el resto de retratos. El que esté apoyando la mano en la *koshi-gatana* refuerza su faceta como guerrero que de otra manera se perdería con este atuendo más formal.



**USAMI SADAMITSU**  
(1489-1564)

**宇佐美定満:** 上杉家臣。越後流軍学の祖という。上条定憲の乱の際は上条方に属すが、定憲の死後、帰参。国政に参画するなど活躍したが、長尾政景と舟遊び中に溺死した。

*Usami Sadamitsu: Uesugi-kashin. Echigo-ryū-gungaku no so to iu. Jōjō Sadanori no ran no sai wa Jōjō-hō ni zokusu ga, Sadanori no shigo, kisan. Kokusei ni sanga suru nado katsuyaku shita ga, Nagao Masakage to funa-asobi-chū ni dekishi shita.*

**Usami Sadamitsu:** vasallo del clan Uesugi. Se dice que fue el fundador de la escuela de tácticas estilo Echigo. Durante el conflicto con Jōjō Sadanori estuvo de parte de los Jōjō, pero tras la muerte de Sadanori, volvió al servicio de los Uesugi. Trabajó en asuntos relativos al gobierno, pero mientras jugaba en un barco con Nagao Masakage murió ahogado.

Por último, Sadamitsu lleva una *dō-maru* con *kebiki-odoshi*, *ō-sode* con *sugake-odoshi*, *shino-gote*, *uchigatana* en la cintura y *maru-zukin* (丸頭巾) en la cabeza, que solían llevar monjes y ancianos.



Figura 90. Tipos de tocados japoneses [*Kotobank*, <https://kotobank.jp/word/%E9%A0%AD%E5%B7%BE-83583>].

*El clan Hōjō*



**HŌJŌ SABURŌ**  
(1567-1636)

**北条三郎・上杉景虎:** 北条氏康の七男。越相同盟成立の際に越後に赴き、のちに上杉謙信の養子となった。謙信の死後、御館の乱において義弟の上杉景勝と家督を争うが、敗死した。

*Hōjō Saburō – Uesugi Kagetora: Hōjō Ujijyasu no shichinan. Etsu-Sō-dōmei seiritsu no sai ni Echigo ni omomuki, nochi ni Uesugi Kenshin no yōshi to natta. Kenshin no shigo, Ōtate no Ran ni oite giri-otōto no Uesugi Kagekatsu to katoku wo arasou ga, haishi shita.*

**Hōjō Saburō – Uesugi Kagetora:** séptimo hijo de Hōjō Ujijyasu. Partió hacia Echigo con motivo del establecimiento de la alianza Etsu-Sō, donde se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras la muerte de Kenshin, sucumbió durante la Revuelta de Ōtate por el control del clan en el que luchó con su hermanastro pequeño, Uesugi Kagekatsu.

Empezando con Hōjō Saburō, lleva el atuendo cotidiano samurái, con un *suō* estampado dorado, el *suō no munahimo* conjuntado con el *kosode* gris y debajo del todo el *juban*. Como viene siendo habitual, el pelo lo lleva recogido en la versión actualizada del *tabane-gami*. Es destacable cómo los miembros del clan Hōjō van todos sin armadura, lo que resalta el hecho de que fue una familia que sobresalió sobre todo en el campo de la diplomacia y no en el de

batalla, y teorizamos que puede que sea esta una de las razones por las que gozan de bastante menos fama que otros clanes de la misma época.



**HŌJŌ TSUNASHIGE**  
(1515-1587)

**北条綱成:** 北条家臣。福島正成の子。父の死後、北条氏綱を頼り、氏綱の娘を娶って一門となる。河越合戦などで活躍し、その旗印より「地黄八幡」と呼ばれ畏怖された。

*Hōjō Tsunashige: Hōjō-kashin. Fukushima Masanori no ko. Chichi no shigo, Hōjō Ujitsuna wo tayori, Ujitsuna no musume wo metotte ichimon to naru. Kawagoe-kassen nado de katsuyaku shi, sono hatajirushi yori «Jiki Hachiman» to yobare ifu saret.*

**Hōjō Tsunashige:** vasallo del clan Hōjō. Hijo de Fukushima Masanori. Tras la muerte de su padre, pasó a ser tutelado por Hōjō Ujitsuna, con cuya hija se casó, pasando a formar parte del clan. Participó en la batalla de Kawagoe, y era temido como «Hachiman Leonado» por el diseño de su emblema.

Tsunashige, como vasallo del clan Hōjō, va vestido con una *tōsei-gusoku* formada por una *yokohagi-okegawa-dō*, *tōsei-sode*, *shino-gote*, *jinbaori* y *uchigatana* en la mano. El *kabuto*, por su parte, es muy similar al que forma parte de la réplica de la armadura de Tsunashige que está expuesta en el museo dedicado al castillo de Odawara, el *Odawara-jō rekishi-kenbunkan* (小田原城歴史見聞館) (ciudad de Odawara, pref. Kanagawa). La bandera amarilla que lleva en

la espalda es una reproducción de la que se encuentra en el *Sanada-hōbutsukan* que se cree perteneció a este general.



Figura 91. Armadura y bandera asociadas con Tsunashige [*Xuite*, <https://blog.xuite.net/maomi/Food01/35136496>; *Ueda City Digital Archive*, <https://museum.umic.jp/sanada/siryosandai/170001.html>].



**HŌJŌ UJIMASA**  
(1538-1590)

**北条氏政:** 後北条家4代当主。氏康の嫡男。優秀な弟たちや家臣団に支えられ、北条家の地位を不動のものにした。豊臣秀吉の小田原征伐軍に抗戦するが敗れ、自害した。

*Hōjō Ujimasa: Go-Hōjō-ke yon-dai tōshu. Ujiyasu no chakunan. Yūshū na otōto-tachi ya kashin-dan ni sasaerare, Hōjō-ke no chii wo fudō no mono ni shita. Toyoromi Hideyoshi no Odawara-seibatsu-gun ni kōsen suru ga yabure, jigai shita.*

**Hōjō Ujimasa:** cuarto señor del clan Hōjō tardío. Primogénito de Ujiyasu. Apoyado por sus excepcionales hermanos menores y sus vasallos, fortaleció los territorios del clan Hōjō. Se suicidó tras ser derrotado por Toyotomi Hideyoshi durante el Sitio de Odawara.

Ujimasa lleva un *kariginu-sugata* seguido de un *hitoe* rojizo-anaranjado encima del *juban*. En este caso han decidido prescindir del típico *tate-eboshi* que suele llevarse con este atuendo para que sea visible el *tabane-gami* actualizado, lo que le da un aire más juvenil.



**HŌJŌ UJITSUNA**  
(1487-1541)

**北条氏綱:** 後北条家2代当主。「北条」の姓を初めて使用した。扇谷上杉家との戦いや、小弓公方・足利家との第一次国府台合戦に勝つなど、着実に関東に地盤を築いた。

*Hōjō Ujitsuna: Go-Hōjō-ke ni-dai tōshu. «Hōjō» no sei wo hajimete shiyō shita. Ōgigayatsu-Uesugi-ke to no tata-kai ya, Oyumi-kubō – Ashikaga-ke to no dai-ichi-ji Kōnodai-kassen ni katsu nado, chakujitsu ni Kantō ni jiban wo kizuuta.*

**Hōjō Ujitsuna:** segundo señor del clan Hōjō tardío. Fue el primero que utilizó el apellido de «Hōjō». Combatió contra el clan Ōgigayatsu Uesugi y ganó contra los *kubō* Oyumi del clan Ashikaga en la batalla de Kōnodai, tras lo cual se asentó en la región de Kantō.

Dado que no se ve el estilo de *munahimo*, resulta difícil discernir si Ujitsuna está llevando un *suō* o un *hitatare-sugata*, aunque el hecho de que la capa intermedia sea de color blanco nos hace decantarnos por este último. En este caso, lleva el *chasen-mage* a la manera tradicional.



**HŌJŌ UJIYASU**  
(1515-1571)

**北条氏康:** 後北条家3代当主。氏綱の嫡男。武田信玄・上杉謙信ら強豪としのぎを削り、関東に一大王国を築いた。知勇兼備の名将で、戦国期随一の民政家としても著名。

*Hōjō Ujiyasu: Go-Hōjō-ke san-dai tōshu. Ujitsuna no chakunan. Takeda Shingen – Uesugi Kenshin-ra kyōgō to shinogi wo kezuri, Kantō ni ichi-dai-ōkoku wo kizuita. Chiyū-kenbi no meishō de, Sengoku-ki-zui-ichi no min-sei-ke toshite chomei.*

**Hōjō Ujiyasu:** tercer señor del clan Hōjō tardío. Primogénito de Ujitsuna. Logró resistir los feroces ataques de Takeda Shingen y de Uesugi Kenshin, construyendo un gran reino en Kantō. Comandante famoso por su conocimiento y valor, es uno de los generales del periodo Sengoku notorio por sus dotes administrativas.

Hōjō Ujiyasu lleva el *hitatare-sugata* completo con el *samurai-eboshi* en la cabeza. En cuanto a las dos cicatrices en la cara, no están respaldadas por fuentes de confianza ni aparece en sus retratos oficiales, aunque sí aparece en el *Mei-shō gen-kō-roku*:

氏康、十六歳小澤原の初陣より一生の勝利三十六度、終に一度も敵に上げ巻を見せず、往々身を以て敵に當り、刀鎗

の創七ヶ所、面に刀創二ヶ所あり、故に時人向創を氏康創  
と言つて、[...]<sup>592</sup>

*Ujiyasu, jyū-roku-sai Ozawagahara no uijin yori isshō no shōri san-  
jyū-roku-do, tsui ni ichido mo teki ni agemaki wo misezu, ōō mi wo  
motte teki ni atari, tōsō no kizu shichi-ka-sho, men ni tōsō ni-ka-sho  
ari, yue ni toki mukafukiya wo Ujiyasu-sō to itte [...] [t.a.]*

Ujiyasu, desde su bautismo de fuego a los dieciséis años en Oza-  
wagahara, a lo largo de su vida reunió treinta y seis victorias, y  
hasta el final no mostró ni una vez la espalda al enemigo, fre-  
cuentemente enfrentándose directamente, al contrario, te-  
niendo así heridas de arma blanca en siete sitios, y dos heridas de  
katana en la cara, hasta el punto de que a las heridas sufridas en  
la parte delantera se llamaron heridas de Ujiyasu [...] [t.a.]

---

<sup>592</sup> OKANOYA, S. [岡谷繁実], «北条氏康» (*Hōjō Ujiyasu*), *名将言行録 1 (Mei-shō gen-kō-roku 1*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 1 [t.a.]), Tokio, Iwanami-shoten, 1944, pp. 51-65, espec. p. 64, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043024> (fecha de consulta: 10-I-2022).

*El clan Mōri*



**MŌRI MOTOHARU**  
(1530-1586)

**毛利元春・吉川元春:** 毛利元就の次男。安芸の豪族・吉川家を継ぎ、山陰地方の攻略にあたる。不敗を誇った家中随一の猛将である一方、陣中で「太平記」40巻を写本したという。

*Mōri Motoharu – Kikkawa Motoharu: Mōri Motonari no jinan. Aki no gōzoku – Kikkawa-ke wo tsugi, San'in-chihō no kōryaku ni ataru. Fuhai wo hokotta kachū-zuiichi no mōshō de aru ippō, jin-chū de «Taihei-ki» yonjū-maki wo shahon shita to iu.*

**Mōri Motoharu – Kikkawa Motoharu:** segundo hijo de Mōri Motonari. Fue el heredero del clan Kikkawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de San'in. Además de ser un general sobresaliente con fama de invencible, se dice que durante una campaña llegó a copiar los cuarenta libros de «La Gran Pacificación».

Mōri Motoharu lleva una *dō-maru*, una coraza clásica típica de comienzos del periodo Sengoku, cubierta con un *jinbaori*, y completa el conjunto con *sode* con lazada de estilo *sugake-odoshi* y *shino-gote*. En la cabeza lleva un *nashi-uchi-eboshi* (梨子打烏帽子), que solía llevarse bajo el *kabuto*. También podemos apreciar cómo lleva la *uchigatana* en la cintura.



**MŌRI MOTONARI**  
(1497-1571)

**毛利元就:** 安芸の戦国大名。権謀術数を駆使して勢力を拡大、中国10カ国の主となった稀代の謀将。厳島合戦では数々の謀略で陶晴賢を翻弄、5倍の兵力の敵を破った。

*Mōri Motonari: Aki no Sengoku-daimyō. Kenbō-jussū wo kushi shite seiryoku wo kakudai, Chūgoku jyū-kakoku no nushi to natta kitai no bōshō. Itsukushima-kassen de wa kazukazu no bōryaku de Sue Harukata wo honrō-gobai no heiryoku no teki wo yabutta.*

**Mōri Motonari:** *daimyō* de Aki. Expandió su influencia mediante el uso de argucias, siendo un impecable estratega que llegó a ser el señor de las diez provincias de Chūgoku. En la batalla de Itsukushima controló a Sue Harukata con sus tretas, llegando a derrotar un ejército cinco veces superior al suyo.

La armadura que lleva el líder de la familia Mōri en el retrato, desde la *dō-maru* con *kebiki-odoshi* de color blanco, los *ō-sode* conjuntados con el mismo estilo, e incluso el *kabuto* con forma de *eboshi* y plumas de pavo real a los lados, es todo ello una reproducción exacta de un *gusoku* del periodo Azuchi-Momoyama que se conserva actualmente en el santuario de Itsukushima (pref. Hiroshima) que se dice fue donado por el propio Motonari.<sup>593</sup> El otro

---

<sup>593</sup> *Hiroshima Prefecture Official Site – 広島県の文化財 – 銀小札白糸威胴丸具足 (Hiroshima-ken no bunkazai – gin-kozane-shira-ito-odoshi-dōmaru-gusoku, Bienes Culturales Importantes de la prefectura de Hiroshima – Conjunto de armadura de coraza con*

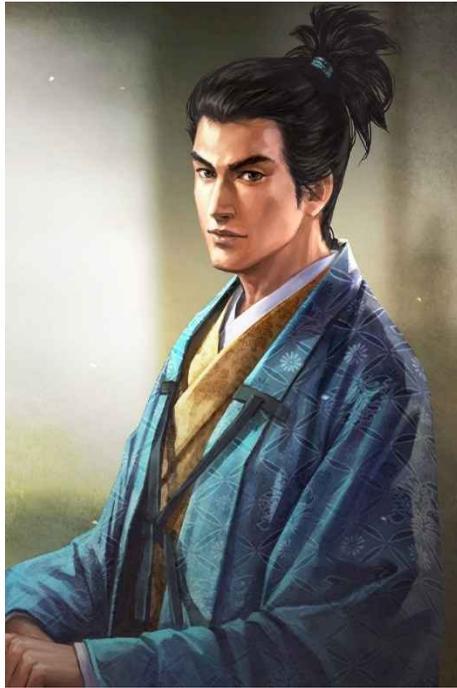
retrato que le dedica al personaje el videojuego, en el que lleva un *daimon* y *samurai-eboshi*, parece estar inspirado en uno de los retratos del *daimyō* que se cree fue pintado en 1591 y que pertenece al templo Tōshun-ji (ciudad de Yamaguchi, pref. Yamaguchi), si bien el coloreado es más vistoso.



Figura 92. *Gin-kozane-shira-ito-odoshi-dōmaru-gusoku* (izda.), segundo retrato de Motonari en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (centro) y retrato de Motonari de 1591 (dcha.) [*Hiroshima Prefecture Official Site*, <https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html>; *Mōri Museum*, [https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha\\_gaiyou/index.html?n=9](https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha_gaiyou/index.html?n=9)].

---

placas plateadas y *kebiki-odoshi* en hilo blanco [t.a.], <https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**MŌRI TAKAKAGE**  
(1533-1597)

**毛利隆景・小早川隆景:** 毛利元就の三男。安芸の豪族・小早川家を継ぎ、山陽地方の攻略にあたる。本能寺の変後は毛利家の存続をはかって豊臣秀吉に接近し、五大老の1人となった。

*Mōri Takakage – Kobayakawa Takakage: Mori Motonari no sannan. Aki no gōzoku – Kobayakawa-ke wo tsugi, San'yo-chihō no kōryaku ni ataru. Honnō-ji no hen go wa Mōri-ke no sonzoku wo hakatte Toyotomi Hideyoshi ni sekkin shi, Go-tai-rō no hitori to natta.*

**Mōri Takakage – Kobayakawa Takakage:** tercer hijo de Mōri Motonari. Fue el heredero del clan Kobayakawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de San'yō. Después del Incidente de Honnō-ji, tomó el relevo en el mando del clan Mōri y tras acercarse a Toyotomi Hideyoshi, llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes.

Takakage lleva la ropa cotidiana típica de un guerrero del periodo Sengoku, con un *suō* estampado de color azul con su distintivo *suō no munahimo*, seguido de un *kosode* marrón encima del *juban*. El pelo lo lleva recogido en la versión actualizada del *tabane-gami*.



**MŌRI TAKAMOTO**  
(1523-1563)

**毛利隆元:** 安芸の戦国大名。元就の嫡男。大内家の人質となり、大内義隆から加冠され元服した。父の後見を受けて中国経略に従事するが、出雲遠征に向かう途中に急死。

*Mōri Takamoto: Aki no Sengoku-daimyō. Motonari no chakunan. Ōuchi-ke no hitojichi to nari, Ōuchi Yoshitaka kara kakan sare genpuku shita. Chichi no kōken wo ukete Chūgoku-keiryaku ni jūji suru ga, Izumo-ensei ni mukau tochū ni kyūshi.*

**Mōri Takamoto:** *daimyō* de Aki. Heredero de Motonari. Fue rehén del clan Ōuchi, celebrando la ceremonia de la llegada a su mayoría de edad con Ōuchi Yoshitaka. Con el apoyo de su padre, fue gobernante de Chūgoku, pero murió repentinamente a mitad de camino mientras se dirigía a una campaña en Izumo.

De manera similar a su hermano pequeño, Takamoto lleva una variedad ligeramente más formal que el *suō*, el *hitatare*, lo que viene reforzado por el *samurai-eboshi* en la cabeza y lo que parece ser un *sensu* en la mano derecha.



**MŌRI TERUMOTO**  
(1553-1625)

**毛利輝元:** 毛利隆元の嫡男。祖父・元就の死後、毛利家を継ぎ、秀吉の下では五大老の1人となる。関ヶ原合戦では西軍総大将の座に就くが、戦場に出ることはなかった。

*Mōri Terumoto: Mōri Takamoto no chakunan. Sofu – Motonari no shigo, Mōri-ke wo tsugi, Hideyoshi no shita de wa Go-tai-rō no hitori to naru. Sekigahara-kassen de wa Sei-gun sōdaishō no za ni tsuku ga, senjō ni deru koto wa nakatta.*

**Mōri Terumoto:** sucesor de Mōri Takamoto. Tras la muerte de su abuelo, Motonari, fue el heredero del clan Mōri, y sirviendo a Hideyoshi llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes. En la batalla de Sekigahara fue uno de los supremos comandantes del ejército del Oeste, aunque no llegó a salir al campo de batalla.

Terumoto lleva un conjunto muy similar al de Takamoto, *hitatare-sugata* con *samurai-eboshi* y *sensu* en la mano, aunque en este caso lleva un *kosode* carmesí encima del *juban* y es claramente visible la *uchigatana* en la cintura o *koshi-gatana*.



**ŌUCHI YOSHITAKA**  
(1507-1551)

**大内義隆:** 大内家31代当主。7カ国の守護を務め中国・九州に覇を唱えた。養嗣子・晴持の死後は文事に傾倒して独自の文化を築くが、家臣・陶晴賢の謀叛に遭い自害。

*Ōuchi Yoshitaka: Ōuchi-ke sanjū-ichidai tōshu. Shichika-koku no shugo wo tsutome Chūgoku – Kyūshū ni ha wotonaeta. Yōshishi - Harumochi no shigo wa bunji ni keitō shite dokuji no bunka wo kizuku ga, Kashin – Sue Harukata no muhon ni ai jigai.*

**Ōuchi Yoshitaka:** trigésimoprimer señor del clan Ōuchi. Era el *shugo* de siete provincias, y su poder se extendía desde Chūgoku hasta Kyūshū. Tras la muerte de su heredero adoptivo, Harumochi, se dedicó exclusivamente a la literatura contribuyendo al desarrollo de la cultura japonesa. Se suicidó durante una revuelta causada por uno de sus vasallos, Sue Harukata.

Ōuchi Yoshitaka va vestido con un *hōko-sugata*, lo que destaca su buena relación con la Corte Imperial. Debajo del *hōeki no hō* lleva el característico *hitoe* rojo y debajo el *akome*, completando el conjunto con un *suiei no kanmuri*. Como accesorio está sujetando el *shaku* que suele verse a menudo en retratos de *shōgun* y nobles y complementaba con frecuencia este tipo de atuendos formales.



Figura 93. Imagen con *shaku* [Kotobank, <https://kotobank.jp/word/%E7%AC%8F-75771>].



**SUE TAKAFUSA**  
(1521-1555)

**陶晴賢:** 大内家臣。興房の子。「西国無双の侍大将」と評された。主君・義隆を自害させ大友晴英を当主に迎えて主家を傀儡化した。厳島合戦で毛利元就に敗れ、自害。

*Sue Harukata: Ōuchi kashin. Okifusa no ko. «Shikoku musō no samurai taishō» to hyō sareta. Shukun – Yoshitaka wo jigai sase Ōtomo Harue wo tōshu ni mukaete shuka wo kairai-ka shita. Itsukushima-kassen de Mōri Motonari ni yabure, jigai.*

**Sue Harukata:** vasallo del clan Ōuchi. Hijo de Okifusa. Se le consideraba «un general samurái sin rival en Shikoku». Obligó a suicidarse al señor del clan, Yoshitaka, poniendo en el poder a Ōtomo Harue, que fue su marioneta. En la batalla de Itsukushima perdió contra Mōri Motonari, y se suicidó.

Sue Takafusa lleva una *dō-maru kebiki-odoshi*, los *sode* parecen ser del mismo tipo, *nodowa* dorado conjuntado con las solapas del *jinbaori* blanco, un *nae-eboshi* (菱烏帽子) en la cabeza (que solían llevar los guerreros en la época) y un *saihai* en la mano que resalta su condición de líder.

### *El clan Date*



**DATE MASAMUNE**  
(1567-1636)

**伊達政宗:** 伊達家17代当主。輝宗の嫡男。瞬く間に周辺諸国を切り従えて24歳で奥州に覇を唱え「独眼竜」と畏怖された。権謀術数で豊臣・徳川両政権を生き抜いた。

*Date Masamune: Date-ke jyū-nana-dai tōshu. Terumune no chakunan. Mabataku aida ni shūhen shokoku wo kirishitagaete nyjyū-yon-sai de Ōshū ni ha wo tonae «Dokuganryū» to ifu saretā. Kenbō-jussū de Toyotomi – Tokugawa ryō-seiken wo ikinuita.*

**Date Masamune:** decimoséptimo señor del clan Date y heredero de Terumune. Anexionó los territorios vecinos en brevísimo tiempo, y con veinticuatro años tomó el control de Ōshū, llegando a ser temido como «El dragón de un solo ojo». Gracias a su sagacidad, logró mantener el poder durante los gobiernos de Toyotomi y Tokugawa.

Empezamos el análisis de los personajes con Date Masamune, quien lleva una *tōsei-gusoku* que, tal y como se ha comentado en la introducción, utiliza lo que

se conoce como una *sendai-dō*. Completa el conjunto con los *tōsei-sode*, *shinogote* y un *jinbaori*, además de su característico *kabuto* decorado con la luna creciente. En general, todo el conjunto parece ser una reproducción del *kuro-urushi go-mai-dō gusoku* (黒漆五枚胴具足; armadura completa con coraza de cinco placas lacada en negro [t.a.]), una armadura perteneciente a Masamune que se conserva en el museo de la ciudad de Sendai. Como va a ser habitual en los diseños que iremos analizando, la melena larga suelta es una licencia que se han tomado los diseñadores para hacer el diseño más atractivo.



Figura 94. *Kuro-urushi go-mai-dō gusoku* en el Museo de la Ciudad de Sendai [*Sendai City Museum*, <https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/>].



**DATE SHIGEZANE**  
(1568-1646)

**伊達成実:** 伊達家臣。実元の子。「武」の面で主君の政宗を補佐した伊達家中随一の猛将。「英毅大略あり」と評された。晩年には徳川家光に奥州の軍談を語っている。

*Date Shigezane: Date-kashin. Sanemoto no ko. «Bu» no men de shukun no Masamune wo hosa shita Date-kechū zuiichi no mōshō. «Eiki-tairyaku ari» wo hyō sareta. Bannen ni wa Tokugawa Iemitsu ni Ōshū no gundan wo katatteiru.*

**Date Shigezane:** vasallo del clan Date. Hijo de Sanemoto. Un gran general que apoyaba a su señor, Masamune, mediante las armas. Se lo consideraba alguien excepcional y un gran estratega. En sus últimos años, le contaba a Tokugawa Iemitsu historias de las guerras en Ōshū.

Date Shigezane también llega una *sendai-dō*, aunque en la mitad superior lleva un *gyōyō* (杏葉), literalmente traducido como «hoja de albaricoque» y que hace referencia a la pieza que protege los *takahimo* (高紐) de la armadura, los nudos que la sostienen por la parte superior. En cuanto a los *sode*, resulta difícil distinguir si están hechos con placas metálicas o con tela al estilo *kebiki-odoshi*, pero, en cualquier caso, por la forma y el tamaño, parecen ser del estilo *tōsei-sode*. Uno de los elementos más distintivos es el *kabuto* con la efigie de un ciempiés que en la cultura popular se asocia a este general. El casco en el que parece estar basado en el videojuego es el conocido como *tetsu-ichimai-*

*bari nanban-kusari kabuto* (鉄一枚張南蛮鎖兜; casco con cadena de bárbaro del sur y placa de hierro [t.a.]), datado en el periodo Edo y que se conserva en el depósito del Museo Nacional de Historia Japonesa (pref. Chiba) y, aunque no queda constancia de que Shigezane poseyera uno, era un insecto popular para estandartes y cascos debido a su asociación como mensajero de Bishamonten, por lo que no está fuera de lugar que lo lleve. La asociación de este general con este diseño concreto puede provenir de una estatua de madera que se conserva de él consagrada en el Date Shigezane-*tamaya* (伊達成実霊屋; Mausoleo de Date Shigezane [t.a.]) que se estima fue construido a principios del periodo Edo, y donde aparece llevando un casco similar. En cualquier caso, se conserva una armadura que sí le perteneció y cuyo *kabuto* sólo está decorado con un largo penacho negro,<sup>594</sup> por lo que la elección de este diseño más inusual por parte de los desarrolladores se deba a la necesidad de hacerlo más atractivo al público y conectarlo con el resto de sus representaciones populares.



Figura 95. *Tetsu-ichimai-bari nanban-kusari kabuto* (izda.), Date Shigezane-*tamaya* (centro) y estatua de madera conservada en su interior (dcha.) [*Miyagi Prefectural Government*, <https://www.pref.miyagi.jp/soshiki>].

<sup>594</sup> *Minamisoma City* - 伊達成実がやってきた (*Date Shigezane ga yatte kita*; Ha venido Date Shigezane [t.a.]), [https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/sections/61/6150/61503/study/1/4/25\\_71.html](https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/sections/61/6150/61503/study/1/4/25_71.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**DATE TANEMUNE**  
(1488-1565)

**伊達植宗:** 伊達家14代当主。奥州探題を獲得し、婚姻外交を駆使して版図を拡大。三男・実元の越後上杉家入嗣問題で嫡男・晴宗と対立し、天文の大乱を引き起こした。

*Date Tanemune: Date-ke jyū-yon-dai tōshu. Ōshū tandai wo kakutoku shi, kon'in-gaikō wo kushi shite hanto wo kakudai. Sannan – Sanemoto no Echigo Uesugi-ke nyūshi-mondai de chakunan – Harumune to tairitsu shi, Tenbun no Tairan wo hikiokoshita.*

**Date Tanemune:** decimocuarto señor del clan Date. Ostentaba el cargo de *tandai* de Ōshū, y aumentó su territorio utilizando los matrimonios como vía de relaciones diplomáticas. Debido a problemas en la sucesión del clan Uesugi de Echigo donde intervino su tercer hijo, Sanemoto, se enfrentó con su heredero, Harumune, y fue expulsado durante el Conflicto Tenbun.

A diferencia de los dos ejemplos anteriores, Tanemune no va vestido con armadura, sino con un atavío formal digno de su posición como *daimyō*, lo que parece ser un *kataginu-hakama*. El peinado no se aprecia con claridad, aunque por el acabado parece un *honda-mage*, que estaría fuera de época.



**DATE TERUMUNE**  
(1544-1585)

**伊達輝宗:** 伊達家16代当主。晴宗の次男。相馬家とたびたび争う。嫡男・政宗に家督を譲った翌年、二本松義継に拉致され、救援に来た伊達軍の銃撃に巻き込まれ死去。

*Date Terumune: Date-ke jyū-roku-dai tōshu. Harumune no jinan. Sōma-ke to tabitabi arasou. Chakunan – Masamune ni katoku wo yuzutta yokunen, Nihonmatsu Yoshitsugu ni racchi sare, kyūen ni kita Date-gun ni jūgeki ni makikomare shibō.*

**Date Terumune:** decimosexto señor del clan Date. Segundo hijo de Harumune. Tuvo frecuentes peleas contra el clan Sōma. Al año siguiente de cederle el control a su heredero, Masamune, fue secuestrado por Nihonmatsu Yoshitsugu, y murió tras encontrarse en medio de un fuego cruzado provocado por el ejército de Date que había ido en su ayuda.

El retrato de Terumune, desde el tocado de la cabeza, el *jinbaori* verde, los *sode* con *kebiki-odoshi*, *kussari-gote* e incluso el *saihai* en el puño son una reproducción casi exacta del retrato suyo que se conserva en los almacenes del museo de la ciudad de Sendai.<sup>595</sup>

---

<sup>595</sup> *Sendai City Museum – 政宗誕生 戦国武将への道のり (Masamune tanjō – Sengoku-bushō he no michinori*; El nacimiento de Masamune – Su camino para ser un general del periodo Sengoku [t.a.]), <https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-18.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).



Figura 96. Retrato de Date Terumune [*Sendai City Museum*, <https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-18.html>].



**KATAKURA KŌJURŌ**  
(1557-1615)

片倉景綱・片倉小十郎: 伊達家臣。19歳で主君・政宗の傳役となり「智」の面で政宗を補佐した智將。豊臣秀吉の小田原征伐に参陣するよう政宗を説得し、伊達家の存続に貢献した。

*Katakura Kagetsuna – Katakura Kōjurō: Date-kashin. Jyū-kyū-sai de shukun – Masamune no moriyaku to nari «chi» no men de Masamune wo hosa shita chishō. Toyotomi Hideyoshi no Odawara-seibatsu ni sanjin suru yō Masamune wo settoku shi, Date-ke no sonzoku ni kōken shita.*

**Katakura Kagetsuna – Katakura Kōjurō:** vasallo del clan Date. Sabio general que a los diecinueve años se convirtió en consejero de Masamune, el jefe del clan, aportándole su sabiduría. Convenció a Masamune de que participara en el Sitio de Odawara liderado por Toyotomi Hideyoshi, contribuyendo así a la continuidad del clan Date.

Kōjurō lleva una *mogami-dō* en la que las lazadas del *sugake-odoshi* están intercaladas, junto con *tōsei-sode* y *tsutsu-gote*. Como accesorios, además de la *wakizashi* con la *uchigatana*, está sujetando en la mano una flauta, concretamente una *shinobue*, ya que tradicionalmente se cree que era un muy buen intérprete de este instrumento.



**KATAKURA KITA**  
(1539-1610)

**片倉喜多:** 伊達家臣・鬼庭良直の娘。伊達政宗を支える名将・鬼庭綱元、片倉景綱らの姉。政宗の乳母、教育係を務めた。片倉家の旗指物「黒釣鐘」を考案した。

*Katakura Kita: Date-kashin – Oniniwa Yoshinao no musume- Date Masamune wo sasaeru meishō – Oniniwa Tsunamoto, Katakura Kagetsuna-ra no ane. Masamune no nyūbo, kyōiku-kei wo tsutometa. Katakura-ke no hata-sashimono «kuro-tsurigane» wo kōan shita.*

**Katakura Kita:** vasalla del clan Date. Hija de Oniniwa Yoshinao. Hermana mayor de Katakura Kagetsuna y Oniniwa Tsunamoto, famosos generales que apoyaron a Date Masamune. Nodriza de Masamune, fue la encargada de criarlo y a quien se le ocurrió el emblema de la «campana negra» para el clan Katakura.

Katakura Kita lleva el patrón de ropa que van a llevar la mayor parte de los retratos de mujeres en este videojuego, cuyo conjunto está inspirado en el atuendo que vestían las mujeres de la clase guerrera en su día a día, consistente en superponer varios *kosode* de distintos colores, el más externo estampado, los internos lisos y la última capa normalmente de color blanco. Para salir a la calle solían cubrirse la cabeza con otro *kosode* adicional, lo que se conoce como *kosode wo kaduku* (小袖を被づく), pero parece haberse obviado este elemento para facilitar la identificación de los personajes. La principal diferencia entre la versión histórica de este atuendo y el del videojuego es el *obi*, que en principio debería ser un *hosō-obi* pero que en los retratos

suele ser estándar. El abanico de papel u *ōgi*, que puede verse sujetado por Kita en la imagen, también era un complemento habitual para este estilo de ropa. En cuanto al peinado, solía ser invariablemente del estilo *binsogi no kami*, ya descrito en la introducción de este apartado y, tal y como se ha comentado anteriormente, lo que no se respeta es el estilo de maquillaje por no estar de acuerdo con los cánones de belleza actuales.



**MOGAMI YOSHIAKI**  
(1546-1614)

**最上義光:** 最上家11代当主。義守の嫡男。父を隠居させ、弟を殺して当主となる。密約外交や敵重臣の暗殺など、権謀術数の限りを尽くし、最上家最大の版図を築いた。

*Mogami Yoshiaki: Mogami-ke jyū-ichi-dai-tōshu. Yoshimori no chakunan. Chichi wo inkyo sase, otōto wo koroshite tōshu to naru. Mitteki-gaikō ya teki-jūshin wo ansatsu nado, kenbō-jussū no kagiri wo tsukushi, Mogami-ke saidai no hanto wo kizuita.*

**Mogami Yoshiaki:** undécimo señor del clan Mogami. Heredero de Yoshimori. Hizo retirarse a su padre, y se convirtió en señor tras matar a su hermano pequeño. Utilizó todos los medios a su alcance, practicando el asesinato de generales enemigos y la diplomacia mediante tratos secretos. Bajo su mando el clan Mogami llegó a controlar más territorios que nunca.

Debido al *jinbaori* carmesí que lleva, no pueden apreciarse demasiados detalles de la coraza que lleva el «Tigre de Dewa», pero podría tratarse de una *mogami-*

*dō*, y en los brazos se aprecia que lleva *shino-gote*. El único elemento que sí se conserva en el museo histórico dedicado a Yoshiaki es uno de sus *kabuto*, en concreto el *sanjyūhachi-ken sōfuku-rinsuji-kabuto* (三十八間総覆輪筋兜), también conocido como *suiji-kabuto* lacado. Pasado de generación en generación por la familia Mogami, se cree que fue un regalo de Oda Nobunaga y que fue el casco que le salvó la vida a Yoshiaki durante un tiroteo con arcabuces durante la batalla de Keichō-Dewa (慶長出羽合戦, *Keichō-Dewa-kassen*), parte de la campaña de Sekigahara de 1600. y que representa el videojuego en el retrato. En cuanto al accesorio, Mogami Yoshiaki lleva la barra de metal de casi dos kilos tallada con inscripciones que se tiene constancia utilizaba como bastón de mando, conservada en el mencionado museo.<sup>596</sup>



Figura 97. *Sanjyūhachi-ken sōfuku-rinsuji-kabuto* (izda.) y bastón de mando (dcha.) pertenecientes a Mogami Yoshiaki y conservados en el museo dedicado a su figura [*Mogami Yoshiaki Museum*, <http://mogamiyoshiaki.jp/>].

---

<sup>596</sup> *Mogami Yoshiaki Historical Museum - 義光の指揮棒 (Yoshiaki no shikibō; El bastón de mando de Yoshiaki [t.a.]*), <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=462022> (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**YOSHI-HIME**  
(1548-1623)

**義姫:** 最上義光の妹。伊達輝宗に嫁ぐ。「奥羽の鬼姫」と呼ばれたほどの激情家であった。政宗、小次郎を産むが、隻眼の政宗を忌み嫌い、毒殺を試みたこともある。

*Yoshi-hime: Mogami Yoshiaki no imōto. Date Terumune ni totsugu. «Ōshū no onihime» to yobareta hodo no gekijōke de atta. Masamune, Kojirō wo umu ga, sekigan no Masamune wo imi kirai, dokusatsu wo kokoromita koto mo aru.*

**Yoshi-hime:** hermana menor de Mogami Yoshiaki. Se casó con Date Terumune. Tenía una personalidad tan violenta que la llamaban la «Princesa Demonio de Ōshū». Dio a luz tanto a Masamune como a Kojirō pero odiaba y despreciaba a Masamune por ser tuerto, hasta el punto de que intentó envenenarlo.

Yoshi-hime vuelve a llevar el mismo estilo de ropa que Katakura Kita pero, en este caso, nos encontramos ante una imprecisión histórica ya que, siendo mujer de un *daimyō*, lo propio habría sido que llevara un *uchikake-sugata*, con la capa más externa o *uchikake* ricamente estampado y decorado, seguido de un *kosode* invariablemente blanco llamado *aigi* y ya debajo otro *kosode* coloreado. De la misma manera, el pelo en este caso es simplemente liso, cuando debería de ir en estilo *sage-gami*, en general colocado por dentro del *uchikake* y, en cualquier caso, recogido en una coleta baja sujeta por una cinta de papel o *takenaga*.

*El clan Sanada*



**SANADA MASAYUKI**  
(1547-1611)

**真田昌幸:** 幸隆の三男。「表裏比興の者」と豊臣秀吉に評された稀代の謀将。関ヶ原へ行軍途中の徳川秀忠軍3万8千を数千の兵で翻弄し、秀忠軍を信濃に釘付けにした。

*Sanada Masayuki: Yukitaka no sannan. «Hyōri-hikyō» to Toyotomi Hideyoshi ni hyō sareta kitai no bōshō. Sekihagara he kōgun-tochū no Tokugawa Hidetada-gun san-man-hassen wo sūsen no hei de honrō shi, Hidetada-gun wo Shinano ni kugiduke ni shita.*

**Sanada Masayuki:** tercer hijo de Yukitaka. Estratega excepcional del que Toyotomi Hideyoshi decía que era «falso y cobarde». Engañó a Tokugawa Hidetada para que se detuviera en Shinano a mitad de camino de la marcha hacia Sekigahara a pesar de que Hidetada tenía un ejército de 38.000 soldados y él sólo unos pocos miles.

Sanada Masayuki lleva una *yoroi* de estilo *tōsei-gusoku*, con coraza de estilo *yokohagi-okegawa-dō*, completando el atavío con *tōsei-sode* y lo que parecen ser *shino-gote* decorados con el emblema del clan Sanada, el *roku-mon-sen*, que también aparece en el *jinbaori*. El pelo lo lleva al estilo *tabane-gami* aunque, tal y como se ha ido comentando, de acuerdo con las normas del periodo Sengoku debería de llevar el cráneo rapado. El único accesorio visible es una *uchigatana* que, en principio, debería ir acompañada por una más corta, aunque es probable que esta simplemente quede fuera de encuadre.



Figura 98. Retrato de Sanada Masayuki en *Renge-jō in-zō* (蓮華定院藏; Colección Ren'gejoin) [Ueda City Digital Archive, <https://museum.umic.jp/sanada/siryō/sandai/040002.html>].



**SANADA NOBUYUKI**  
(1566-1658)

**真田信幸:** 昌幸の長男。徳川家臣・本多忠勝の娘を娶った縁から、関ヶ原合戦では父や弟と別れて東軍に属す。その後も徳川家に忠節を尽くし、真田家の存続に尽力した。

*Sanada Nobuyuki: Masayuki no chōnan. Tokugawa-kashin, Honda Tadakatsu no musume wo metotta en kara, Sekigahara-kassen de wa chichi ya otōto to wakarete tō-gun ni zokusu. Sono ato mo Tokugawa-ke ni chūsetsu wo tsukushi, Sanada-ke no sonzoku ni jinryoku shita.*

**Sanada Nobuyuki:** primogénito de Masayuki. Dado que se había casado con la hija de Honda Tadakatsu, uno de los vasallos del clan Tokugawa, en la batalla de Sekigahara sirvió al ejército del Este separado de su padre y de su hermano pequeño. Tras las batallas, siguió sirviendo al clan Tokugawa, y trabajó para que el clan Sanada continuara existiendo.

Sanada Nobuyuki lleva una *dōmaru* con *kebiki-odoshi* lo que, unido a los *ōsode*, remite a las armaduras de principios del periodo Sengoku. En cuanto al casco, es lo que se conoce como *tōkan-nari-kabuto* (唐冠形兜) o «*kabuto* de estilo de corona china» que se caracteriza por las solapas levantadas y, sobre todo, los *ei*, las dos «alas» lacadas que salen de los lados. Suele atribuírsele este casco a Nobuyuki, aunque no es un hecho comprobado. No obstante, en el museo *Sanadahōbutsu-kan* (ciudad de Nagano, pref. Nagano) se conserva un casco del mismo estilo que se cree fue donado por Hideyoshi a uno de los vasallos de Sanada

Masayuki, con la excepción de que las *ei* no están decoradas con el emblema *roku-mon-sen* como sucede en el retrato del videojuego sino con flores de paulonia, asociadas con Hideyoshi. En cuanto a los accesorios, en este caso se ve el conjunto formado por la *wakizashi* (en la cadera) y la *uchigatana* (donde está apoyando la mano fuera de encuadre), además de un *kawahari-ōgi*, que podría ser una referencia al lado más diplomático de su personalidad.



Figura 99. Tōkan-nari-kabuto [ADEAC, <https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/2000515100/2000515100100040/ht096332>].



**SANADA YUKIMURA**  
(1567-1615)

**真田信繁:** 昌幸の次男。蟄居先の紀伊九度山から大坂城に入り、大坂の陣で寡兵ながらも徳川の大军を相手に奮戦した。その戦いぶりは「真田日本一の兵」と称賛された。

*Sanada Yukimura: Masayuki no jinan. Chikky-saki no Kii Kudo-san kara Ōsaka-jō ni hairi, Ōsaka no jin de kahei nagara mo Tokugawa no taigun wo aite ni funsen shita. Sono tataki-buri wa «Sanada nihon-ichi no hei»to shōsan.*

**Sanada Yukimura:** segundo hijo de Masayuki. Después de su exilio en la provincia de Kii, en la montaña Kudo, entró a servir en el castillo de Osaka. Durante el Sitio de Osaka, opuso una fiera resistencia al enorme ejército de Tokugawa a pesar de sólo disponer de unos pocos soldados. Su actuación en esa batalla le valió el elogio de «Sanada, el mejor soldado de Japón».

Siguiendo con Sanada Yukimura lleva un *gusoku* formado por la coraza *yokohagi-okegawa-dō*, el *nodowa* cubriéndole el cuello, *sode*, *shino-gote* y *jinbaori*, siendo uno de los elementos más destacables el color rojo del conjunto, el *aka-zonae*, que se dice llevó durante el Sitio de Osaka de 1615.<sup>597</sup> El casco

---

<sup>597</sup> HONGŌ, K. [本郷和人], *戦国武...*, *op. cit.*, p.150. También aparece representada su unidad toda vestida de color rojo en un biombo del periodo Edo dedicado a esta batalla. «0005.大坂の陣 名場面 10 選【終了】» (*Ōsaka no jin – Meibamen jyū-sen [shūryō]*; Selección de diez escenas famosas del Sitio de Osaka [final] [t.a.]), *Tumblr*, (22-VII-

decorado con la cornamenta de ciervo se conoce como *kaduno-maedate-kabuto* (鹿角前立兜) y el museo Chidō (ciudad de Tsuruoka, pref. Yamagata) conserva una *yoroï* completa de Sakai Tadatsugu (1527-1596), uno de los *Shi-ten-ō* de Tokugawa Ieyasu (徳川四天王; *Tokugawa Shi-ten-ō*; Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa [t.a.]<sup>598</sup>, de la que forma parte un casco similar al del retrato, aunque con los cuernos considerablemente más largos. Si bien dicha decoración era popular entre los generales del periodo Sengoku, no está demostrado que Yukimura llegara a poseer uno, aunque es lo que se le suele asociar en la cultura popular. En cuanto a los accesorios, en el retrato Yukimura va armado con una lanza de estilo *jūmonji* (十文字槍), nombre que toman las lanzas que tienen la punta en forma del *kanji* de diez, y que, una vez más, es una leyenda que parece estar originada en los *gunki*.



Figura 100. *Kaduno-maedate-kabuto* de Sakai Tadatsugu [*Cultural Heritage Online*, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/56935/1>].

---

2020), <https://fuyunojin.tumblr.com/post/624323821367951360/000> イベント大坂の陣名場面-人気投票受付中 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

<sup>598</sup> Cuatro generales considerados los pilares del clan Tokugawa y los principales artífices en la hegemonía de Ieyasu. Los otros tres eran Honda Tadakatsu, Sakakibara Yasumasa (1548-1606) e Ii Naomasa (1561-1602).

Acabamos este apartado con Sanada Yukitaka que, a diferencia del resto de miembros del clan que llevan puesto el *gusoku*, sólo lleva la coraza. La ausencia de *munahimo* nos lleva a pensar que no está llevando el atuendo formal de los *daimyō*, como el *suō* o el *daimon*, sino que simplemente se trata de un *haori*, completado por lo que parece ser un *hakama*. El *chasen-mage*, en este caso, correctamente representado, dota de sobriedad a este retrato que parece enfatizar su papel como estratega más que como guerrero, aunque no se olvidan de mostrar esta faceta dibujando las dos *katana* en su cintura.



**SANADA YUKITAKA**  
(1513-1574)

**真田幸隆:** 武田家臣。信州先方衆。主君・信玄が攻略出来なかった信濃砥石城を謀略で落城させ、知略は信玄に勝ると賞された。以後、信玄の参謀の1人として活躍する。

*Sanada Yukitaka: Takeda-kashin. Shinshū-sakiteshū. Shukun, Shingen ga kōryaku dekinakatta Shinano Toishi-jō wo bōryaku de raku-jō sase, chiriyaku wa Shingen ni masaru to shōsareta- Igo, Shingen no sanbō no hitori toshite katsuyaku suru.*

**Sanada Yukitaka:** vasallo del clan Takeda. Procedente de Shinshū. Con sus estratagemas provocó la caída del castillo de Toishi en Shinano, que Shingen, el jefe del clan, no había podido conquistar, lo que hizo que alabara su buen juicio y se convirtiera en su consejero.

*El clan Chōsokabe*



**CHŌSOKABE MORICHIKA**  
(1575-1615)

**長宗我部盛親:** 元親の四男。関ヶ原合戦で西軍に属して改易され、京で寺子屋を開く。のち大坂城に入り、藤堂高虎軍を壊滅させるなど活躍したが、大坂落城後、斬首された。

*Chōsokabe Morichika: Motochika no shinan. Sekihagara-kassen de sei-gun ni zoku-shite kaieki sare, Kyō de terakoya wo aku. Nochi Ōsaka-jō ni hairi, Tōdō Takatora-gun wo kaimetsu saseru nado katsuyaku shita ga, Ōsaka-rakujō-go, zanshu sareta.*

**Chōsokabe Morichika:** cuarto hijo de Motochika. Durante la batalla de Sekigahara se alió con el ejército del Oeste, pero luego cambió de profesión y abrió una escuela-templo en Kioto. Más tarde, entró a servir en el castillo de Osaka donde, entre otras cosas, provocó la derrota del ejército de Tōdō Takatora. Tras la caída del castillo de Osaka, fue decapitado.

Empezando por Chōsokabe Morichika, lleva un *tōsei-gusoku*, con una coraza sencilla de estilo *mogami-dō*, lo que unido a los *tōsei-sode* y a los *shino-gote* le da a la armadura un aspecto ligero, funcional y moderno, típico de finales del periodo Sengoku. El casco no parece estar conservado en ninguna institución, pero es el que se le pone a su padre Motochika en las estatuas y festivales que se le dedican, como el *Chōsokabe-fesu* (長宗我部フェス, Festival

## La Historia en *Nobunaga's...*

Chōsokabe [t.a.] organizado en noviembre de cada año en la ciudad de Nankoku (pref. Kōchi), por lo que pueden haberlo incluido como referencia a él. En cuanto a los accesorios, en la mano sujeta lo que parece ser un *gunsen* y porta las dos *katana*, donde en el mango de la *wakizashi* puede apreciarse el emblema de los Chōsokabe.



Figura 101. Estatua de Motochika en Kōchi [*Kōchi City*, <https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/>].



**CHŌSOKABE MOTOCHIKA**  
(1539-1599)

**長宗我部元親:** 土佐の戦国大名。岡豊城主。国親の子。剽悍の一領具足衆を率い、瞬く間に周辺諸国を制圧。10数年で四国統一を成し遂げ「土佐の出来人」の異名をとった。

*Chōsokabe Motochika: Tosa no Sengoku-daimyō. Okō-jōshu. Kunichika no ko. Hyōkan no ichiryō-gusoku-shū wo hikii, matataku aida ni shūken-shokoku wo seiatsu. Jyū-sū-nen de Shikoku-tōitsu wo nashitoge «Tosa no de-kijin» no ina wo totta.*

**Chōsokabe Motochika:** *daimyō* de Tosa. Señor del castillo de Okō. Hijo de Kunichika. Dirigía un territorio lleno de gentes muy fieras, y en muy poco tiempo tomó el control de los estados vecinos. En diez años unificó Shikoku, ganándose el sobre nombre de «El Diligente de Tosa».

Motochika también lleva un *tōsei-gusoku* y, aunque no puede apreciarse bien su coraza, el estilo de los *sode* nos lleva a pensar que está llevando un conjunto similar al de su hijo Morichika, aunque el *jinbaori* le añade formalidad. El casco, como se ha comentado, es el que se le asocia popularmente al personaje histórico, y el peinado es el *tabane-gami* sin rapar predominante en este videojuego.



**HŌSOKABE NOBUCHIKA**  
(1565-1586)

**長宗我部信親:** 元親の嫡男。織田信長の偏諱を賜る。文武に優れ、人望を集めた。豊臣秀吉の九州征伐に従軍し、豊後戸次川合戦で戦死した。元親は非常に落胆したという。

*Chōsokabe Nobuchika: Motochika no chakunan. Oda Nobunaga no henki wo tamawaru. Bunbu ni sugure, jinbō wo atsumeta. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu ni jūgun shi, Bungo-Hetsugigawa-kassen de senshi shita. Motochika wa hijō ni rakutan shita to iu.*

**Chōsokabe Nobuchika:** heredero de Motochika. Uno de los *kanji* de su nombre le fue otorgado por Oda Nobunaga. Era diestro tanto en las letras como en las armas, y se tenían grandes expectativas en él. Participó en la campaña de la conquista de Kyūshū por Toyotomi Hideyoshi, y murió en la batalla de Hetsugigawa en Bungo. Se dice que Motochika quedó desconsolado por su pérdida.

La armadura que lleva Nobuchika en el retrato parece ser una reproducción de la que se conoce como *shu-urushi-nuri aka-ito-kebiki-odoshi gusoku* (朱漆塗赤糸毛引緘具足; armadura completa de entrelazado *kebiki-odoshi* con hilo rojo y pintada con laca carmesí [t.a.]) que se cree perteneció a este general y está conservada en los almacenes del templo Sekkei-ji (ciudad de Kōchi, pref. Kōchi). El casco también está tomado de este *gusoku*, aunque el dragón que decora la parte frontal está inspirado en otro *kabuto* diferente que también se cree perteneció a Nobuchika según los documentos del Museo de Historia y

Folklore de la ciudad de Kōchi, por lo que el videojuego los habrá combinado seguramente para darle un aspecto más distintivo e impresionante.



Figura 102. *Shu-urushi-nuri aka-ito-kebiki-odoshi* [ *Tōken World*, <https://www.touken-world.jp/tips/30613/>].

*El clan Shimazu*



**ŌTOMO SŌRIN**  
(1530-1587)

**大友宗麟・大友義鎮:** 大友家第21代当主。名は義鎮。義鑑の子。最盛期には九州6カ国を領したが、高城川合戦で島津軍に敗れて家臣を多数失い、以後は没落の一途をたどった。

*Ōtomo Sōrin – Ōtomo Yoshishige: Ōtomo-ke dai-nijū-ichi-dai tōshu. Na wa Yoshishige. Yoshiaki no ko. Saiseiki ni wa Kyūshū rokkaguni wo ryō-shita ga, Takakigawa-kassen de Shimazu-gun ni yaburete kashin wo tasū ushinai, igo wa botsuraku no ichizu wo tadotta.*

**Ōtomo Sōrin – Ōtomo Yoshishige:** vigésimo primer señor del clan Ōtomo. Su nombre era Yoshishige. Hijo de Yoshiaki. Al principio tenía una gran fortuna, controlando seis provincias de Kyūshū, pero en la batalla de Takakigawa fue derrotado por el ejército de Shimazu perdiendo a una gran cantidad de sus vasallos, lo que le llevó a la ruina.

Empezando con Ōtomo Sōrin, lleva un atuendo bastante atípico. Superpuesto al *hakama* marrón lleva puesto un *jinbaori* (identificable gracias al estilo de las mangas y a la manera en la que está atado), en vez del *hitatare*, *kataginu* o *suō* que serían habituales, lo que constituye una mezcla de atuendo civil y militar de la que no se han encontrado precedentes. La capa, por su parte, es un buen añadido ya que representa su relación con el cristianismo, un hecho que aparece descrito con detalle en la *Historia de Japam*, como ya se ha comentado en el apartado anterior, aunque no se profundiza en él en el

videojuego. El cráneo rapado con sólo las patillas y el vello facial sin afeitarse tampoco es uno de los estilos clásicos de este periodo.



**RYŪZOJI TAKANOBU**  
(1529-1584)

**龍造寺隆信:** 龍造寺家19代当主。周家の子。村中・水ヶ江両家を統一して勢力を拡大し、九州5カ国2島を領した「肥前の熊」。沖田畷合戦で島津軍に大敗し、戦死した。

*Ryūzoji Takanobu: Ryūzoji-ke jyū-kudai-tōshu. Chikaie no ko. Muranaka – Mizugae-ke wo tōitsu shite seiryoku wo kōdai shi, Kyūshū go-ka-koku ni-tō wo ryō shita «Hizen no kuma». Okitanawate-kassen de Shimazu-gun ni taihai shi, senshi shita.*

**Ryūzoji Takanobu:** decimonoveno señor del clan Ryūzo-ji. Hijo de Chikaie. Apodado el «Oso de Hizen», unificó los clanes de Muranaka y Mizugae y trabajó para expandir su territorio, llegando a controlar cinco provincias de Kyūshū y dos islas. Sufrió una gran derrota a manos del ejército de Shimazu y murió en la batalla de Okitanawate.

Takanobu lleva una *o-kashi-gusoku* (御貸具足), una *yoroï* sencilla que normalmente se le prestaba a los *ashigaru* y a los sirvientes de las casas guerreras que solían llevar el *ka-mon* del clan impreso en la parte frontal, como es el caso del retrato. En la cintura pueden verse el *wakizashi* y la *uchigatana*, lleva un *saihai* en la mano y el pelo recogido en un *tabane-gami* desmañado.



**SHIMAZU IEHISA**  
(1547-1597)

**島津家久:** 島津家臣。貴久の四男。永吉島津家の祖となる。沖田畷合戦の際は10倍の兵力の龍造寺軍を破る。豊臣秀吉の九州征伐軍に降り、豊臣秀長との会見後に急死。

*Shimazu Iehisa: Shimazu kashin. Takahisa no yonnan. Nagayoshi Shimazu-ke no so to naru. Okitanawate-kassen no sai wa jyū-bai no heiryoku no Ryūzōji-gun wo yaburu. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu-gun ni ori, Toyotomi Hidenaga to no kaikengo ni kyūshi.*

**Shimazu Iehisa:** vasallo del clan Shimazu. Cuarto hijo de Takahisa. Se dice que fue el fundador del clan Nagayoshi Shimazu. En la batalla de Okitanawate, ganó al ejército de Ryūzōji que tenía diez veces más soldados que el suyo. Frustró la conquista de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi. Murió repentinamente tras una audiencia con Toyotomi Hidenaga.

Iehisa viste una *tōsei-gusoku* con *yokohagi-okegawa-dō* y la parte superior con *kebiki-odoshi* granate, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi*, *sino-gote* y *jinbaori* rojo decorado con el *mon* del clan en las solapas y *uchigatana* en mano. El pelo lo lleva recogido en una coleta alta.



**SHIMAZU JISSHINSAI**  
(1493-1568)

**島津日新齋:** 伊作島津家10代当主。嫡男・貴久に島津宗家の家督を継がせる。「いろは歌」を作って家臣の教育にあたるなど、島津家隆盛の基盤を作った島津家中興の祖。

*Shimazu Jisshinsai: Izaku-Shimazu-ke jyuū-dai tōshu. Chakunan – Takahisa ni Shimazu-sōke no katoku wo tsugaseru. «Iroha-uta» wo tsukutte kashin no kyōiku ni ataru nado, Shimazu-ke ryūsei no kiban wo tsukutta Shimazu-ke chūkō no so.*

**Shimazu Jisshinsai:** décimo señor del clan Izaku Shimazu. Le confió el mando del clan a su heredero, Takahisa. Compuso la canción Iroha y se ocupaba de la educación de sus vasallos. Sentó las bases que llevarían a la mayor prosperidad del clan Shimazu, y se dice que fue el responsable de la restauración del clan.

Jisshinsai, por su parte, lleva el atuendo típico de los monjes budistas de este periodo que se ha descrito en el apartado introductorio, siendo las principales diferencias la *shichijō-gesa* y el *saihai* en la mano.



**SHIMAZU TAKAHISA**  
(1514-1571)

**島津貴久:** 島津家15代当主。忠良の嫡男。父の補佐を受けて所領を広げ、薩摩統一を果たす。新兵器・鉄砲の導入や積極的な外交政策などで島津家飛躍の土台を築いた。

*Shimazu Takahisa: Shimazu-ke jyū-go-dai tōshu. Tadayoshi no chakunan. Chichi no hosa wo ukete shoryō wo hiroge, Satsuma-tōitsu wo hatasu. Shin-heiki – teppō no dōnyū ya sekkyokuteki na gaikō-seisaku nado de Shimazu-ke hiyaku no dodai wo kizuita.*

**Shimazu Takahisa:** decimoquinto señor del clan Shimazu. Heredero de Tadayoshi. Siguiendo el consejo de su padre expandió sus territorios, consiguiendo la unificación de Satsuma. Abrazó la llegada de las nuevas armas, los arcabuces, y utilizó con frecuencia la diplomacia, sentando las bases que luego harían al clan Shimazu tan activo.

Takahisa lleva con un *hitatare-sugata* marrón y el pelo recogido en un *chasen-mage*.



**SHIMAZU TOSHIHISA**  
(1537-1592)

**島津歳久:** 島津家臣。貴久の三男。日置島津家の祖となる。豊臣秀吉の九州征伐軍に最後まで抵抗した。多くの家臣が梅北国兼の乱に加担したため、責任をとり自害した。

*Shimazu Toshihisa: Shimazu kashin. Takahisa no sannan. Hioki-Shimazu-ke no so to naru. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu ni saigo made teikō shita. Ōku no kashin ga Umekita Kunikane no ran ni katan shita tame, sekinin wo tori jigai shita.*

**Shimazu Toshihisa:** vasallo del clan Shimazu. Tercer hijo de Takahisa, fue el fundador del clan Hioki Shimazu. Resistió hasta el final contra el ejército que quería conquistar Kyūshū bajo el mando de Toyotomi Hideyoshi. Puesto que muchos de sus vasallos participaron en la rebelión de Umekita Kunikane, asumió la responsabilidad y se suicidó.

La rebelión a la que se refieren en la biografía se conoce como la *Umekita ikki* (梅北一揆, «la sublevación de Umekita» [t.a.]). Fue una revuelta en 1592 en la que participaron los señores feudales locales de la zona de Sashiki (Ashikita, actual pref. Kumamoto), con Umekita al mando, en un intento de rechazar la supremacía de liderazgo de Toyotomi Hideyoshi. Parece ser que el detonante fue el envío de tropas a las invasiones de Corea. Toshihisa lleva una *tōsei-gusoku* consistente en *nuinobe-dō*, *jinbaori* rojo, *fukube-gote* y *uchigatana* en la cintura, con el pelo recogido en la versión actualizada de un *chasen-mage*.



**SHIMAZU TOYOHISA**  
(1570-1600)

**島津豊久:** 島津家臣。家久(貴久四男)の子。朝鮮派兵などに従軍し戦功を立てた。関ヶ原合戦では退却戦の殿軍を務め、本多忠勝や井伊直政らの軍と戦い、討死した。

*Shimazu Toyohisa: Shimazu kashin. Iehisa (Takahisa yonnan) no ko. Kan-sen-hahei nado ni jūgun shi senkō wo tateta. Sekigahara-kassen de wa tai-kyaku-sen no dengun wo tsutome, Honda Tadakatsu ya Ii Nagamasa no gun to tataikai, uchiji shita.*

**Shimazu Toyohisa:** vasallo del clan Shimazu. Hijo de Iehisa (cuarto hijo de Takahisa). Acumuló méritos de guerra durante las invasiones de Corea. En la batalla de Sekigahara, fue la retaguardia durante la retirada de su ejército. Murió peleando contra los ejércitos de Honda Tadakatsu y de Ii Nagamasa.

Toyohisa lleva un atuendo bastante parecido al de Iehisa, con una *dō-maru* con *kebiki-odoshi* azul y *tōsei-sode* a juego, *jinbaori* rojo decorado con el *mon* del clan, *shino-gote* y *uchigatana* en mano. El conjunto es muy similar a una *yoroi* del periodo Edo que se dice que perteneció a este general y que actualmente forma parte de una colección privada. El pelo recogido en una coleta simple.



Figura 103. Utagawa Yoshitora, *Yoshihiro Dai-Nihon Roku-ju-yōshū* (義弘 大日本六十余将; Yoshihiro en Sesenta y seis generales del Gran Japón) [Wikipedia, [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Dai\\_Nihon\\_Rokuju%C5%AByosh%C5%8D.Satsuma\\_Shinazu\\_Hy%C5%8Dgo\\_no\\_Kami\\_Yoshihiro\\_by\\_Yoshitora.jpg](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Dai_Nihon_Rokuju%C5%AByosh%C5%8D.Satsuma_Shinazu_Hy%C5%8Dgo_no_Kami_Yoshihiro_by_Yoshitora.jpg)].



**SHIMAZU YOSHIHIRO**  
(1535-1619)

**島津義弘:** 島津家17代当主。貴久の次男。伊東・大友両家を粉砕し、島津家を隆盛に導いた家中随一の猛将。朝鮮派兵の際は明の大軍を破り「鬼石曼子」と恐れられた。

*Shimazu Yoshihiro: Shimazu-ke jyū-nana-dai tōshu. Takahisa no jinan. Itō – Ōtomo ryō-ke wo funsai shi, Shimazu-ke wo ryūsei ni michibiita kachū-zuiichi no mōshō. Kansen-hahei no sai wa Mei no taigun wo yaburi «Guǐ Shímànǐ» to osorerareta.*

**Shimazu Yoshihiro:** decimoséptimo señor del clan Shimazu. Segundo hijo de Takahisa. Acabó con los clanes de Itō y de Ōtomo, siendo un excelente general que guió al clan Shimazu hacia su época de prosperidad. En las invasiones de Corea derrotó al gran ejército de Mei, siendo temido como «Guǐ Shímànǐ»<sup>599</sup>.

Yoshihiro va vestido con una *dō-maru* parcialmente cubierta por el *jinbaori* rojo, *ō-sode* con *sugake-odoshi* y *tsutsu-gote*. Lleva el pelo recogido en un *chasen-mage* tradicional y un *hachimaki* en la frente. Esta representación, no obstante, no es común en las representaciones de antiguas fuentes visuales.

---

<sup>599</sup> Forma china de decir «Demonio Shimazu».



**SHIMAZU YOSHIHISA**  
(1533-1611)

**島津義久:** 島津家16代当主。貴久の嫡男。優秀な弟たちの協力により領土を拡大、九州をほぼ手中に収めるが、豊臣秀吉の九州征伐軍に敗北し、薩摩1国を安堵された。

*Shimazu Yoshihisa: Shimazu-ken jyū-roku-dai tōshu. Takahisa no chakunan. Yūshū na otōto-tachi no kyōryoku ni yori ryōdo wo kakudai, Kyūshū wo hobo shuchū ni osameru ga, Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu-gun ni haiboku shi, Satsuma ikkoku wo ando sareta.*

**Shimazu Yoshihisa:** decimosexto señor del clan Shimazu. Heredero de Takahisa. Extendió sus tierras gracias a la ayuda de sus excepcionales hermanos pequeños, consiguiendo el control de prácticamente todo Kyūshū, pero fue derrotado durante la conquista de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi, quedándose sólo con el control de la provincia de Satsuma.

Yoshihisa lleva un *kataginu-hakama*, con el *kataginu* de color morado, el *kosode* azul y el *juban* blanco debajo, con el pelo recogido en un *chasen-mage* actualizado. Todo ello lo diferencia de sus hermanos pequeños, más relacionados con la guerra, y ayuda a contextualizarlo como líder de la familia.



**TAKAHASHI JŌUN**  
(1548-1586)

**高橋紹運:** 大友家臣。筑前岩屋城主。吉弘鑑理の次男。立花道雪と双壁をなした猛将。島津軍5万の軍勢を居城にてわずか7百の兵で迎撃、敵兵多数を道連れに玉砕した。

*Takahashi Joūn: Ōtomo kashin. Chikuzen-Iwaya-jōshu. Yoshihiro Akimasa no jinan. Tachibana Dōsetsu to sōheki wo nashita mōshō. Shimazu-gun go-man no gunsei wo kyojō ni te wazuka nana-hyaku no hei wo geigeki, tekiheitasū wo michidure ni gyokusai shita.*

**Takahashi Joūn:** vasallo del clan Ōtomo. Señor del castillo de Iwaya, en Chikuzen. Segundo hijo de Yoshihiro Akimasa. Un general equiparable a Tachibana Dōsetsu. Luchó contra el ejército de Shimazu de 50.000 hombres con sólo setecientos, y sufrió una honorable derrota tras acabar con una gran cantidad de soldados enemigos.

Jōun lleva una *dō-maru* con *kebiki-odoshi* en varios colores, jinbaori púrpura y *sashinuki-gote*, por lo que no lleva *sode*. En cuanto a los accesorios, además del *wakizashi* en la cintura y la *uchigatana* en la mano, lleva el *gyōnin-dutsu* en la cabeza, un tocado del que ya hemos hablado durante la descripción del retrato de Uesugi Kenshin y que enfatiza su relación con la fe budista.

### ***Los fondos de los eventos históricos***

En este apartado vamos a estudiar la ambientación del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, centrándonos en dos aspectos principales: la verificación con la realidad histórica de los fondos visibles durante los eventos históricos. La mayor parte de los que aparecen son genéricos: ciudades castillo, calles de ciudades, campos de arroz, jardines, interiores de casas japonesas sin elementos distintivos.

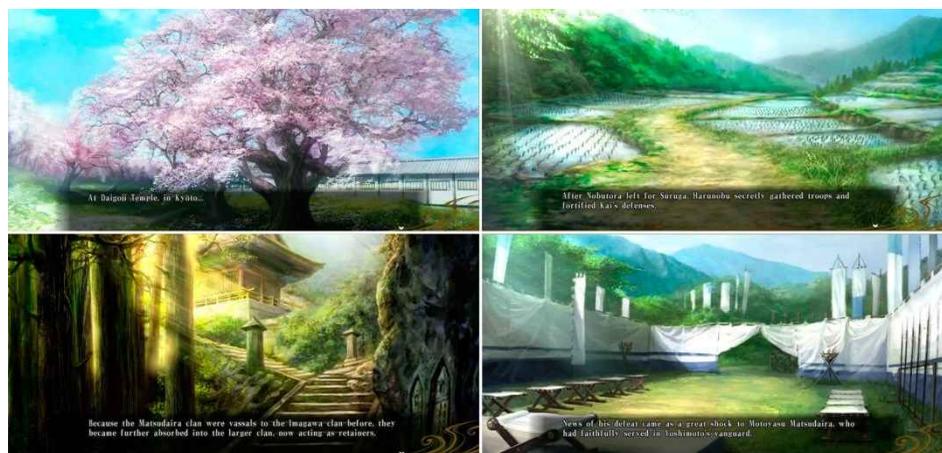


Figura 104. Escenarios genéricos del videojuego: un templo con un árbol de cerezo (arriba izda.), campos de arroz (arriba dcha.), un templo en la montaña (abajo izda.) y el campamento central de un campo de batalla (abajo dcha.) [capturas de pantalla].

Sólo en casos concretos se han diseñado escenarios que representan lugares famosos: el Shiten'ō-ji<sup>600</sup> en Osaka, el templo de Tsurugaoka Hachiman-gū<sup>601</sup> en la ciudad de Kamakura o el santuario de Itsukushima en la isla de Miyajima.

<sup>600</sup> 四天王寺 (Shiten'ō-ji [t.a.]), <http://www.shitennoji.or.jp/> (fecha de consulta: 19-IV-2018).

<sup>601</sup> 鶴岡八幡宮 (Tsurugaoka Hachiman-gū [t.a.]), <http://www.hachimangu.or.jp/> (fecha de consulta: 19-IV-2018).

Hay que concretar que algunos de estos escenarios se reutilizan: por ejemplo, el Shiten'ō-ji se utiliza de fondo tanto para el entierro del padre de Nobunaga<sup>602</sup> como para la reunión de Nobunaga con su suegro, Saitō Dōsan.<sup>603</sup>



Figura 105. Escenarios del videojuego (izda.) y localizaciones reales (dcha.), concretamente el Shiten'ō-ji (arriba) y el Tsurugaoka Hachiman-gū (abajo) [capturas de pantalla; *MikuPro*, <http://jp-isan.com/sitennoji.html>; *Jalan News*, <https://www.jalan.net/news/article/537362/>].

El caso más destacado es el del *torii* (鳥居) en medio del agua del santuario de Itsukushima (declarado Patrimonio Mundial de la Humanidad), donde la correlación entre la imagen del videojuego y la realidad es prácticamente exacta. El templo está dedicado a tres deidades: Ichikishimahime no mikoto (市杵島姫命), Tagorihime no mikoto (田心姫命) y Tagitsuhime no mikoto

<sup>602</sup> Según *La Crónica de Nobunaga*, el entierro de Nobuhide no fue en ese templo sino en Banshō-ji. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 60. 萬松寺 (Banshō-ji[t.a.]), <http://www.banshoji.or.jp/> (fecha de consulta: 19-IV-2018).

<sup>603</sup> GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P. *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 61.

(湊津姫命), encargadas de velar por el bienestar de la familia imperial y proteger al país, especialmente a los marineros. La construcción original data del siglo VI, aunque no fue hasta 1168 que Taira no Kiyomori (1118-1181), fiel habitual del templo original, lo reconstruyó al estilo *shinden-zukuri* (寝殿造), utilizado para palacios y mansiones aristocráticas, que se puede observar en la actualidad. A la par que Kiyomori ascendía de puesto en la corte, los aristócratas e incluso la familia imperial empezaron a visitarlo con frecuencia. Tras la muerte de Kiyomori, el templo fue pasando a pertenecer a distintos señores a lo largo de los siglos. Durante el periodo Sengoku, el templo estaba bajo el cuidado de los clanes Ōuchi y Mōri, como se ha explorado en el análisis de los eventos históricos de este último clan.



Figura 106. Escenarios del *torii* en Miyajima en el videojuego (izda.) y en la realidad (dcha.) [captura de pantalla; *Kkday*, <https://www.kkday.com/ja/product/113970>].

También se ajusta a la realidad el diseño del barco que se utiliza como fondo al hablar de las batallas navales, el *atakebune* (安宅船), nombre que reciben los barcos de guerra utilizados durante los siglos XVI y XVII en Japón. Estaban contruidos de manera muy sólida, dándole más importancia a su potencia de ataque que a su aerodinamismo. Los flancos estaban formados por un grueso muro de planchas de madera perforadas con pequeños agujeros, a través de los cuales los samuráis que acompañaban a los remeros disparaban con armas de fuego y arcos. La cubierta superior estaba abierta al exterior y protegida por un pequeño baluarte que era una extensión de los flancos. En

algunas versiones, como la que aparece en el videojuego, había una cabina, también muy sólidamente construida, encima de la cubierta. Además de la propulsión por remos, era común la existencia de un mástil central que sostenía una gran vela decorada normalmente con el *ka-mon* del *daimyō* al que pertenecía el barco, aunque el mástil solía estar bajado cuando el barco atacaba. La tripulación habitual de un *atakebune* eran ochenta remeros, sesenta samuráis y treinta arcabuceros.



Figura 107. *Atakebune* en el videojuego (izda.) y reproducción (dcha.) [captura de pantalla; TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2): Japan and Korea AD 612–1639*, Oxford, Osprey, 2003, pp. 24-33].

Un fondo que merece especial atención es el del castillo, que se utiliza independientemente de dónde esté situada la acción, sea en el Castillo de Gifu, en el de Nagoya o en cualquier otro. Se trata de una reinterpretación del Castillo de Azuchi, construido entre 1576 y 1579 por Nobunaga y símbolo de su poder. Este castillo no se conserva, por lo que existen diversas interpretaciones del mismo. En concreto, existen dos representaciones principales del Castillo de Azuchi: una, con un primer piso de cinco paredes y otra, menos común, con un primer piso de planta cuadrada, que es el caso que tenemos en el escenario de este videojuego. También nos indica que se puede distinguir que es una reinterpretación del desaparecido del Castillo de Azuchi por la segunda planta (empezando por arriba) de planta octogonal, ya que este elemento era propio y característico del Castillo de Azuchi. En cualquier

caso, la imagen del castillo responde a las características generales del tipo de castillo que surgió de la mano de Oda Nobunaga durante el periodo Momoyama, y que se describen a continuación. Hasta el siglo XVI la mayoría de los señores feudales habían construido fortificaciones con estructuras de madera que poco se diferenciaban de las mansiones convencionales. Estas fortificaciones presentaban discretas murallas y un foso de agua más o menos grande según su poder económico. A veces se levantaron fortificaciones en la cumbre de alguna montaña. Estas fortalezas eran suficientes teniendo en cuenta que el único armamento disponible en ese momento eran las espadas, lanzas, arcos y flechas. Sin embargo, con la llegada de portugueses hacia mediados del siglo XVI, los japoneses descubrieron las armas de fuego, los arcabuces que muy pronto aprendieron a fabricar. Este hecho trastocó la seguridad de los antiguos fortines y se dio la necesidad no sólo de cambiar las tácticas de combate sino también mejorar la resistencia de las fortificaciones. Oda Nobunaga, promotor del Castillo de Azuchi, fue pionero en la utilización de nuevas fortalezas defensivas que servían también de residencias (para el señor feudal y su familia, sus samuráis y sirvientes...). Dicho castillo fue construido desde 1576 hasta 1579, en las orillas del lago Biwa, en la provincia de Ōmi. Tales castillos (en el videojuego se mencionan los de Gifu, Nagoya, Osaka y Mino, entre otros) se caracterizaban por los siguientes rasgos:

- Complejo sistema defensivo a base de fosos con agua, y fuertes murallas con base de piedra y parte superior de madera, además de pequeñas torres también de madera. En la edificación de las murallas de piedra, a diferencia de lo que ocurre en los castillos de Europa, no se utilizaba mortero debido a la abundancia de movimientos de tierra. Las murallas de los castillos japoneses fueron construidas en piedra utilizando una técnica de mampostería llamada *ranseki zumi* (乱石積) que consiste en apilar grandes rocas formando un muro e insertar en los huecos pequeñas piedras con el fin de que las primeras quedasen encajadas en su lugar.

- Planta de conjunto con estructura laberíntica: los tránsitos en el interior del castillo son en pendiente y con obligados y fuertes cambios de dirección o con trayectos cerrados (sin salida) que sirven para confundir al enemigo y obligarle a aminorar el paso a fin de que le sea imposible penetrar en el interior.
- Recursos defensivos: suelen presentar una torre principal o torre del homenaje llamada *tenshu* (天守, es la imagen que aparece representada en el videojuego). Además de torre vigía, estas torres se usaban para encerrar a los prisioneros, proteger las reservas de agua y como residencia del señor del castillo cuando éste era sitiado. Un importante cambio se produjo cuando Oda Nobunaga mandó construir el castillo de Azuchi en 1576 cuyo *tenshu* era de seis pisos visibles desde el exterior, aunque en su interior tenía siete pisos. A partir de ese momento, los *tenshu* simbolizarían el poderío de los señores de la guerra sobre los campos de batalla y sobre toda la región vecina. El *tenshu* se erige sobre un alto basamento de piedra. Todo el edificio, salvo la base, se realiza en madera.
- En cuanto al interior del castillo, se encuentran las aspilleras (aberturas estrechas y profundas, practicadas en algunos muros o murallas defensivas, así como en las torres para permitir disparar flechas) y los matacanes (obra que se ubica en la parte alta de una muralla, de una torre o de cualquier otra edificación y que sobresale de ésta por su parte exterior; empleada, durante un asedio o asalto, como un lugar seguro desde el cual sus defensores pueden mirar y atacar en vertical al enemigo).



Figura 108. Escenarios de castillos en el videojuego, el inspirado en el de Azuchi (arriba izda.) y otras ciudades castillo con las características comentadas [capturas de pantalla].

Los interiores también tienden a ser bastante genéricos y a reutilizarse, apareciendo el mismo fondo se esté hablando del interior del castillo de un *daimyō* o del interior del Shiten'ō-ji. En todos los casos suele aparecer una habitación con unos *fusuma* (襖, pantallas deslizantes usadas para dividir espacios interiores) decorados por la escuela Kanō con piezas de cerámica al fondo. En una variación de este escenario de interior aparece una armadura, que no cambia independientemente del clan del que se esté hablando en ese momento.

A pesar de que no se ha visto que estos fondos se correspondan con la decoración de ningún castillo o templo concreto, sí que presentan las características del interior de una casa tradicional japonesa de la época. De manera general, existe en Japón una tendencia hacia la simplificación de la arquitectura que se refleja en el predominio de la línea recta, la predilección por el diseño geométrico y la reducción de la arquitectura a la combinación de planos. En cuanto a la decoración, los periodos Muromachi y Momoyama se caracterizaron por la austeridad y su gusto por el espacio vacío, con el suelo cubierto con *tatami* (esteras de paja trenzada con un tamaño estándar de

## La Historia en *Nobunaga's*...

90×180 cm) y la presencia de *fusuma* y *shōji* (障子, puertas exteriores deslizantes de celosía de madera cubiertas de papel de arroz) que daban flexibilidad al espacio.



Figura 109. Escenarios interiores del videojuego [capturas de pantalla].

Sólo se utilizan escenarios particulares para algunos clanes de especial importancia, para el clan Takeda, donde aparece su *ka-mon* al fondo, o para el clan Uesugi, donde en la pared está el símbolo de Bishamonten.



Figura 110. Escenarios interiores dedicado al clan Takeda (izda.) y al clan Uesugi (dcha.) [capturas de pantalla].

Una situación similar se da en la representación de los jardines que, si bien no se han identificado con ningún jardín concreto, sí presentan los rasgos de los

jardines tradicionales japoneses. El fin último del jardín japonés es dar imagen de la naturaleza, y por tanto una de sus cualidades más representativas es la disposición asimétrica de los elementos, dando lugar a una armonía que se asemeja a la que existe en el mundo natural. Es común la presencia de agua, rocas (resistentes, erosionadas y que presenten formas sencillas y colores tamizados), arena o gravilla (ya sea como único elemento del jardín en el caso de los jardines secos o como parte del conjunto como en los del juego), caminos hechos con losas (formando rutas sinuosas) y, por supuesto, también vegetación.

Concretamente, la mayor parte de los jardines representados en el videojuego pertenecen a la tipología de jardines de interior o *tsuboniwa* (坪庭), que se encuentran en el interior de las viviendas, ya sea en patios o en áreas cerradas de pequeñas dimensiones, y que se disfrutan desde el *engawa* (縁側, corredor que rodea la casa japonesa bajo el alero). Se caracterizan por tener pocos elementos, pero cuidadosamente elegidos, entre los que se suele encontrar rocas, vegetación, agua y objetos de creación humana. En el juego llega incluso a representarse la técnica del *shakkei* (借景) o «fondos prestados», donde se da una unión entre el diseño del jardín y los elementos naturales circundantes que empezó a utilizarse en el periodo Kamakura.



Figura 111. Escenarios de jardines en el videojuego [capturas de pantalla].

Pasando al estudio de los exteriores, dado que el urbanismo se desarrolló en Japón sobre todo a partir del periodo Edo, no hay demasiados datos sobre las ciudades en general, y las ciudades castillo en particular, del periodo Sengoku. Por tanto, una manera alternativa de estudiar las calles de este periodo es a

través de los biombos pintados en la época, muchos de los cuales son de temática urbana. Se tiene constancia, además, de que los creadores del videojuego conocen estos biombos puesto que los utilizaron como fondo para los créditos de *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (2000). A través de su estudio, por tanto, se ha podido constatar que la populosa calle principal flanqueada por tiendas representada en el videojuego concuerda con las imágenes de los biombos estudiados.<sup>604</sup> Además, la ilustración del videojuego también concuerda con las vistas mostradas en un vídeo<sup>605</sup> publicado por el Museo del Castillo de Azuchi donde se muestra una representación hecha por ordenador, no sólo del mencionado castillo, sino también de cómo podría haber sido su ciudad.



Figura 112. Escenarios exteriores en el videojuego [capturas de pantalla].

<sup>604</sup> 狩野孝信 · 重要文化財 洛中洛外図屏風 (*Kanō Takanobu – Jūyō-bunka-zai Raku-chū- raku-gai-zu byōbu*, Kanō Takanobu – Propiedad Cultural Importante Biombo de imágenes de dentro y fuera de la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/重要文化財-洛中洛外図屏風/2gFykwtEijTMdQ?hl=ja> (fecha de consulta: 20-VIII-2018). 狩野宗秀 · 都の南蛮寺図 (*Kanō Sōshū – To no nanban-tera-zu*, Kanō Sōshū – Imagen de un templo *nanban* en la capital [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/都の南蛮寺図/GwEySqbi-zE-cQ?hl=ja> (fecha de consulta: 20-VIII-2018). 南蛮屏風 左隻 (*Nanban-byōbu sashū*; Biombo *nanban* (panel izquierdo) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(左隻\)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(左隻)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja) (fecha de consulta: 20-VIII-2018). 南蛮屏風 (右隻) (*Nanban-byōbu ushū*; Biombo *nanban* (panel derecho) [t.a.]), [https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風\(右隻\)/8QFLE2oTronIkW?hl=ja](https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(右隻)/8QFLE2oTronIkW?hl=ja) (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

<sup>605</sup> *Explore a 3D reconstruction of Azuchi Castle using Virtual Reality (Trailer)*, <https://www.youtube.com/watch?v=QnnVxMniZo0> (fecha de consulta: 20-VIII-2018). Este vídeo pude verlo en directo durante la comentada visita a Azuchi.

En cuanto a la representación de los campos de arroz que actúa como fondo en muchos de los eventos históricos del videojuego, coincide en gran medida con vistas de Shirakawa-go, un pueblo de montaña en la prefectura de Gifu declarado Patrimonio Mundial de la Humanidad por la UNESCO que conserva muchas de las construcciones rurales tradicionales japonesas. De especial interés son las *minka* (民家), granjas tradicionales japonesas cuyo origen se encuentra en el Neolítico, caracterizadas por su planta rectangular y sus tejados triángulos de paja de considerable tamaño, que también aparecen representadas en el videojuego.

### PARTE 3. CONCLUSIONES – EL VIDEOJUEGO COMO *GUNKI* DIGITAL

En este libro se ha presentado un estudio sobre el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* desde un punto de vista formal e iconográfico, centrándonos en los eventos narrados, así como en el análisis de la representación de sus personajes y ambientación, intentando verificar su relación con la realidad histórica, definir cuáles han sido su fuentes y valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer a sus jugadores la historia del Japón Medieval y en concreto del periodo Sengoku.

La conclusión principal es que este videojuego es un «*gunki digital*» (término de acuñación propia), es decir, una versión digital de los *gunki-monogatari* que se produjeron a lo largo del periodo Edo, especialmente entre los siglos XVII al XIX. Siguiendo esta línea, teorizo que los manga y *anime* de ambientación histórica son «*gunki audiovisuales*». Es más, planteo la hipótesis de que manga, *anime* y videojuegos ambientados en el periodo histórico son perpetuaciones todos ellos de los *gunki-monogatari* vistos bajo el prisma de las sensibilidades actuales y añadiendo influencias crossmedia e intramedia.

En el caso concreto del videojuego que hemos tomado como caso de estudio, basarse en los *gunki-monogatari* le permite perpetuar una visión de esta época y sus protagonistas que es familiar con el imaginario popular que fue construido y, sobre todo, divulgado durante el periodo Edo a través de la concepción y difusión de esta y otras formas de la cultura popular nipona.

Esto lleva a que tenga una excelente ambientación que logra sumergirnos en el periodo Sengoku gracias a los fondos, el diseño de los personajes y especialmente, la narración de los eventos históricos. Sin embargo, y por la misma razón, la visión que se da de estas figuras es parcial. Tal y como ya se ha explicado, si bien dichas obras se basan en recuentos históricos más o menos veraces, desde testimonios directos a rumores e incluso la propia imaginación del autor, estos textos son, ante todo, obras literarias, y para contar una historia, que no Historia, es necesario que los personajes cumplan unos roles. Así, para responder a las expectativas del público, Date Masamune será siempre el héroe y Uesugi Kenshin el justiciero, y en ningún caso se intentará humanizar al tirano Takeda Nobutora o al cobarde Ōuchi Yoshitaka.

Conviene concretar que creemos que, desde un punto de vista estético, para atraer a un público amplio, puede ser positivo respetar más o menos los rasgos que la tradición ha forjado para cada figura y que permitan su identificación y, a la par, dar libertad en la construcción externa de los personajes para que resulten atractivos en el mundo de hoy. Después de todo, uno de los valores del videojuego de temática histórica es ofrecer una perspectiva diferente de la Historia. No obstante, en lo que a hechos históricos se refiere, se constata que los papeles de héroes y villanos se mantienen inamovibles después de más de trescientos años. Desde un punto de vista comercial se entiende que resulta complicado intentar desviarse del discurso establecido, pues excluiría a una parte importante del público objetivo, pero consideramos que sería interesante y beneficioso incluir de manera gradual pequeños cambios que acerquen este y otros productos de entretenimiento similares a las realidades históricas, simplemente por el hecho de que una realidad más matizada es definitivamente más interesante que el tópico de buenos contra malos.

A esta parcialidad, nacida de las fuentes utilizadas, se añade la necesidad de actualizar los contenidos a las nuevas sensibilidades socio-políticas de hoy en día, especialmente relevantes en un producto comercial como es el videojuego. Así, en la representación de los hechos del periodo Sengoku divulgados

## Conclusiones

por este juego destacan dos enormes vacíos: las Invasiones de Corea (en las que se tiene constancia que participaron los clanes Mōri, Date, Chōsokabe y Shimazu) y la expansión del cristianismo en Japón, incluso en aquellos casos en los que su presencia no está directamente conectada con su violenta expulsión a finales del siglo XVI (siendo este el caso de los clanes Oda, Mōri, a través de los Ōuchi, Date y Shimazu). También se evitan mencionar costumbres pasadas que están mal vistas según los estándares morales de hoy día, como los matrimonios de conveniencia y las relaciones sexuales con menores; por otra parte, aunque las sexualidades alternativas están camino de convertirse en aceptables dentro de la sociedad japonesa, todavía no son rasgos que puedan asociarse a personajes famosos sin despertar polémica, por lo que tampoco se mencionan. En suma, cualquier relación de las figuras históricas presentes en el videojuego con cuestiones polémicas ha sido sistemáticamente eliminada.

Por tanto, aunque el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es una buena puerta de entrada hacia el periodo Sengoku y hacia sus principales figuras, su adherencia a los *gunki* y su falta de cuestionamiento del hecho histórico provocan que sea sólo una tesela más dentro del mosaico que configura la Historia colectiva, sin ofrecer ninguna posibilidad de evolución y cambio sino sólo la perpetuación de lo ya dicho.



## BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FUENTES

### Bibliografía

#### *Bibliografía general*

ALMAZÁN TOMÁS, D. «La seducción de Oriente: de la chinoiserie al japonismo», *Artigrama*, n° 18, 2003, pp. 83-106.

BONILLO, C. «Aproximación a la cultura de masas como reconstructora de la Historia. Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) a través del manga», en *IV Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 313-321.

BONILLO, C. «El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de *Total War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011)», *e-Tramas*, n° 5, 2020, pp. 1-21, <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/20/44> (fecha de consulta: 18-III-2019).

FERRO, M. *Le Cinéma, une vision de l'histoire*, París, Le Chêne, 2003.

FUJIOKA, M. y KENNY, D. *Japanese Castles*, Osaka, Hoikusha, 1993.

HALL, J. W. «Foundations of the Modern Japanese Daimyo», *The Journal of Japanese Studies*, vol. 20, n° 3, mayo 1961, pp. 317-329, <https://pdfs.semanticscholar.org/3630/d628be41a89431de5050d6c12a35c4cc1f3c.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. y ABAD MERINO, M. «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio», en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Rodríguez, G. F. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*,

- Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. «La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol. 13, nº 1, 2020.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, I. y RODRÍGUEZ, G. F. «Presentación. Videojuegos, historia y cultura», en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y G. F. Rodríguez, (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.
- KOYAMA, Y. [小山友介], *日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで* (*Nihon dejitaru gēmu sangyō-shi – Famikon izen kara sumaho gēmu made*; Historia de la industria de los videojuegos japoneses – Desde antes de la Famicon hasta los videojuegos móviles [t.a.]), Kioto, Jinbun-shoin, 2020.
- MCMULLIN, N. F. *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977.
- MEDEL MARCHENA, I. «Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula», *Comunicación & Pedagogía*, vol. 313-314, 2019, pp. 36-43.
- MORRIS, I. *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.
- ROTH, M. y PICARD, M. «GamifiNation: Historical Characters in the Japanese *Musō* Game *Sengoku BASARA*», en Hennig, M. y Krah, H. (eds.), *Spielzeichen III*, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020, pp. 341-358.
- SALA IVARS, M. A. *Tōsōgu: Lugares en el metal. Monturas de sables japoneses en colecciones españolas*, Tesis Doctoral (directora: Pilar Cabañas Moreno),

## Bibliografía...

- Historia del Arte, Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense de Madrid, 2018.
- SHAW, J. M. (ed.), *The Imjin War 1592-1598: The Japanese Invasion of Korea (From Retinue to Regiment)*, Reino Unido, Helion & Co Ltd, 2020.
- UEDA, K. [上田健太郎], «いごっそうとはちきんの争い» (*Igossō to wa chikin no arasoi*; El *igossō* es una pelea de gallos [t.a.]), Trabajo Fin de Grado, Dept. Adm., Univ. Kōchi, Kōchi, 2014, [https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2014/03/14/a11503\\_95.pdf](https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2014/03/14/a11503_95.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- VENEGAS RAMOS, A. «El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y Memoria», *Revista de Historia Contemporánea*, 2021, <https://doi.org/10.14198/PASADO2020.20.12> (fecha de consulta: 27-XI-2021).
- VENEGAS RAMOS, A., «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego», *Revista de historiografía*, n° 28, 2018, pp. 323-346.
- WATABE, K. «Japanese Swords as Symbols of Historical Amnesia: *Touken Ranbu* and the Sword Boom in Popular Media», *The Asian-Pacific Journal*, vol. 19, n° 7-1, 2021, <https://apjjf.org/2021/7/Watabe.html> (fecha de consulta: 2-XII-2021).
- WATANUKI, T. [綿拔豊昭], «『七種御次第』について» (*Shichishu goshidai ni tsuite*; Sobre *Shichishu goshidai* [t.a.]), *Chuo University – Graduate School of Letters Departmental Bulletin Paper*, n° 15, 2015 pp. 71-87, <https://core.ac.uk/download/pdf/229763889.pdf> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- YAGI, N. [八木直樹], «Daimyo Power and the Relocation of Sengoku Daimyo Castle Towns: A Case of the Bungo Otomo Family», *大分大学教育福祉科学部研究紀要 (Ōita Daigaku Kyōiku Fukushi-ka gakubu kenkyū kiyō*; Boletín de investigación de la Universidad de Ōita Facultad

de Educación Departamento de Servicios Sociales [t.a.], vol. 34, nº 1, 2012, pp. 47-62.

***Bibliografía específica***

BONILLO, C. «Yasuke, el samurái africano», *Revista Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

HACHIJŌ, T. [八條忠基], *日本の装束開倍図鑑 (Nihon no shōzoku-kai-bai-zukan*; Enciclopedia ilustrada de análisis de los trajes en Japón [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2021.

HASEGAWA, Y. [長谷川泰志], «巖島合戦と軍記物語—毛利氏関係軍記を中心に—» (*Itsukushima-kassen to gunki-monogatari - Mōri-shi kankei gunki wo chūshin ni*; La Batalla de Itsukushima y los *gunki-monogatari* - Centrándonos en los *gunki* relacionados con el clan Mōri [t.a.]), *Hiroshima University of Economics*, vol. 41, nº 2, 2018, pp. 17-27, <http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hue/detail/1239020181012142516> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HIRAYAMA, M. [平山優], *天正壬午の乱：本能寺の変と東国戦国史 (Tenshōjingo no Ran: Honnō-ji no hen to Tōgoku sengoku-shi*; El Conflicto de Tenshōjingo: historia del Incidente de Honnō-ji y la guerra de los dominios del Este [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2015.

Hiroshima Prefecture Official Site – 広島県の文化財 – 銀小札白糸威胴丸具足 (*Hiroshima-ken no bunkazai – gin-kozane-shira-ito-odoshidōmaru-gusoku*; Bienes Culturales Importantes de la prefectura de Hiroshima – Conjunto de armadura de coraza con placas plateadas y ke-

## Bibliografía...

- biki-odoshi* en hilo blanco [t.a.], <https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景ガイドブック* (*Kobayakawa Takakage Gaidobukku*; La guía de Takakage Kobayakawa [t.a.]), Hiroshima, 三原市経済部観光課 (*Mihara-shi Keizau-bu Kankō-ka*; Departamento de Economía de la Asociación Turística de la ciudad de Mihara [t.a.]), 2016, <http://shiho-ando.com/wordpress/wp-content/uploads/2016/04/小早川隆景ガイドブック.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- HONGO, K. [本郷和人], *戦国武将の開倍図鑑* (*Sengoku bushō no kaibai-zukan*; Enciclopedia de análisis de los generales del periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2015.
- IKEGAMI, R. [池上良太], *図解 日本の装束* (*Zukai Nihon no shōzoku*; Ilustrado – Los atuendos de Japón [t.a.]), Tokio, Shinkigensha, 2008.
- IWAMOTO, N. [岩下紀之], «毛利元就の三本の矢の話» (*Mōri Motonari no sanbon no ya no hanashi*; La historia de las tres flechas de Mōri Motonari [t.a.]), 愛知淑徳大学論集 (*Aichi Shutoku Daigaku ronshū*; Colección de ensayos de la Universidad Aichi Shutoku), vol.12, 1987, pp. 100-112.
- IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・女性編* (*Ūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Josei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos femeninos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-shoin, 2015.
- IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・男性編* (*Fūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Dansei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos masculinos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-shoin, 2015.
- KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学とその周縁* (*Gunki-bungaku to sono shūen*; Literatura de los *gunki* y temas relacionados [t.a.]), Tokio, Kyūko-shoin, 2000.

- KATAOKA, T. «Historico-geographical Reconstruction of a Kokujin-class Castle-town, Kuroiwa, Tosa Province, in Sengoku Period: Based on Both Cadastres of Chōsokabe and the Meiji Period», *Rekishi Chiri-gaku*, vol. 51, n.º 2, marzo 2009, pp. 21-27, [http://hist-geo.jp/img/archive/244\\_021.pdf](http://hist-geo.jp/img/archive/244_021.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- KIRINO, S. [桐野作人], *関ヶ原島津退き口: 敵中突破三〇〇里* (*Sekigahara Shimazu nukiguchi – Teki-chū toppa san-byaku-ri*; La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas atravesando campo enemigo [t.a.]), Kenkyū Purasu, Tokio, 2010.
- KOISHIKAWA, Z. [礪川全次] (ed.), *生贄と人柱の民俗学* (*Ikenie to hitobashira no minzokugaku*; Estudios folklóricos sobre sacrificios y pilares humanos [t.a.]), Tokio, Hiyo-sha, 1998.
- KOKUHATA, M. [石畑匡基], «第 51 回「一領具足」の実像» (*Dai 51-kai – Ichiryō-gusoku no jitsuzō*), Número 51.º. La imagen real de los «ichiryō-gusoku» [t.a.], *Rekishi Mangekyō*, (29-VI-2018), [https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/man\\_gekyo/man16\\_08.htm](https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/man_gekyo/man16_08.htm) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- MASUDA, Y. [増田美子] (ed.), *日本装束史* (*Nihon-shōzoku-shi*; Historia del traje en Japón [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2010.
- MIZUHARA, I. [水原一], *軍記と語り物特集・軍記物の本質* (*Gunki to Katari-mono tokushū - Gunki-mono no honshitsu*; Número especial de *Gunki* y otras narrativas - La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), n.º 4, 1966.
- NISHIHARA, K. [西原寛太], «戦国期毛利氏「家中」の形成» (*Sengoku-ki Mōri-shi uchijū no keisei*; Composición del dominio del clan Mōri durante el periodo Sengoku [t.a.]), Trabajo Fin de Máster, *京都先端科学大学人間文化学会* (*Kyōto sentan kagaku daigaku – Ningen Bunka*

## Bibliografía...

- Gakkai*; Universidad de Kioto de Ciencias Avanzadas - Facultad de Humanidades [t.a.], 2018, [https://lab.kuas.ac.jp/~jinbungakkai/pdf/2018/h2018\\_04.pdf](https://lab.kuas.ac.jp/~jinbungakkai/pdf/2018/h2018_04.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- SAN'YO, R. [頼山陽], *山陽遺稿 (San'yō Ikō)*, Osaka, Yamamoto Jūsuke [講山本重助], 1879, [https://www.wul.waseda.ac.jp/koten-seki/html/bunko11/bunko11\\_a11\\_55/index.html](https://www.wul.waseda.ac.jp/koten-seki/html/bunko11/bunko11_a11_55/index.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- YAMADA, J. [山田順子] y UEDA, Y. [植田裕子], *戦国ファッション図鑑 (Sengoku-fasshon-zukan; Enciclopedia de la moda del periodo Sengoku [t.a.]*), Tokio, Rittōsha, 2016.
- YOTSUMOTO, K. [四本健光], «Shimazu Clan in Sekigahara Battle», *Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and Social Science*, vol. 8, 1966, pp. 13-22, <https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- YURIKO, E. [遠藤ゆり子], «Territorial Power and Its Shitsuji's Function during the Warring State Era; Case of Shitsuji Ujiie of Osaki Clan in Oshu», *立教大学・史苑 (Rikyō daigaku - Shion)*, vol. 62, n° 1, pp. 51-70, [https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_uri&item\\_id=1513&file\\_id=18&file\\_no=1](https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=1513&file_id=18&file_no=1) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- 上田市誌 歴史編 6) 真田氏と上田城 (Ueda-shi-shi Rekishi-hen [6] Sanada-shi to Ueda-jō*; Revista de la ciudad de Ueda, edición de Historia [6] – El Clan Sanada y el castillo de Ueda [t.a.]), Nagano, Ueda City, 2002.
- 日本の甲冑: 目録 特別展覧会 1156-1868 (Nihon no kacchū – Mokuroku, tokubetsu-tenrankai*; Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial [t.a.]), Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987.

## Webgrafía

- «0005.大坂の陣 名場面 10 選【終了】» (*Ōsaka no jin – Meibamen jyū-sen [shūryō]*; Selección de diez escenas famosas del Sitio de Osaka [final] [t.a.]), *Tumblr*, (22-VII-2020), <https://fuyunojin.tumblr.com/post/624323821367951360/000> イベント大坂の陣名場面-人気投票受付中 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «Female Samurai Warriors», *Military History Monthly*, 2 de marzo de 2011, <https://www.military-history.org/articles/samurai-wars/female-samurai-warriors.htm> (fecha de consulta: 19-IV-2018).
- «Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered», *The Mainichi*, (12-IX-2017), <https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c> (fecha de consulta: 19-I-2018).
- «安芸氏の繁栄 (中世～戦国時代) » (*Aki-shi no han'ei [Chū-sei – Sengoku-jidai]*; Auge del clan Aki [Edad Media – Periodo Sengoku] [t.a.]), *Aki City Museum of History and Folklore*, (30-I-2018), <https://www.city.aki.kochi.jp/rekimin/rekisi/akisi/akisi.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- «一条兼定の墓» (*Ichijō Kanesada no haka*; Tumba de Ichijō Kanesada [t.a.]), *Uwajima City*, (1-VII-2015), <https://www.city.uwajima.ehime.jp/site/sizen-bunka/120ichijio.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- «永徳の信長像や探幽の障壁画 京都・大徳寺、16日から特別展» (*Eitoku no Nobunaga-zō ya Tan'yū no shōheki-ga. Kyōto. Daitoku-ji, 16-nichi kara tokubetsuten*; Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tan'yū y otras cosas. Kioto-Daitoku-ji, exposición especial a partir del día 16 [t.a.]), *Kyōto Shinbun*, 15 de septiembre de 2017,

## Bibliografía...

- <https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092> (fecha de consulta: 21-VI-2018).
- «河越合戦跡（埼玉県川越市）包囲8万に8000の兵で挑む»  
(*Kawagoe-kassen-senki [Saitama-ken Kawagoe-shi] Hōi hachi-man ni hassen no hei de idomu*; Restos de la batalla de Kawagoe (prefectura de Saitama, ciudad de Kawagoe) – 8000 soldados retaron a los 80.000 que los tenían rodeados [t.a.]), *Tōkyō Shinbun*, (12-III-2020), <https://www.tokyo-np.co.jp/article/22231> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- «城跡からみた阿波の戦国時代» (*Shiroato kara mita Awa no Sengoku-jidai*;  
El periodo Sengoku de Awa visto desde las ruinas de sus castillos [t.a.]),  
*Manabiia Tokushima*, (28-V-2020), *Manabiia Tokushima*,  
<http://syougai5.tokushima-ec.ed.jp/video3w/pdf/H210307siro2.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- «相模の獅子が500歳 – 小田原市郷土文化館で氏康特集» (*Sagami no Shishi ga 500-sai – Odawara-shi-kyōdo-bunka-kan de Ujijyasu Tokushū*;  
El León de Sagami cumple 500 años – Exposición especial en el Museo de Cultura de la ciudad de Odawara [t.a.]), *Town News*, (2-V-2015),  
<https://www.townnews.co.jp/0607/2015/05/02/281939.html>  
(fecha de consulta: 10-I-2022).
- «長宗我部元親と土佐の戦国時代・土佐の七雄» (*Chōsokabe Motochika to Tosa no Sengoku-jidai – Tosa no Shichi-yū*;  
Chōsokabe Motochika y el periodo de los estados combatientes de Tosa – Los Siete Grandes de Tosa [t.a.]), *Kochi Prefecture*, (15-X-2009), <https://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/111602/kanko-chosogabe-shichiyu.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- «島津豊久は、なぜ関ヶ原で石田三成に非協力的だったのか» (*Shimazu Iehisa wa, naze Sekigahara de Ishida Mitsunari ni hi-kyōryoku-teki datta no ka*; ¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari durante la Batalla de Sekigahara? [t.a.]), *Rekishi Kaidō*, (9-X-

2016), [https://shuchi.php.co.jp/rekishi\\_kaido/detail/3317](https://shuchi.php.co.jp/rekishi_kaido/detail/3317) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

『信長の野望創造』 武将総覧 (Nobunaga no Yabō Sōzō – Bushō sōran; Guía de generales de «Nobunaga no Yabō: Sozō» [t.a.]), [http://hima.que.ne.jp/souzou/nob\\_u14bushou.shtml](http://hima.que.ne.jp/souzou/nob_u14bushou.shtml) (fecha de consulta: 24-IV-2018).

4Travel, <https://4travel.jp/travelogue/11183669> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Aftermath of the East Asian War of 1592-1598*, <https://aftermath.uab.cat/about/> (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Aikawa Sightseeing Association – 三増合戦史跡* (Mimase-kassen shiseki; Ruinas históricas de la batalla de Mimase [t.a.]), [https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa\\_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html](https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Akitaka City Yoshida History Museum*, <http://www.akitakata.jp/ja/hakubutsukan/assets/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ARITHMETIC. *Love Legend of Sengoku*, Tokio, Arithmetic, 2014, <https://apkpure.com/jp/love-legend-of-sengoku/jp.arismile.a1a156> (fecha de consulta: 7-VI-2018).

BASEEL, C. «Miss World Japan: The great-times-20-granddaughter of Samurai Lord One-Eyed Dragon», *Sora News 24*, (2-XII-2018), <https://soranews24.com/2018/12/02/miss-world-japan-the-great-times-20-granddaughter-of-samurai-lord-one-eyed-dragon/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Beppu Onsen Geo-Museum – 大友宗麟はどんな温泉に入ったか? (Ōuchi Yoshishige wa donna onsen ni haitta ka? ¿A qué aguas termales entró Ōuchi Yoshishige? [t.a.]*), <http://www.beppumuseum.jp/miu/001.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## Bibliografía...

- BYFORD, S. «Japan Used to Rule Video Games, so What Happened?», *The Verge*, (20-III-2014), <https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved> (fecha de consulta: 27-XI-2021).
- City of Kofu - 武田三代の拠点 躑躅ヶ崎館 (Takeda-sandai no kyoten Tsutsujigasaki-kan; La base de las Tres Generaciones de Takeda – El palacio de Tsutsujigasaki [t.a.]*, <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/shingenkou-no-machi/tsutsujigasaki.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- City of Nihonmatsu – 小手森城址 (Odemori-jō ato; Ruinas del castillo de Odemori [t.a.]*, <https://www.city.nihonmatsu.lg.jp/page/page001693.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- ColBase 国立博物館所蔵品統合検索システム・南蛮胴具足 (Kokuritsu-hakubutsukan-shozōhin tōgō-kensaku-shisutemu – Nanban-dō.gusoku; Sistema de búsqueda integrada de piezas almacenadas en los museos nacionales – Armadura con coraza de los bárbaros del sur [t.a.]*, [https://colbase.nich.go.jp/collection\\_items/tnm/F-16005?locale=ja](https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/F-16005?locale=ja) (fecha de consulta: 21-VI-2021).
- Collaborative Reference Database*, <https://crd.ndl.go.jp/reference/> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 大内家壁書 (Ōuchi-ke-kabegaki; Escrituras en los muros de la familia Ōuchi [t.a.]*, <https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=110037> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Cultural Heritage Online*, <https://bunka.nii.ac.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- DAIGO, K. [太期健三郎], «「人は石垣、人は城、人は堀」 (武田信玄) ~人材マネジメントの基本的なあり方を考える» («*Hito wa ishigaki, hito wa shiro, hito wa hori*» (*Takeda Shingen*) – *Jinzai manejo* no kihon-teki na arikata wo kangaeru; Las personas son los muros, las personas

son el castillo, las personas son los fosos (Takeda Shingen) – Pensamos sobre las bases de manejar los recursos humanos [t.a.], *Rōsei jōhō*, (17-X-2012), [https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry\\_no=57711](https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry_no=57711) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Date City* – 伊達氏天文の乱 (*Date-shi Tenbun no ran*; La Revuelta de Tenbun en el clan Date [t.a.]), <https://www.city.fukushima-date.lg.jp/sos-hiki/87/1145.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Dazaifu Fureai Museum* - 戦国の花・高橋紹運を偲んで (*Sengoku no hana – Takahashi Jōun wo shinonde*; La flor de los estados combatientes, recordando a Takahashi Jōun [t.a.]), <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*DNA Japan* - 伊達政宗公とDNA鑑定 (*Date Masamune-kō to DNA kantei*; El señor Date Masamune y la prueba de ADN [t.a.]), [http://dna.jpn.com/know/h\\_01.html](http://dna.jpn.com/know/h_01.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*e-Museum*, <https://emuseum.nich.go.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Explore a 3D reconstruction of Azuchi Castle using Virtual Reality (Trailer)*, <https://www.youtube.com/watch?v=QnnVxMNiZo0> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

FUJITA, T. [藤田達生], «豊臣秀吉「本能寺の変を事前に知っていた」説は、やはり正しかった...!» (*Toyotomi Hideyoshi «Honnō-ji no hen wo jizen ni shitteita»-setsu wa, yahari tadashikatta...!*; ¡O sea que era cierta la teoría de que Toyotomi Hideyoshi «conocía» el Incidente de Honnō-ji de antemano! [t.a.]), *IS Media*, (25-XII-2021), <https://gendai.ismedia.jp/articles/-/90680> fecha de consulta: 12-I-2022).

FUKUSAWA, T. [深澤太郎], 何故か、街中の工事現場の囲いに武田二十四将 (*Naze ka, machi-jū no kōji-genba no kakoi ni Takeda ni-jyūyon-shō*; Por alguna razón, en una valla protectora en un sitio de obras estaba uno de los Veinticuatro Generales de Takeda [t.a.]), *Twitter*, (20-

## Bibliografía...

- VIII-2019), <https://twitter.com/FukasawaTaro/status/1163713243828781056> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Gozyu Institute of Business Administration & Social Education - 郷中教育とは (Gojū kyōiku to wa; Qué es el gojū kyōiku [t.a.]), <http://gozyu.com/gozyu/薩摩の郷中教育とは/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Hiroshima City Culture Foundation - 武田信守 (Takeda Nobumori), <http://www.cf.city.hiroshima.jp/gionnishi-k/webstation/rekishi/takedasi-aki/jyousyu-mado-setumei/3nobumori.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- HIROTANI, K. [広谷喜十郎], «春日局と土佐» (*Kasuga no Tsubone to Tosa*; Kasuga no Tsubone y Tosa [t.a.]), *Kōchi-shi Rekishi Sanpo*, (29-VI-2018), <https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/rekishi/re1112.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Historiographical Institute The University of Tokyo, [https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub\\_shir\\_yo-12-53.html](https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub_shir_yo-12-53.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Hyogo History Station, <https://www.hyogo-c.ed.jp/> (fecha de consulta: 19-IV-2018).
- Image Archives - 織田信長黒印状 河尻秀隆宛 (天正十年) 二月廿三日 (Oda Nobunaga koku-in-jō – Kawajiri Hidetaka-ate (Tenshō jyū-nen) Ni-gatsu Ni-jyū-san-nichi; Carta con sello negro de Oda Nobunaga dirigida a Kawajiri Hidetaka (1582) 23 de febrero [t.a.]), <https://images.dnpartcom.jp/ia/workDetail?id=TAM001126> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Ina City – 高遠城跡の魅力をご紹介します (Takatō-jō seki no miryoku wo shōkai; Presentamos los encantos de las ruinas del castillo de Takatō [t.a.]), [https://www.inacity.jp/smph/kankojoho/rekishi\\_bijutsu/bunka\\_kanko/bunkazai/takato\\_jyoseki.html](https://www.inacity.jp/smph/kankojoho/rekishi_bijutsu/bunka_kanko/bunkazai/takato_jyoseki.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

- Iwade City - 根来寺の歴史* (*Negoro-ji no rekishi*; La historia del templo Negoro [t.a.]), <http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Iwami Ginzan World Heritage Center*, <https://ginzan.city.ohda.lg.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Japan Anniversary Association*, <http://www.kinenbi.gr.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- JETRO Industrial Report 2007 - Japanese Video Game Industry*, <https://www.jetro.go.jp/australia/market/index.html/japanesevideo.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau*, <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kagoshima Prefecture*, <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kai City Library - 黄梅院について* (*Ōbai-in ni tsuite*; Sobre Ōbai-in [t.a.]), [https://kai.library2.city.kai.yamanashi.jp/furusato\\_08.html](https://kai.library2.city.kai.yamanashi.jp/furusato_08.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kanagawa Prefectural Library - 快元僧都記* (*Kaigen-sō-zuki*), <https://www.klnet.pref.kanagawa.jp/uploads/2020/12/010kaigensouzuki.pdf> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- KANNO, M. [菅野正道], «政宗の家臣たち» (*Masamune no kashin-tachi*; Los vasallos de Masamune [t.a.]), *Sendai City Museum Bulletin*, marzo 2017, [https://www.sendaikki.or.jp/magazine/upload\\_images/29-03date.pdf](https://www.sendaikki.or.jp/magazine/upload_images/29-03date.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Kaseda Rekishikan - 日新公いろは歌* (*Jisshin-kō iroha-uta*; Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]), <http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kasedainfo/irohauta.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kasuga-san Rinsen-ji*, <http://yone-rinsenji.com/history.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).

## Bibliografía...

- Kawagoe City – 川越城址及び初雁公園関連年表* (*Kawagoe-shiroato oyobi Hatsukari-kōen kanren nenpyō*; Tabla cronológica del parque Hatsukari y de las ruinas del castillo de Kawagoe [t.a.]), [https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushi\\_saku/fuzokukikan/kai-ginokemma/toshi\\_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf](https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushi_saku/fuzokukikan/kai-ginokemma/toshi_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf) (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Kessan-ji Official Website*, <https://kessanji.jp/history/katakura> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Kinokuniya - 著者等紹介・長宗我部友親* (*Chosha yara shōkai – Chōsokabe Tomochika*; Presentación del autor: Chōsokabe Tomochika [t.a.]), <http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- KINOSHITA, M. [木下正博], «上杉家の軍記「北越軍談」と蜃気楼～上杉謙信は本当に蜃気楼を見たのか～» (*Uesugi-ke no gunki «Echigo-gundan» to shinkirō – Uesugi Kenshin wa hontō ni shinkirō wo mita no ka*); El gunki de la familia Uesugi «Echigo-gundan» y el espejismo - ¿De verdad Uesugi Kenshin vio un espejismo? [t.a.], *Toyama Pref. General Education Center*, 2013, [http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013\(H25\)/2013-01.pdf](http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013(H25)/2013-01.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kita Nōraku-dō – Date nō*, [http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/2018\\_0422145729939.pdf](http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/2018_0422145729939.pdf) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Kobunsho wo Tanoshimu-kai*, <http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komootiboa11g.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kochi City - 戸ノ本古戦場* (*Tomomoto-senjō*; Viejo campo de batalla de Tomomoto [t.a.]), <https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/tonomotokosenjyou.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

- Kochi City Website*, <https://www.city.kochi.kochi.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kochi Prefectural Museum of History – 長宗我部フエス (Chōsokabe-fesu; Festival Chōsokabe [t.a.])*, <https://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~re-kimin/exhibit/cho-fes.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Kochi Prefecture - 宝鏡寺 (香宗我部菩提寺) 跡 (Hōkyō-ji [Kōsokabe bōdai-ji] seki; Vestigios del templo Hōkyō (templo familiar de los Kōsokabe) [t.a.])*, <http://www.kochinet.ed.jp/bunkazai/details/410-2/410-2-20.htm> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Kofu City*, <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Koyomi Sōshi - 日朝寺 (Nichō-ji)*, [https://www.koyomisoshi.jp/ja/monument/152\\_100340/info/](https://www.koyomisoshi.jp/ja/monument/152_100340/info/) (fecha de consulta: 10-I-2022).
- LISINA, E. «The One-Eyed Dragon, Date Masamune. Memorable Places of the Founder of Sendai», *Japan Travel*, (16-V-2019), <https://en.japan-travel.com/miyagi/the-one-eyed-dragon-date-masamune/59093> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- LOGGIA, G. «Grand strategy su console», *IGN Italia*, 10 de septiembre de 2015, <http://it.ign.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4/101773/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-larencensione> (fecha de consulta: 16-III-2018).
- MAKISE, M. [牧瀬稔], «鎌倉草創塾・研究結果報告書» (*Kamakura Sōsō Juku - Kenkyū-kekka hōkokusho*; Escuela Sōsō en Kamakura - Informe de los resultados de la investigación [t.a.]), *Kamakura City*, 2013, <https://www.city.kamakura.kanagawa.jp/seisaku-souzou/gyou-muhoukoku25.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## Bibliografía...

- MATEO, A. «Square Enix President Posts Letter Discussing NFTs, Blockchain Games», *Anime News Network*, (3-I-2022), <https://www.anime-newsnetwork.com/news/2022-01-03/square-enix-president-posts-letter-discussing-nfts-blockchain-games/.181178> (fecha de consulta: 27-XI-2021).
- MATSUDA, A. [松田明彦], «換算すると年俸約 280 億円？虎将と呼ばれた最上義光とは» (*Kansan suru to nenpō yaku 280 oku yen? Koshō to yobareta Mogami Yoshiaki to ha*; ¿Convertido a yenes su presupuesto anual era de 28.000.000.000 yenes? Quién era Mogami Yoshiaki, apodado el General Tigre [t.a.]), *Gatta Web*, (10-VI-2019), <https://www.okaze-gatta.jp/feature/7350> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- MATSUKI, J. [松木淳], «大坂夏の陣 400 周年『歴史に埋もれた長宗我部家の盛衰』十七代当主・長宗我部友親氏インタビュー» (*Ōsaka-natsu no jin 400 shūnen «rekishi ni umoreta Chōsokabe-ke no seisui» Jyūnana-dai tōshu – Chōsokabe Tomochika-shi intabyū*; 400 aniversario del Sitio de Verano de Osaka «La prosperidad y decadencia de la familia Chōsokabe que estaba escondida en la historia». Entrevista con el decimoséptimo cabeza de familia Chōsokabe Tomochika [t.a.]), *Gendai Bijinesu*, (18-III-2015), <https://gendai.ismedia.jp/articles/-/42482> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- MATSUO, K. [松尾剛次], «義姫は ‘毒婦’ だったか?» (*Yoshihime wa dokufu datta ka?*; ¿Era Yoshi-hime una vampiresa? [t.a.]), *Yamacomi*, (8-IX-2017), <https://www.yamacomi.com/6745.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Mikawa Machi – 七代清康 (Nanadai – Kiyoyasu; Séptima generación – Kiyoyasu [t.a.]),* <https://mikawa-komachi.jp/history/kiyoyasu.html> (fecha de consulta: 21-VI-2021).
- Minamisoma City,* <https://www.city.minamisoma.lg.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

- MITSUYA, T. [三矢昭夫], «第 15 回 四国の覇者長宗我部元親» (*Dai 15-kai Shikoku no hasha Chōkokabe Motochika*; Número 15°. Chōsokabe Motochika, el campeón de Shikoku [t.a.]), *OKB Sōken*, (1-II-2017), <https://www.okb-kri.jp/wp-content/uploads/2019/03/165-rekishi.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Miyagi Prefectural Government*, <https://www.pref.miyagi.jp/site/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Mogami Yoshiaki Historical Museum*, <http://mogamiyoshiaki.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Mōri Museum*, <https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/cgi-bin/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Moroyama Town - 関白 (Kanpaku [t.a.])*, [http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/129\\_1862979909/index.html](http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/129_1862979909/index.html) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Nagano Convention & Visitors Bureau*, <https://www.nagano-cvb.or.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- NAISHI, M. [乃至政彦], «病死か戦死か暗殺か、謎多き武将、長尾為景の死因とは?» (*Byōshi ka senshi ka ansatsu ka, nazo-ōki bushō, Nagao Tamekage no shiin to wa?*; ¿Fue muerte por enfermedad, en batalla o asesinato? ¿Cuál fue la causa de la muerte del general de los muchos misterios, Nagao Tamekage? [t.a.]), *JBPress*, (5-XI-2021), <https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/67550> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- NAISHI, M. [乃至政彦], «武田信玄は本当に高坂昌信と恋人関係にあったのか?» (*Takeda Shingen wa hontō ni Kasuga Toratsuna to koibito-kankei ni atta ka?*; ¿De verdad Takeda Shingen y Kasuga Toratsuna eran amantes? [t.a.]), *JB Press*, (12-IV-2021), <https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/64709> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## Bibliografía...

- Nihon Hakuqaku Kurabu*, 戦国武将・あの人の「その後」 (*Sengoku bushō* – *Ano hito no «sono go»*; Generales de los estados guerreros: el «después» de aquellos hombres [t.a.]), PHP Kenkyūsho, Kioto, 2002.
- Niigata Prefectural Library* – 安土桃山時代年表 (*Azuchi-Momoyama-nenpyō*; Tabla cronológica del periodo Azuchi-Momoyama [t.a.]), [https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common\\_download\\_main&upload\\_id=3949](https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common_download_main&upload_id=3949) (fecha de consulta: 10-I-2022).
- NIINA, K. [新名一仁], «島津家久・豊久父子と日向国» (*Shimazu Iehisa* – *Toyohisa Oyako to Hyūga-kuni*; Padre e hijo Shimazu Iehisa y Toyoshisa y el estado de Hyūga [t.a.]), 宮崎県文化講座研究紀要・第四十四輯 (*Miyazaki-ken Bunka Kōza Kenkyū Kiyō – Dai Yon-jyū-yon-shū*; Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la Prefectura de Miyazaki – 44ª compilación [t.a.]), Miyazaki Prefectural Library, Japón, pp. 1-28, espec. pp. 11-12.
- Nishinoomote City* - 種子島銃 (*Tanegashima-jū*; Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]), <http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/sos-hiki/kyouikuiinkai/shakaikyouika/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunbunkazai/kennsitei/2558.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- O’SULLIVAN, J. «How the Japanese Gaming Industry Experienced Decline and Renaissance. Decade Results», *Games Errors*, (27-I-2020), <https://gameserrors.com/how-the-japanese-gaming-industry-experienced-decline-and-renaissance-decade-results/> (fecha de consulta: 27-XI-2021).
- Odawara Castle Official Website*, <https://odawaracastle.com/> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Ogaki City* - 関ヶ原合戦と島津の退き口 (*Sekigahara-kassen to Shimazu no nukiguchi*; La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.]), <https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/42898/map.pdf> fecha de consulta: 28-XI-2021).

- ŌGURO, E. [大黒恵理], «岡豊風日 第108号» (*Okō fūjitsu dai-108-gō*; El tiempo de Okō, número 87° [t.a.]), *Kochi Prefectural Museum of History*, (1-X-2014), <http://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/okouhuujitu/okouhuujitu87.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Ōnogawa Battle Festival - 合戦まつりとは (*Kassen matsuri to wa*; Qué es el matsuri de batalla [t.a.]), <http://oonogawakassen.com/about> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Ōnogawa Battle Festival Official Web Site, <http://oonogawakassen.com/about> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- OWADA, T. [小和田哲男], «常に危険な場所に自らをさらした「鬼」佐竹義重» (*Tsune ni kiken na basho ni mizukara wo sarashita «oni» Satake Yoshihige*; «Demonio» Satake Yoshihige, el que se expuso a un lugar ya de por sí peligroso [t.a.]), *The Mainichi Shinbun*, (20-VII-2015), <https://mainichi.jp/premier/business/articles/20150715/biz/00m/010/017000c> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- OWADA, T. [小和田哲男], «鶴岡八幡宮の再建に託した北条氏綱' 三つの狙い» (*Tsurugaoka Hachimangū no saiken ni takushita Hōjō Ujitsuna «mitsu no nerai»*; Los «tres objetivos» de Hōjō Ujitsuna, a quien se le encargó la reconstrucción de Tsurugaoka Hachimangū [t.a.]), *Mainichi Shinbun*, (29-X-2018), <https://mainichi.jp/premier/business/articles/20181024/biz/00m/010/004000c> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- ROSSI, D. «Grand strategy su console», *Multiplayer*, (12-IX-2015), <https://multiplayer.it/recensioni/155987-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-alla-conquista-del-giappone.html> (fecha de consulta: 16-III-2018).

## Bibliografía...

- Saga Prefectural Museum* - 龍造寺隆信の刀 (*Ryūzōji Takanobu no katana*; La katana de Ryūzōji Takanobu [t.a.]), <https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Sanada Treasures Museum* - 真田家とは (*Sanada-ke to wa*; Sobre la familia Sanada [t.a.]), <https://www.sanadahoumotsukan.com/sanadake.php> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Sekigahara Town History & Folklore Museum* - 合戦に至る経緯 (*Kassen ni itaru keii*; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]), [http://www.reki-min-sekigahara.jp/main/battle\\_of\\_sekigahara/prologue/](http://www.reki-min-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Sekisyu Roofing Tiles*, <https://www.sekisyu-kawara.jp/iwamiginzan/soudatsu/index.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Sendai City Museum Official Twitter Account*, [https://twitter.com/sendai\\_shihaku/status/1181399905144672256](https://twitter.com/sendai_shihaku/status/1181399905144672256) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Sendai City*, <http://www.sendai-c.ed.jp/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- Sengoku Basara* [web oficial de la saga], <http://www.capcom.co.jp/game/basara/> (fecha de consulta: 10-XII-2017).
- Setagaya Digital Museum* – 北条幻庵覚書 (*Hōjō Gen'an kakusho*; Memorandum de Hōjō Gen'an [t.a.]), <https://setagayadigitalmuseum.jp/collection/8740/detail/> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Shikoku Disaster Information Archives*, <http://www.shikoku-saigai.com/archives/35744> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Shikoku Junpai Center* - 第六十六番札所 雲辺寺 (*Dai roku-juū-roku-ban fudasho Unpen-ji*; 66° templo con amuletos, Unpen-ji [t.a.]), <https://www.junpai-center.net/shikoku/guide/kagawa/g66.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shimadzu Limited*, <https://www.shimadzu-ltd.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shimane University* – 第104回島根大学総合博物館市民講座「石見銀山をめぐる戦国争乱の実像」を開催しました (Dai 104-kai Shimane-daigaku sōgō hakubutsukan shimin kōza «Iwami-ginza wo meguru Sengoku-sōran no jitsuzō» wo kaisai itashimashita; Inauguramos la 104ª edición de las Conferencias Públicas del Museo de la Universidad de Shimane «La verdad sobre los conflictos del periodo Sengoku que involucraron las minas de plata de Iwami» [t.a.]), <https://www.shimane-u.ac.jp/docs/2018071000018/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shizuoka City Museum of Art*, <https://shizubi.jp/blog/1475/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Shizuoka Prefectural Central Library* - 小田原合戦 (秀吉の小田原攻め) と農民 (Odawara-kassen [Hideyoshi no Odawara-seme] to nōmin; La batalla de Odawara [incursión de Hideyoshi en Odawara] y los agricultores [t.a.]), <https://www.tosyokan.pref.shizuoka.jp/data/open/cnt/3/50/1/ssr2-25.pdf> (fecha de consulta: 10-I-2022).

SUJAKU, S. [朱雀信城], «高橋紹運の辞世の句» (Takahashi Jōun no jisei no ku; Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]), *Dazaifu City*, (21-VI-2016), <https://www.city.dazaifu.lg.jp/uploaded/attachment/4172.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Sukumo City* - 兼定の最期 (Kanesada no saigo; Los últimos momentos de Kanesada [t.a.]), <http://www.city.sukumo.kochi.jp/sisi/014001.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Suwa-taisha Official Website*, <http://suwataisha.or.jp/pdf/yuisyo.pdf> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## Bibliografía...

- Tachibana Museum* - 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる (*Tachibana Muneshige no shōgai sujāta de tadoru*; Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahata [t.a.]), <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Tanegashima Tourism Association* - *Story 13*, <http://tanekan.jp/en/story/13.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- The Niigata Prefectural Museum of History* – 上杉定実知行宛行状 (*Uesugi Sadazane chigyō-ate-gaijō*; Carta de cesión de territorios por Uesugi Sadazane [t.a.]), [https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data\\_id=35439](https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data_id=35439) (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Tokyo National Museum Archives*, <https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0045864> (fecha de consulta: 21-VI-2021).
- Total War*. Griddle Octopus, «Creative Assembly Interview: Huge Retrospective», *Funambulism*, (14-XI-2011), <https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-retrospective/> (fecha de consulta: 12-IV-2019).
- Tsurugaoka Museum*, <https://tsurugaokamuseum.jp/tanoshimu/index.html?top> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- Ueda City Digital Archive*, <https://museum.umic.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Ueda City Museum* - 上田城と歴代上田城主 (*Ueda-jō to rekidai Ueda-jōshu*; El castillo de Ueda y sus sucesivos señores [t.a.]), <https://museum.umic.jp/hakubu tsukan/ueda-castle-history/03/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- Ueda Moyō* – 日本一の兵・真田幸村特集 (*Nihon-ichi no hei – Sanada Yukimura tokushū*; El soldado número uno de Japón – Artículo especial sobre Sanada Yukimura [t.a.]), [http://shinshu-ueda.info/feature/feature\\_yukimura-sanada](http://shinshu-ueda.info/feature/feature_yukimura-sanada) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ukiyo-e.org*, [https://ja.ukiyo-e.org/image/bm/AN00587969\\_001\\_1](https://ja.ukiyo-e.org/image/bm/AN00587969_001_1) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Wakamiya Hachiman-gū* - 長宗我部元親公 (*Chōsokabe Motochika-kō*; El señor Chōsokabe Motochika [t.a.]), <http://wakamiya-kochi.com/cho-sokabe.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Web Rekishi kaidō* - 伊達輝宗が落命 (*Date Terumune ga rakumei*; *Date Terumune muriō* [t.a.]), <https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/4406> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Yamaguchi Prefecture*, <https://kiralink.pref.yamaguchi.lg.jp/201911/yamaguchigaku/index.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yamanashi Tourism Organization*, <https://www.yamanashi-kankou.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

伊達家伯記念會 (*Date Haku Kinenkai*), <http://datemasamune.com/history/feature.htm> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

加治木高等学校新聞 (*Tsukajiki-kōtō-gakkō shinbun*; Periódico del Instituto de Tsukajiki [t.a.]), (18-VII-2008), p.2, [http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file\\_contents/Kakou\\_News147.pdf](http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_contents/Kakou_News147.pdf) (fecha de consulta: 28-XI-2021).

館山市立博物館 (*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan*; Museo Municipal de Tateyama [t.a.]), <https://www.city.tateyama.chiba.jp/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

義元佐文字. 負けずの鏝 (*Yoshimoto Samonji – Makezu no tsuba*; La tsuba que no pierde [t.a.]), <http://planety1999.com/OKASI.html> (fecha de consulta: 22-I-2018).

宮島観光協会・厳島合戦 (*Miyajima Kankō Kyōkai – Itsukushima-kassen*; Asociación Turística de Miyajima – Batalla de Itsukushima [t.a.]), <https://www.miyajima.or.jp/history/gassen.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## Bibliografía...

- 山口市観光情報サイト (*Yamaguchi-shi Kankō jōhō saito*; Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi [t.a.]), <http://yamaguchi-city.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 山口市文化交流課 (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi [t.a.]), <http://www.oouchi-bunka.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 尚古集成館 (*Shōko Shūseikan*), <http://www.shuseikan.jp/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 上越市の文化財・上杉謙信書翰 (*Joetsu-shi no bunkazai – Uesugi Kenshin shokan*; Propiedades culturales importantes de la ciudad de Joetsu – Correspondencia de Uesugi Kenshin [t.a.]), <https://www.city.joetsu.niigata.jp/site/cultural-property/cultural-property-city014.html> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- 信州松代観光協会・山本勘助 (道鬼) 墓 (*Shinshū Matsushiro Kankō Kyōkai – Yamamoto Kansuke (Dōki) Haka* ; Asociación Turística de Matsushiro-Shinshū – Tumba de Yamamoto Kansuke (Dōki) [t.a.]), [http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sight\\_seeing/index.php?action=FacilityView&facility\\_id=29](http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sight_seeing/index.php?action=FacilityView&facility_id=29) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 神戸市立博物館・織田信長像 (*Kōbe-shiritsu-hakubutsukan – Oda Nobunaga-zō*; Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda Nobunaga [t.a.]), [http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin\\_new/410.html](http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018).
- 聖フランシスコ・ザヴィエル像 (*Sei Furanshisuko Zavieru-zō*; Retrato de San Francisco Xavier [t.a.]), <https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-xavier/dQGRoFHgAO6xBg> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

仙台市博物館 (*Sendai-shi-hakubutsukan*; Museo de la Ciudad de Sendai [t.a.]), <http://www.city.sendai.jp/museum/> (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

川中島古戦場 (*Kawanakajima-kosenjō*; Viejo campo de batalla de Kawanakajima [t.a.]), <http://www.kosenjo.com/05.html> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

島根県観光連盟・新宮党館跡 (*Shimane-ken Kankō Renmei – Shingūtō-yakata-ato*; Liga Turística de la prefectura de Shimane – Resto de la mansión Shingūtō [t.a.]), <https://www.kankou-shimane.com/destination/21549> (fecha de consulta: 28-XI-2021).

備前長船刀剣博物館～戦国無双の刀剣展～ (*Bizen Osafune Tōken-hakubutsukan - Sengoku Musō no tōken-ten*; Museo de espadas Bizen Osafune – Exposición de espadas de *Samurai Warriors* [t.a.]), [http://blog.livedoor.jp/ist\\_higuchi/archives/40330980.html](http://blog.livedoor.jp/ist_higuchi/archives/40330980.html) (fecha de consulta: 10-I-2022).

武将辞典・北条氏康 (*Bushō-jiten – Hōjō Ujiyasu*; Enciclopedia de generales – Hōjō Ujiyasu [t.a.]), <https://senjp.com/ujiyasu/> (fecha de consulta: 10-I-2022).

文化財ナビ愛知・紙本著色織田信長像〈狩野元秀筆〉 (*Bunkazai-navi Aichi – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō [Kanō Motohide-hitsu]*; Buscador de Propiedades Culturales de Aichi – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda <pintado por Kanō Motohide> [t.a.]), <https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazainavi/yukei/kaiga/kunisitei/0137.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

米沢上杉まつり (*Yonezawa Uesugi Matsuri*; Festival de Uesugi en Yonezawa [t.a.]), <http://uesugi.yonezawa-matsuri.jp/log/?l=72221> (fecha de consulta: 10-I-2022).

## Bibliografía...

- 片倉喜多子の墓 (*Katakura Kitako no haka; Tumba de Katakura Kitako* [t.a.])  
<https://www.hb.pei.jp/sokuseki/miyagi/katakurakitako-bosho/>  
(fecha de consulta: 25-XI-2021).
- 豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像 (*Toyota-shi-kyōdo-shiryō-kan – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō: Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda* [t.a.]),  
[http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/01\\_kaiga/win/04.html](http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/01_kaiga/win/04.html)  
(fecha de consulta: 21-VI-2018).
- 黙山齋場・六文銭 (*Mokusan-saijō – Roku-mon sen; Sitio Ceremonial Mokusan – Los seis mon* [t.a.]), <http://moku-san.net/2016/05/26/六文銭/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 立花家十七代が語る (*Tachibana-ke jūnana dai ga kataru; Habla el decimoséptimo líder de la familia Tachibana* [t.a.]), <http://www.muneshige.com/> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- 巨理町観光協会 (*Watari-chō kankō kyōkai; Asociación turística de la ciudad de Watari* [t.a.]) - Date Shigezane, <http://www.datenawatari.jp/publics/index/17> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

## Fuentes

### *Fuentes literarias*

- ABE, T. [阿部哲人], «関東をめぐる氏綱と上杉謙信» (*Kantō wo meguru Ujitsuna to Uesugi Kenshin; Ujitsuna y Uesugi Kenshin, disputándose Kantō* [t.a.]), en *北条氏康とその時代 (Hōjō Ujitsuna to sono jidai; Hōjō Ujitsuna y su época* [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp. 301-318.

- AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究* (*Echigo Uesugi-shi no kenkyū*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.]), Tokio, Kōshishoin, 1999.
- AKIHARA, D. [秋原大輔], «上杉謙信の北陸出兵» (*Uesugi Kenshin no Hokuriku-shuppei*; La expedición a Hokuriku de Uesugi Kenshin [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshishoin, 2017, pp. 243-270.
- AOKI, T. [青木歳幸], *上田藩* (*Ueda-han*; Dominio de Ueda [t.a.]), Tokio, Gendai-shokan, 2011.
- Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 毛利隆元関係資料* (*Mōri Takamoto kankei shiryō*; Documentos relacionados con Mōri Takamoto [t.a.]). [https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid=gs\\_4\\_t\\_n](https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid=gs_4_t_n) (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- EBINUMA, S. [海老沼真治], «氏綱と武田信玄・第一次甲相同盟の展開» (*Ujitsuna to Takeda Shingen – Dai-ichi-ji Kō-Sō-Dōmei no tenkai*; Ujiasu y Takeda Shingen – El desarrollo de la primera Alianza de Kai y Sagami [t.a.]), en *北条氏康とその時代* (*Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp. 280-300.
- ENDŌ, Y. [遠藤ゆり子], «越相同盟にみる平和の創造と推持・戦国大名の有縁性と無縁性» (*Etsu-Sō Dōmei ni miru heiwa no sōzō to iji – Sengoku daimyō no uensei to muensei*; La creación y mantenimiento de la paz a través de la Alianza de Echigo-Sagami – La presencia y ausencia de vínculos en los *daimyō* del periodo Sengoku [t.a.]), en *定本・北条氏康* (*Teihon - Hōjō Ujitsuna*; Edición revisada - Hōjō Ujitsuna [t.a.]), Tokio, Kōshishoin, 2004, pp. 81-107.

Bibliografía...

- FRÓIS, L. *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.
- FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し、大名の器に載る* (*Ōuchi Yoshitaka: ruiyō butoku no ie wo shōshi, daimyō no utsuwa ni noru; Ōuchi Yoshitaka: descendiente de una casa guerrera, se atreve a ser daimyō* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2019.
- FUJIKI, H. [藤木久志], *雑兵たちの戦場 中世の傭兵と奴隷狩り* (*Zōhyō-tachi no senjō – Chūsei no yōhei to dorei-gari; El campo de batalla de los soldados de a pie – Los mercenarios y la caza de esclavos en la Edad Media* [t.a.]), Tokio, Asahi-shinbun-sha, 2005.
- HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー・武田信玄* (*Rekishi bunka raiburarii - Takeda Shingen; Biblioteca de historia cultural - Takeda Shingen* [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2006.
- IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表* (*為影・謙信・景勝*) (*Zōho-kaitei-ban Uesugi-shi nenpyō [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu]*; Versión ampliada y revisada de la tabla cronológica del clan Uesugi [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu] [t.a.]), Tokio, Kōshi-shoin, 2007.
- INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōdansha, 2020.
- ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて* (*Takeda Shingen no subete; Todo sobre Takeda Shingen* [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-sha, 1978.
- KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族* (*Aki Mōri ichizoku; El clan Mōri de Aki* [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2014.
- KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双、下民憐愍の文徳は未だ* (*Mōri Motonari bui tenka musō, gemin renbin no montoku wa mada; Mōri Motonari - Su poder militar era inigualable, pero aún más lo era su compasión hacia las clases bajas* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2014.

- KURATARŌ, S. [佐藤蔵太郎], «第廿六章 戸次川の戦ひ、長曾我部信親の戦死» (*Dai ni-jiū-roku-shō - Hetsugigawa no tatakahi, Chōsokabe Nobuchika no senshi*; Capítulo 26°. Batalla de Hetsugigawa, muerte en combate de Chōsokabe Nobuchika [t.a.]), *鶴賀城戦史 (Tsuruga-jō senshi*; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), Tokumaru Etsuji, Ōita, 1926, pp. 87-96, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1020586> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表 (宗瑞・氏綱・氏康・氏政・氏直) (Hōjō-shi nenpyō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa – Ujinao]*; Tabla cronológica del clan Hōjō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa - Ujinao] [t.a.]), Tokio, Kōshi-shoin, 2016.
- KURODA, M. [黒田基樹], «第 12 章 上杉謙信の関東侵攻と国衆» (*Dai-jiū-ni-shō – Uesugi Kenshin no Kantō-shinkō to kunishū*; Capítulo duodécimo – La Invasión de Kantō de Uesugi Kenshin y sus gentes [t.a.]), *戦国期東国の大名と国衆 (Sengoku-ki tōgoku no daimyō to kunishū*; Las gentes y los *daimyō* de los dominios de la región de Kantō en el periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, Iwata-shoin, 2001.
- KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱: 勝って甲の緒をしめよ (Hōjō Ujitsuna: Katte yoroi no o wo shimeyo*; Hōjō Ujitsuna: Gana y luego ajústate los nudos de la armadura [t.a.]), Tokio, Minerva-shobō, 2020.
- KUROKAWA, M. [黒川光子], «越後における戦国大名制の形成過程特に国人層との関係を中心に» (*Echigo ni okeru Sengoku-daimyō-sei no keisei-katei – Toku ni kokujin-sō to no kankei wo chūshin ni*; Proceso de la formación del gobierno de los *daimyō* del periodo Sengoku en Echigo – Centrado en la relación entre las distintas clases sociales [t.a.]), *戦国大名論集 9 (上杉氏の研究) (Sengoku-daimyō-ronshū 9*

## Bibliografía...

- [*Uesugi-shi no kenkyū*]; Compilación de artículos sobre *daimyō* del periodo Sengoku 9 [Investigaciones del clan Uesugi] [t.a.], Tokio, Iwata-shoin, 1984, pp.163-194.
- MAESHIMA, S. [前嶋敏], «景虎の権力形成と晴景» (*Kagetora no kenryoku-keisei to Harukage*; La toma de poder de Kagetora y Harukage [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y MAESHIMA, S. [前嶋敏], *上杉謙信 (Uesugi Kenshin)*, Tokio, Kōshi-shoin, 2017, pp. 3-28.
- MISAKA, K. [三坂圭治], *毛利史料集 (Mōri shiryōshū*; Compendio de documentos históricos de los Mōri [t.a.]), Tokio, Shinjibutsu Ōrai-sha, 1966.
- MORITA, S. [森田真一], «北条氏と山内・扇谷両上杉氏» (*Hōjō-shi to Yamanouchi-Ōgigayatsu-ryō-Uesugi-shi*; El clan Hōjō y los dos clanes de Uesugi, Yamanouchi y Ōgigayatsu [t.a.]), en *北条氏康とその時代 (Hōjō Ujitsuna to sono jidai; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.])*, Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp.220-241.
- MURO, K. [室鳩巢], *駿台雑話 (Sundai zatsuwa*; Charla con Sundai [t.a.]), Kioto, Kōei-dō, 1894, p. 186, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/754747/39?to-cOpened=1> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- OKANOYA, S. [岡谷繁実], «上杉輝虎» (*Uesugi Kagetora*), *名将言行録 2 (Mei-shō gen-kō-roku 2*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 2 [t.a.]), Tokio, Iwanami-shoten, 1944, pp.40-69, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043025> (fecha de consulta: 10-I-2022).
- OKANOYA, S. [岡谷繁実], «北条氏康» (*Hōjō Ujiasu*), *名将言行録 1 (Mei-shō gen-kō-roku 1*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 1 [t.a.]), Tokio, Iwanami-shoten, 1944, pp. 51-65, espec. p. 64, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043024> (fecha de consulta: 10-I-2022).

- OKANOYA, S. [岡谷繁実], *名将言行録 前編 上巻* (*Meishō genkō roku - Zenpen, jōkan*; Hechos y dichos de generales famosos - Primera parte, primer tomo [t.a.]), Tokio, Bunsei-sha, 1909, p. 121, <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1874962> (fecha de consulta: 28-XI-2021).
- OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざるの実像* (*Date Masamune Shirarezaru no Jitsuzō*; La desconocida verdadera imagen de Date Masamune [t.a.]), Tokio, Kōdansha, 1986.
- SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄* (*Takeda Shingen*), Kioto, Minerva-shobō, 2005.
- SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑* (*Kōyō Gunkan*), Tokio, Chikumashobō, 2006.
- Sendaishi Hakubutsukan, ed. [仙台市博物館 (編集)], *書に見る伊達政宗 : その人と時代 特別展図録* (*Sho ni Miru Date Masamune: Sono Hito to Jidai Tokubetsu Tenzuroku; Date Masamune visto a través de los documentos: su persona y su época, edición especial del libro ilustrado de la exposición* [t.a.]), Sendai, Sendai City Museum, 1995.
- SHIBA, R. *国盗り物語 (一) ・斎藤道三、前編* (*Kunitori-monogatari (ichi) Saitō Dōsan, zenpen*; El cuento del ladrón de países (1): Saitō Dōsan, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2012.
- SHIBA, R. *国盗り物語 (二) ・斎藤道三、後編* (*Kunitori-monogatari (ni) Saitō Dōsan, kōhen*; El cuento del ladrón de países (2): Saitō Dōsan, segunda parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2013.
- SHIBA, R. *国盗り物語 (三) ・織田信長、前編* (*Kunitori-monogatari (san) Oda Nobunaga, zenpen*; El cuento del ladrón de países (3): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2014.

## Bibliografía...

- SHIBA, R. *国盗り物語 (四) ・織田信長、後編* (*Kunitori-monogatari (yon) Oda Nobunaga, kōhen*; El cuento del ladrón de países (4): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2015.
- SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸* (*Sanada Masayuki*), Tokio, Yoshikawa Kō-bunkan, 1996.
- TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], «謙信と関東管領» (*Kenshin to Kantō-kanryō*; Kenshin y el Canciller de Kantō [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshishoin, 2017, pp. 175-195.
- TAKESHITA, T. [竹下多美], «謙信が信教した異形の神～飯縄大明神と刀八毘沙門天について» (*Kenshin ga shinkyō shita igyō no kami – Izuna-daimyōjin to Tōhachi-Bishamonten ni tsuite*; Los extraños dioses que veneraba Kenshin – Sobre Izuna-daimyōjin y Tōhachi-Bishamonten [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y MAESHIMA, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshishoin, 2017, pp. 103-132.
- YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2020.

## ***Entrevistas a los realizadores***

«「信長の野望・新生」戦国時代を彩る 3D 一枚マップが公開！よりリアルに深く没入できる今までにない新たな戦国体験» (*Nobunaga no Yabō – Shinsei Sengoku jidai ni irodoru 3D ichimai mappu ga kōkai! Yori riaru ni fukaku botsunyū dekiru ima made ni nai arata na Sengoku taiken*; ¡Revelados varios de los mapas 3D que ilustran el periodo Sengoku de *Nobunaga no Yabō – Shinsei!* Una nueva experiencia para poder sumergirse profundamente de manera aún más realista en el periodo

- Sengoku [t.a.], *Gamer*, (1-XII-2021), <https://www.gamer.ne.jp/news/202112010055/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «「大変ありがたい」「信長の野望」のコーエーが京都市に 3000 万円寄付、芸術活動支援» («*Taihen arigatai*» *Nobunaga no Yabō no Kōē ga Kyōto-shi ni 3000-man-en kifu, geijutsu katsudō shien*; «Estamos extremadamente agradecidos». Koei Tecmo de la saga *Nobunaga no Yabō* dona treinta millones de yenes a la ciudad de Kioto como apoyo a las actividades artísticas [t.a.]), *Mainichi-shinbun*, (24-IV-2020), <https://mainichi.jp/articles/20200424/k00/00m/040/271000c> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «『信長の野望・大志』のキーマン 2 人に、合戦、商圏、農業などの詳細に踏み込んだインタビューを掲載! » (*Nobunaga no Yabō – Taishi no kīman futari ni, kassen, shōken, nōgyō nado no shōsai ni fumikonda intabyū wo teisai!*; ¡Publicamos una entrevista en la que profundizamos en los detalles de los sistemas de agricultura, la esfera comercial y las batallas con los dos responsables principales de *Nobunaga no Yabō – Taishi!* [t.a.]), *Dengeki PlayStation*, (27-IX-2017), <https://dengekionline.com/elem/000/001/600/1600471/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «【PS4 クリエイターインタビュー】『信長の野望・創造』はシリーズ最高峰の作品——シブサワ・コウ氏、小笠原賢一氏が語る» (*PS4 kurieitā intabyū. Nobunaga no Yabō – Sōzō wa shirīzu saikōhō no sakuhin – Shibusawa Kō-shi, Ogasawara Ken'ichi-shi ga kataru*; Entrevista con creadores PS4 – *Nobunaga no Yabō: Sōzō*, el producto que ha alcanzado la cima dentro de la serie – Hablamos con Shibusawa Kō y con Ogasawara Ken'ichi [t.a.]), *Famitsu*, (26-XII-2013), <https://www.famitsu.com/news/201312/26045765.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

## Bibliografía...

- «AMD シンポジウム 2021 デジタルコンテンツが世界を変える!～  
ボーダーレスコンテンツの作り方～」(AMD shinpoijumu 2021 De-  
jitaru contentsu ga sekai wo kaeru! Bōdāresu kontentsu no tsukurikata; Sim-  
posio de AMD 2021 ¡Los contenidos digitales pueden cambiar el  
mundo! Cómo hacer contenidos sin fronteras [t.a.]), *Association of Me-  
dia in Digital*, (11-XI-2021), [https://amd.or.jp/seminar/info/  
2021\\_sinfo\\_brc.html](https://amd.or.jp/seminar/info/2021_sinfo_brc.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «NHK 大河「真田丸」に「信長の野望」のフル 3D マップ 技術  
を提供シブサワ・コウ が 3D 地図監修 に」(NHK taiga Sanada-  
maru ni Nobunaga no Yabō no furu 3D mappu gijutsu wo teikyō. Shibusawa  
kō ga 3D chizu kanshū ni; Colaboración entre el taiga-dorama Sanada-  
maru de la NHK y la técnica del mapa completo en 3D de Nobunaga no  
Yabō: Sōzō. Shibusawa Kō supervisa el mapa 3D [t.a.]), *NetLab*, (14-  
XII-2015), [http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1512/14/news1  
08.html](http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1512/14/news108.html) (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- «コーエーテクモホールディングスが決算説明会を開催、4 期連続  
の増益&過去最高の売上高を記録」(Koē Tekumo Hōrudingusu ga kes-  
san-setsumei-kai wo kaisai, yon-ki renzoku no zōeki &kako-saikō no ariagedaka  
wo kiroku; Koei Tecmo Holdings anuncia su balance general consolidado,  
incrementa en sus beneficios por cuarto año consecutivo y registra el  
mayor número de ventas hasta el momento [t.a.]), *Famitsu*, 7 de mayo  
de 2014, <https://www.famitsu.com/news/201405/07052836.html>  
(fecha de consulta: 21-III-2018).
- «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊創造者は語る～シブ  
サワ・コウ」(Megahitto gēmu Nobunaga no Yabō, sōzō to hakai, sōzōsha  
wa kataru – Shibusawa Kō; El videojuego mega exitoso Nobunaga no Yabō  
Creación y Destrucción El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kō  
[t.a.]), *Blogos*, (26-II-2016) p.1, [http://blogos.com/ article/163054/  
\(fecha de consulta: 25-XI-2021\).](http://blogos.com/article/163054/)

«女性向けゲームの草分けネオロマンス 20 周年記念・襟川恵子氏インタビュー 今年中に「驚くような企画」を発表！?!?(1/2)» (*Josei-muje gēmu no kusawake Neoromance 20 shūnen kinen – Erikawa Keiko-shi Intabyū – Kotoshi-chū ni «Odoroku yō na keikaku» happyō!?*; Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko, ¿Anuncio de un proyecto sorprendente a lo largo de este año!? (1/2) [t.a.]), *Famitsu*, (29-VI-2015), pp. 1-2, <https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

«破壊と創造を貫き、人々に喜びを» (*Hakai to sōzō wo tsuranuki, hitobito ni yorokobi wo*; Persistiendo en la creación y destrucción, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*, (15-V-2016), pp. 1-2, <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

【シブサワ・コウ生出演】「歴史シミュレーションゲームの日」記念特番 (*Shibusawa Kō nama shutsuen. Rekishi shimurēshon gēmu no hi kinen tokuban*; Aparición en vivo de Shibusawa Kō – Programa especial de televisión de conmemoración del Día de los Simuladores Históricos [t.a.]), <http://live.nicovideo.jp/watch/lv279566323> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

CHITSUJŌ, T. «「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛斎さん，平原綾香さん，東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの様子をレポート» (*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kansei-happyō-kai ga kaisai ni. Yamamoto Kansai-san, Hirahara Ayaka-san, Higashikokubara Hideo-san ga gesuto toshite tōdan shita iveno no moyō wo repōto*; Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. Reportaje sobre lo dicho durante el evento por los presentadores invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo [t.a.]), *4gamer*, (12-XI-2013), [http://news.denfamini-cogamer.jp/projectbook/ko\\_ei](http://news.denfamini-cogamer.jp/projectbook/ko_ei) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

## Bibliografía...

- FUNATSU, M. [船津稔], «PS3/WIN 「信長の野望・創造」 完成発表会。30周年記念作品が遂に完成! » (*PS3/WIN Nobunaga no Yabō – Sōzō kansei-happyō-kai; 20 shūnen kinen sakuhin ga tsui ni kansei!*; PS3/WINDOWS Presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. ¡La obra para el trigésimo aniversario de la saga por fin está completa! [t.a.]), *GameWatch*, (12-XI-2013), <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/623270.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- FUNATSU, M. [船津稔], «コーエーテクモホールディングス、4期連続で増益» (*Koē Tekumo Hōrudingusu, yon-ki renzoku de zōeki*; Koei Tecmo Holdings, incrementa sus beneficios por cuarto año consecutivo [t.a.]), *GameWatch*, 7 de mayo de 2014, <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/647154.html> (fecha de consulta: 21-III-2018).
- GYARUSON, Y. [ギャルソン屋城], «『信長の野望・新生』小笠原Pインタビュー。戦国時代の《最新のリアル》をゲームで味わえる! 配下武将もAIで動きプレイヤーをサポートする新システムにも注目【TGS2021】» (*Nobunaga no Yabō – Shinsei Ogasawara P intabyū. Sengoku jidai no «saishin no riaru» wo gēmu de ajiwaeru! Haikabushō mo AI de hataraki pureiyā wo sapōto suru shin-shisutemu ni mo chūmoku*; Entrevista con Ogasawara P sobre *Nobunaga no Yabō – Shinsei*. ¡En este juego podemos probar un periodo Sengoku «actualizadamente realista»! Especial atención al nuevo sistema que apoya al jugador gracias a la IA de los generales a tu servicio [t.a.]), *Famitsu*, (2-X-2021), <https://www.famitsu.com/news/202110/02235955.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).
- INABA, H. [稲葉ほたて], «信長から乙女ゲームまで...シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝» (*Nobunaga kara otome gēmu made...Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōē risshiden*; Desde *Nobunaga* hasta los juegos *otome*...la historia del éxito de Koei contada por

Shibusawa Kō y su esposa [t.a.], *Denki Famicon*, (22-III-2016), pp. 1-4, <http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

KANAGAWA-SHINBUN. «1 億円相当の医療用物資寄贈コーエーテクモ» (*Ichī-oku-en sōtō no iryō-yō busshi kizō Kōē Tekumo*; Koei Tecmo dona el equivalente a cien millones en suministros médicos [t.a.]), *Kanalo*, (22-V-2020), <https://www.kana loco.jp/news/social/entry-360554.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

KAZUHISA. «シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三国志 13」までを語る。コーエーテクモを引っ張るクリエイターは、筋金入りのコアゲーマーだった» (*Shibusawa Kō, Kawanakajima no Kassen kara Sankokushi 13 made wo kataru. Kōē Tekumo wo hipparu kurieitā wa, sujiganeiri no koa gēmā datta*; Shibusawa Kō, habla desde Batallas de Kawanakajima hasta Los Tres Reinos 13. El creador que tira de Koei Tecmo, era un jugador hardcore [t.a.]), *4Gamer*, (29-XII-2015), <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

KUROKAWA, F. «乙女ゲーム生みの親襟川恵子氏下波瀾万丈を越えて革新的 VR、その先へ» (*Otome gēmu umi no oya Erikawa Keiko-shi shita haranbanjō wo koete kakushin-teki VR, sono saki he*; La madre de los juegos otome Shibusawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá [t.a.]), *Entertainment Station*, (25-VII-2017), pp. 1-3, <https://entertainmentstati on.jp/96531> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

MATSUKI, K. [松木和成], «家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ・・・コーエーテクモホールディングス襟川陽一社長 インタビュー» (*Kagyō saikō he no omoi kara maikon to no deai, soshite sekai-teki na gēmu kaisha he...Kōē Tekumo*

## Bibliografía...

*Hōrudinkusu Erikawa Yōichi shachō intabyū*; Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos famosa en todo el mundo... Entrevista con el director Shibusawa Kō de Koei Tecmo Holdings [t.a.], *Game Business*, (7-III-2016), pp. 1-3, <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html> (fecha de consulta: 25-XI-2021).

NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット漫画キングダム  
の原泰久と信長の野望三国志を手がけた伝説のゲームクリエ  
ーターシブサワコウが激突 (NHK SWITCH Intabyū Tatsujin-tachi  
rekishi megahitto manga Kingudamu no Hara Yasuhisa to Nobunaga no Yabō –  
Sankokushi wo tegaketa densetsu no gēmu kuriētā Shibusawa Kō ga gekitotsu;  
NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia:  
Yasuhisa Hara del manga *Kingdom* y el creador de juegos legendario  
Shibusawa Kō responsable de Los Tres Reinos y *Nobunaga no Yabō* se  
enfrentan [t.a.]), [https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q) (fecha de consulta: 25-XI-2021).

RAMSEY, R. «Interview: We Trade Strategies with the Producer of *Nobunaga's Ambition*»,  
*Push Square*, (12-VIII-2015), <https://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview-we-trade-strategies-with-the-producer-of-nobunagas-ambition>  
(fecha de consulta: 5-VI-2018).

テクモ株式会社と株式会社コーエーとの共同持株会社設立 (株式移  
転) による経営統合に関するお知らせ (Tekumo kabushiki-laisha to  
Kabushiki-kaisha Kōē to no kyōdō mochikabugaisha setsuritsu (kabushiki iten)  
ni yoru keiei sōgō ni kansuru oshirase; Aviso sobre la fusión comercial  
derivada del establecimiento de una sociedad financiera conjunta (trans-  
ferencia de acciones) entre la corporación Tecmo y la corporación Koei  
[t.a.]), <http://www.koei.co.jp/ir/news/files/2008/20081118a.pdf>  
(fecha de consulta: 25-XI-2021).