

LOS ESTADOS COMBATIENTES DEL SUR. LA HISTORIA DEL CLAN
SHIMAZU SEGÚN *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI,
2013)

THE WARRING STATES OF THE SOUTH. THE HISTORY OF THE SHIMAZU
CLAN ACCORDING TO *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*
(KOEI, 2013)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

Fecha de recepción: 09/06/2020

Fecha de aprobación: 06/09/2020

Resumen

El fin de este artículo es analizar la representación del clan Shimazu en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, desarrollado por la empresa nipona Koei en 2013 con motivo del trigésimo aniversario de la saga *Nobunaga no Yabō*, examinando sus eventos históricos, escenas desbloqueables por el jugador cuando cumple ciertos requisitos durante la partida que recogen el contenido considerado "histórico" por los desarrolladores del videojuego.

Concretamente, estudiaremos los comprendidos entre el doscientos uno y el doscientos catorce, así como otros pocos aislados de especial relevancia, que coleccionan la visión del videojuego sobre las hazañas del clan Shimazu durante la "era de los estados combatientes" en el siglo XVI japonés. Para ello, empezaremos con una perspectiva del clan Shimazu para contextualizarlo y destacar su importancia a lo largo de la historia, recalcando su evolución desde su origen hasta la

e-tramas 7 – Noviembre 2020 – pp. 1-25

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

actualidad. Después profundizaremos en los eventos históricos seleccionados del videojuego, contrastando la información que ofrecen con fuentes históricas. Acabaremos con unas conclusiones sobre cómo se quiere publicitar este clan a través del presente videojuego.

Palabras clave

Periodo Sengoku, estudio de videojuegos, ambientación histórica, clan Shimazu.

Abstract

The aim of this article is to analyze the representation of the Shimazu clan in the video game Nobunaga's *Ambition: Sphere of Influence*, developed by the Japanese company Koei in 2013 on the occasion of the 30th anniversary of the Nobunaga no Yabō saga, by examining its historical events, scenes that can be unlocked by the player when they meet certain requirements during the game, which include content that is considered "historical" by the game's developers.

Specifically, we will study those between the two hundred and one and two hundred and fourteen, as well as a few isolated ones of special relevance, which reflect the vision of the video game of the exploits of the Shimazu clan during the "era of the fighting states" in the 16th century Japan. To do so, we will start with a perspective of the Shimazu clan to contextualize it and highlight its importance throughout history, emphasizing its evolution from its origin to the present. We will then delve into the selected historical events of the video game, contrasting the information they offer with historical sources. We will finish with some conclusions about how they want to advertise this clan through this video game.

Keywords

Sengoku period, game studies, historical setting, Shimazu clan.

EL CLAN SHIMAZU, PROTECTOR DE KAGOSHIMA

"Shimazu" era el nombre de un *shōen*, delimitación territorial heredada de China 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, sistema que se prolongaría hasta el siglo XVI (Shively, 1999, p. 224). Este *shōen* fue establecido durante la era Manju (1024-1028) cuando el gobernador del territorio de Dazai, Taira no Suemoto, donó al noble Fujiwara no Yorimichi el distrito de Morotaka en el estado de Hyūga, situado en el centro de la tierra de Shimazu, en 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 (Shōko, 2010a).

Una de las características que ha marcado la historia del clan es su condición de nación marítima. Situados en el extremo sur de la isla de Kyūshū, la más meridional de las cuatro que componen el archipiélago nipón, han estado en constante contacto con el mundo exterior, especialmente China y, durante el periodo Momoyama (1573-1600), 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 (1467/1477-1603), durante el que llegarían a controlar la mayor parte de Kyūshū (Shimadzu Limited, 2020). Aunque se aliaron con el bando perdedor durante la Batalla de Sekigahara (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. Con la ascensión de Tokugawa Ieyasu a *shōgun* en 1615, Japón entró en un periodo de paz y aislamiento conocido como Edo (1615-1868) y, a pesar de las restricciones para contactar con el exterior, el clan Shimazu continuaría comerciando con China a través del Reino de Ryūkyū (islas de Okinawa), conquistado por el clan en 1609 (Ryukyu Cultural Archives, 2013), introduciendo en Japón mercancías, información y tecnología extranjeras (Shimadzu Limited, 2020).

Debido a su situación geográfica, durante la década de 1840 Satsuma fue de los primeros dominios que empezó a sentir la influencia extranjera con la colonización de China y del este Asiático. Viendo la necesidad de que Japón se convirtiera en un país fuerte y próspero que pudiera equipararse a las potencias occidentales, el líder del clan Nariakira invirtió en diversos proyectos educativos, dando lugar a importantes figuras como el último samurái Saigō Takamori (National Diet Library, 2013), y el *Shūseikan-jigyō*, iniciativa originada en 1851 con el objetivo de modernizar el territorio desarrollando las industrias metalúrgica, textil y del vidrio, contribuyendo a la rápida modernización de Japón durante la era Meiji (1868-1912) (Shimadzu Limited, 2020).

Orgullosos de sus raíces, Shimazu Nobuhisa y Shimazu Tadahiro lideran en la actualidad la empresa Shimadzu Limited, fundada en 1922 y encargada de administrar el

rico patrimonio cultural de Kagoshima. La familia también se ocupa del museo *Shōko Shūseikan*, fundado en 1923, que comparte el legado de su clan.

¿REALIDAD O MITO? EL CLAN SHIMAZU EN *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

La historia del clan Shimazu en el juego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* empieza en el evento doscientos uno, "*Jisshinsai's Teachings*", tomando como punto de partida a Shimazu Tadayoshi (1492-1568), tercer cabeza de la rama Sasshu emparentada con el clan Shimazu. En el juego 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 (Shōko, 2010 b). Se alude a cómo Tadayoshi se hizo monje y cambió su nombre a Jisshinsai, históricamente sucedió en 1527 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 hermanos y llegando a ser conocidos como los "Cuatro Hermanos Shimazu" (島津四兄弟) (Kagoshima Prefecture a, 2017). En el evento, Yoshihisa menciona su intención de unificar las tres tierras de Sanshū, haciendo mención del *Sanshū Tōitsu* nombre con el que se conoce la conquista de Satsuma, Hyūga y Ōsumi por los cuatro hermanos (Shōko, 2010 c). Aunque en el juego Yoshihisa afirma que ha sido el sueño del clan durante generaciones, este suele asociarse a Takahisa.



Figura 1. Los hermanos Shimazu en el juego: Yoshihisa, Yoshihiro, Toshihisa e Iehisa

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 pertenecía al clan Kitahara con el nombre Hisafuji; tras su derrota en 1562 por los Shimazu, en 1564 Takahisa le cedió el castillo a Yoshihiro, quien 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 el inicio de esta batalla (Kagoshima Prefecture, 2017a). El juego comenta 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 (Shōko, 2010 d) hasta reunir más de tres mil soldados (Kagoshima Prefecture, 2017a). La batalla, sin embargo, acabó con la victoria del clan Shimazu, conocida como “la Okehazama de Kyūshū” (九州の桶狭間), alias que se menciona en el juego y que hace referencia a la batalla de Okehazama en 1560 en la que, contra todo pronóstico, Oda Nobunaga logró una victoria aplastante contra el poderoso ejército del clan Imagawa. El juego detalla una táctica gracias a la que Yoshihiro alcanzó la victoria: con la cooperación de civiles y monjes disfrazados, logró simular 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 argucia. La utilización de civiles haciéndose pasar por soldados aparece en la web que conmemora el cuarto centenario de su muerte (Kagoshima Prefectural, 2019a), mientras que el museo Shōko Shūseikan solo menciona que consiguió aparentar que su ejército era muy numeroso (Shōko, 2010d). Por su parte, en la página de la prefectura de Kagoshima dedicada a los cuatro hermanos en la que se desgana el curso de la batalla de Kizakibaru, se comenta 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 un Buda en forma de cisne blanco (Kagoshima Prefecture, 2017a). 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 (Ebino City, 2020). El evento acaba indicando que, debido a esta derrota, el clan Itō se debilitó (Shōko, 2010d), 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 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 (Shōko, 2010d).



Figura 2. Evento 202 y pagoda a los soldados caídos donde estaba el castillo de Kakutō

El evento doscientos tres, “*Sourin Ōtomo’s Christian Kingdom in Hyūga*”, empieza poco después de que Yoshihisa y sus hermanos lograran unir las tres tierras de Sanshū. Narra cómo el líder del clan más poderoso de Kyūshū y gobernante de Bungo, Ōtomo Sōrin (1530-1587), sintiéndose amenazado por la rápida expansión del clan Shimazu, fingió ayudar al clan Itō a recuperar su territorio y mandó soldados a Hyūga, todo ello acorde con los hechos conocidos (Shōko, 2010 e). 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*, crónica escrita por el sacerdote jesuita portugués Luís Fróis que recoge sus más de treinta años de estancia en el Japón medieval como misionero, donde se habla con

frecuencia de Sōrin, bautizado como Francisco (Fróis, 1982, pp.20-28). 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 christãos; e que a cidade que alli determinava edificar havia de ser regida com novas leys e institutos differentes 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 [...]” (Fróis, 1982, pp. 17-19).

El evento finaliza cuando Toshihisa propone situar a su hermano Iehisa y a Yamada Arinobu, un hombre leal y habilidoso en los asedios, en el castillo de Taka, en el territorio de Niiron, 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 (Kagoshima Prefecture, 2018).



Figura 3. Sōrin en el juego y campo de batalla de Mimigawa

“*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 avance del clan Ryūzōji, liderado por Takanobu (1529-1584), “el Oso de Hizen” (Kyushu National Museum, 2005). Este incidente se contextualiza en

los intentos de independización del clan Ryūzōji. Originalmente estaba asociado con el clan Shōni y, para emanciparse, Takanobu pidió la colaboración de los clanes Ōtomo y Ōuchi; aunque en 1570 intentaría independizarse del clan Ōtomo en la batalla de Imayama, no lo conseguiría hasta después de la batalla de Mimigawa (Shōko f, 2010). 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 Taishu* (五州の太守, “Gobernador de las Cinco Provincias” [t.a.]), refiriéndose a Hizen, Higo, Chikuzen, Chikugo y Buzen (Saga Prefectural Museum, 2009). 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 (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, pp. 11-12).



Takanobu en el juego y retrato en el Museo Prefectural de Saga

“*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 (Kagoshima Prefectural, 2019b). 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 lehisa (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, p. 11). La segunda ocasión fue dos años después, preámbulo de la batalla de Okitanawate en la que cayó Takanobu (Shōko, 2010f). La mayor parte del evento está dedicada a una charla entre los hermanos en la que 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 lehisa 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 (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, p. 12).

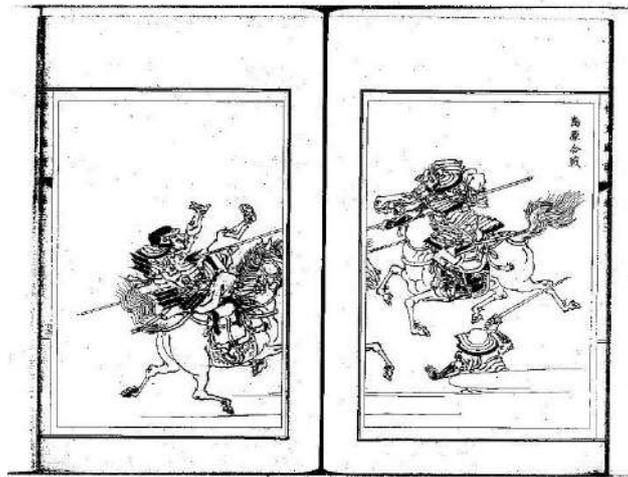


Figura 5. Ataque de los Shimazu en Shimabara en el volumen dos de la crónica *Shizu no Odamaki* (倭文麻環)

“*Jōun’s Decision*” se sitúa tras la batalla de Okitanawate en 1584, donde los clanes Shimazu y Arima consiguieron una aplastante victoria contra Takanobu, quien pereció en la contienda (Shōko, 2010f). 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 (Shōko, 2010f). Durante el resto del evento Takahashi Jōun, vasallo del clan Ōtomo a cargo de los castillos de Iwaya y de Hōman (*Tachibana-ke jyūnana*, 2006a) 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 actuaba 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 (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El 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 la crónica *Takahashi Ki* (高橋記), escrita alrededor de 1651, donde se recoge que el clan Shimazu pidió en tres ocasiones a Jōun que se rindiera, pero se negó todas ellas (Sujaku, 2016). Sin embargo, este manuscrito se categoriza como un *gunki* (軍記, “crónicas de guerra” [t.a.]), tipo de literatura épica en la que se tomaba como base hechos reales para narrar la biografía de generales; por tanto, aunque se consideran un tipo de fuente importante, la mezcla de realidad y ficción dificulta discernir la veracidad de los hechos que narran. Más fiable es el diario de Uwai Kakuken (Cultural Heritage Online, n.d.), 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 (Sujaku, 2016). 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 necesita su vida, frase que se asocia a este guerrero (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El evento finaliza cuando los soldados del castillo de Iwaya, inspirados por las palabras de su señor, deciden luchar hasta el final. Aunque no se menciona 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 (Dazaifu Fureai Museum, 2020).

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 *gunki Kyūshū Chi Ranki* (九州治乱記) escrito entre 1615 y 1624 (Sujaku, 2016). Después, se hace *seppuku* (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El apodo póstumo de “*sengoku no hana*” (戦国の花, “la flor de los estados combatientes” [t.a.]) se atribuye a Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) cuando fue a visitar la región tras la pacificación de Kyūshū (Dazaifu Fureai Museum, 2020), tal y como comenta el juego.



Figura 6. Jōun defendiendo el castillo de Iwaya en el evento 207

Algunos eventos 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 (Kotobank, 2014).

“*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 (Dazaifu Fureai Museum, 2020) 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 (Moroyama Town, 2018). 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 (Shōko, 2010g). El juego comenta 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 (ADEAC, n.d.). 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

(Oonogawa Battle, 2017), donde sufrió una humillante derrota contra el clan Shimazu. Al oír estas noticias, Yoshihisa concluye que deberían abandonar el castillo de Tachibanayama en Chikuzen (ADEAC, n.d.), y centrarse en atacar Bungo, para lo que Yoshihiro reunirá tropas en el castillo de Kumamoto e Iehisa en Hyūga, donde se había establecido (Shōko, 2010h), para encontrarse todos en Funai. Aunque durante el evento Yoshihisa insiste en que no permitirá 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 Nejizozaka, tras la que el clan Shimazu se vio obligado a rendirse y abandonar su plan de unificación, quedándose con los territorios de Satsuma, Ōsumi y el distrito de Morokata en Hyūga (Shōko g, 2010). Al final de la escena aparece Iehisa hablando con su hijo Toyohisa, figura relevante en eventos posteriores.

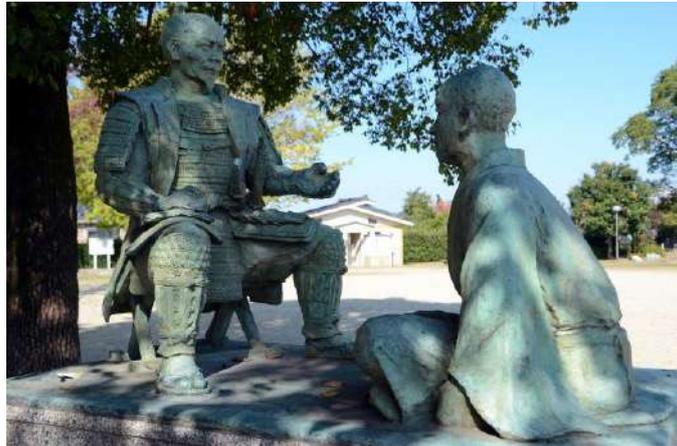


Figura 7. Estatua en el templo Taihei con Hideyoshi y Yoshihisa firmando la paz tras la unificación de Kyūshū.

Los últimos cuatro eventos centrados en el clan Shimazu detallan su implicación en la batalla de Sekigahara por la unificación de Japón en 1600 entre el Ejército del Oeste, liderado por Ishida Mitsunari (1560-1600), y el Ejército del Este, con Ieyasu (1543-1616) 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 6 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 (1556-1623), 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 detenerlo. 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) (Sekigahara Town History, 2020). En él se ve cómo Ieyasu le pide a Yoshihiro que defienda el castillo de Fushimi; sin embargo, el general ocupado de protegerlo, Torii Mototada se niega a dejarle entrar (Yotsumoto, 1966, p. 17). Tal y como se comenta en el juego, el ejército Shimazu, incapaz de defender Fushimi con las pocas tropas que tenía, unos doscientos soldados (Yotsumoto, 1966, p. 17), 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 Yoshihiro, nombrado decimoséptimo líder del clan (Shōko, 2010k), 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 hacerlo señor del estado de Ōsumi, estableciéndolo así 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 (Kagoshima Prefectural, 2019c).



Figura 8. Caída del castillo de Fushimi (el *mon* es del clan Shimazu) y caza del tigre en Corea donde participó Yoshihiro

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 y se negaron a participar en la lucha. Cuando Mitsunari fue a dar el mensaje en persona, Toyohisa rechazó de mala manera cumplir sus órdenes. Este mensajero era Yasojima Sugezaemon, vasallo de Mitsunari y aunque es una anécdota muy extendida (*Rekishī Kaidō*, 2016), su veracidad no está demostrada (Kirino, 2010, pp. 120-122). Sea cual fuere el caso, el clan Shimazu no jugó un papel activo en la batalla de Sekigahara (Kagoshima Prefectural, 2019c). Como detalle cabe mencionar que Toyohisa llama a su tío “Yoshihiro Ishin Shimazu”, seguramente haciendo referencia al nombre de Ishin que adquiriría más adelante tras hacerse monje (Kagoshima Prefectural, 2019d).

“*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 implicación del clan Shimazu durante la contienda. Tras la caída del castillo de Gifu, mencionada en el evento, Mitsunari decide trasladar sus tropas a Sekigahara (Sekigahara Town History, 2020). 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 cerca de un millar de soldados (Ogaki City, 2018). Este incidente se relata en la crónica *Ochibo-shū* (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) de Ishikawa (pref. Yokohama). En el décimo tomo, fragmento *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 (*Kobunsho a*, 2002). Teniendo en cuenta la fecha en la que se escribió el documento, sin embargo, es poco probable que se diera esta conversación.



Figura 9. Mitsunari y Toyohisa hablando del incidente del mensajero en el evento 211

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 15 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, el *tekichū toppa* (敵中突破) (Shōko, 2010i). 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 (Kagoshima Prefectural, 2019c). En realidad, parece ser que Yoshihiro y su ejército no atravesaron el centro de las fuerzas enemigas, sino que huyeron montaña a través hacia la zona de Makita (Shiramine, 2016, p. 147). Fueron tras ellos los generales Ii Naomasa, Honda Tadakatsu, Mastudaira Tadayoshi y otros (Kagoshima Prefectural, 2019c), aunque en el juego solo 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 (Ogaki City, 2018), 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 la suya. Esta

conversación aparece mencionada en el undécimo tomo (*Kobunsho b*, 2020) 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), en la que los soldados se sientan en el suelo para disparar, demostrando su resolución. Versiones noveladas incluyen este detalle (*Nihon Hakugaku Kurabu*, 2002), mientras que otras más fiables solo hablan de que dispararon a sus perseguidores y, cuando se les acabaron las balas, recurrieron a tirarles piedras (Kagoshima Prefectural, 2019c). 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 (Kagoshima Prefectural, 2019c), parece ser que murió suicidándose tras acabar malherido (Ogaki City, 2018).

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 (Shōko, 2010j). Tadakatsu siente un gran respeto por la valentía y la lealtad de los hombres de Shimazu, por lo que decide dejarlos ir. No se menciona en el juego pero, durante la huida, Naomasa y Tadayoshi sufrieron heridas de bala, de las que morirían poco después (Shōko, 2010i), lo que podría haber sido una de las razones por las que detuvieron la persecución. Solo unas decenas de soldados lograron escapar (Shōko, 2010i).



Figura 10. Parte del campo de batalla de Sekigahara como se cree que estaba a las 8 de la mañana del 15 de septiembre cuando se retiró el clan Shimazu (rodeado en negro). El Ejército del Oeste está en azul y el del Este en rojo

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 (Yotsumoto, 1966, p.2 2), tomados como rehenes tras la unificación de Kyūshū (Shōko, 2010k), Yoshihiro tomó 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 había coincidido en las Invasiones de Corea de 1597 (Tachibana Museum, 2011), y estaban en buenos términos. Además, ambos pertenecían al Ejército del Oeste, y queda constancia del encuentro que menciona el juego (*Tachibana-ke jyūnana*, 2006b). 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 lehisa, que se produjo por causas poco claras tras la unificación de Kyūshū (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, pp. 17-18), y de Toshihisa, al que Hideyoshi ordenó cometer *seppuku* en 1592 (Shōko, 2010l). Por otra parte, cree que el rescate de los rehenes facilitará las negociaciones con Ieyasu que, efectivamente, se producirían poco después (Shōko m, 2010). El evento acaba con el que se considera es 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* (Kagoshima Prefectura Institute, 2008, p. 2).



Figura 11. Estatua de Yoshihiro en Hioki (pref. Kagoshima) y casa en Sakura-jima a donde se retiró

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 occidental 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 25 de agosto de 1543 llegaron al cabo de Kadokura tres portugueses a bordo de un barco chino (Iwade City, 2019) y Tokitaka, identificando el mosquete como un arma espléndida, se quedó con varios (Nishinoomote City, 2020). Otros los repartió, incluyendo al clan Shimazu (Kagoshima Prefecture, 2017b). 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 no poseían 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 resistente para utilizarse. Ciertamente, Kanbei era un herrero de Mino (pref. Gifu) y, tras llegar a Tanegashima, Tokitaka lo nombró jefe del resto de artesanos y le ordenó que desmantelara uno de los mosquetes para aprender a fabricarlos en masa. Tal y como comenta 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 con lo que se convirtió en una de las primeras mujeres japonesas conocidas que participó en un matrimonio internacional (Tanegashima Tourism Association, 2017). Volvería a Tanegashima en 1544, donde murió de enfermedad poco después de haber revelado a su padre el método para hacer mosquetes (Kagoshima Prefectural, 2018). El evento acaba mencionando que, gracias a los esfuerzos del clan Shimazu, así como al monje guerrero visitante del templo Negro, 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 (Kagoshima Prefecture, 2017b). Por su parte, Tsuda Kazunaga, también conocido como Tsuda Kenmotsu, fue el precursor de los mosquetes producidos en la isla de Honshū (Iwade City, 2019).



Figura 12. Mosquete portugués y copia se cree que hecha por Kinbei del Museo de las Armas de Tanegashima

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 (*Kaseda Rekishikan*, 2018). A lo largo de los eventos que se han ido analizando suelen recitarse frases de este poemario: en el doscientos diez “*Your enemy can be your greatest teacher. Reflect, and be humble*” (sílabo te), 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*” (sílabo no) y “*Do not underestimate the enemy when they are few; do not fear them when they are many!*” (sílabo fu), en el doscientos trece “*An army’s morale is their lifeblood. If we fight together, we will live; separately, we die*” (sílabo ko) y “*When the world is in turmoil, nothing is as wretched as escaping to alcohol*” (sílabo we), 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) 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). 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”, 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”, ha “Can we rely on such a fleeting thing as ‘tomorrow’? ‘Today’ is when your studies must be done”, he “Even if you think yourself to be unskilled, do not slack off. Your training is the proverbial ‘journey of a thousand miles’” y mo “Before you legislate, educate. Punishing someone who is ignorant of their crime is not a virtuous path”. El evento acaba mencionando que los Poemas de Iroha 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 (Gozyu Institute, n.d.), y más tarde, durante el periodo Meiji, seguirían contribuyendo enormemente a la educación de la gente del territorio.



Figura 13. Jisshinsai en el juego y monumentos grabados con los Poemas de Iroha en el Takeda-jinja

CONCLUSIONES

De manera general, el juego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* presenta una visión fidedigna de los acontecimientos relacionados con el clan Shimazu durante el periodo Sengoku. Tiende a presentar una versión romantizada, evidente en los eventos relacionados con la batalla del castillo de Iwaya o en la participación del clan Shimazu en Sekigahara, y es común la introducción de anécdotas que datan del periodo Edo, muy extendidas en la literatura de ficción histórica. Todo ello contribuye a dar una visión verosímil pero idealizada de las acciones de este clan durante el periodo de los estados combatientes. Por otra parte, dado que tienen que condensar un siglo de la historia del clan Shimazu, muy activo social, militar y culturalmente, los presentes eventos se centran en los hechos clave, ignorando muchos otros como los pormenores de las Invasiones de Corea o el Conflicto de Shōnai (庄内の乱). La ausencia casi total de fechas es consecuencia de esta síntesis dado que entre

un evento y otro suelen pasar varios años. Incluir fechas de manera frecuente interrumpiría la narración de la historia, limitándose a ponerlas en hechos aislados. Por último, aunque no se han analizado, por no ser objeto de este artículo, creemos que es un acierto la gran cantidad de diálogos entre los distintos personajes que aparecen en los eventos, ya que permiten dar una dimensión más humana a estas figuras históricas, que favorece la empatía con ellas y, por tanto, otorga un mayor interés en su historia. En conclusión, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es un excelente medio para aproximarse a la historia del clan Shimazu, uno de los grandes desconocidos entre el público occidental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADEAC (n.d.). 豊臣秀吉の九州征伐 (La Subyugación de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi [t.a.]). Recuperado de <https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/4062555100/4062555100200040/ht040130>
- Biblioteca Prefectural de Miyazaki (2017). 島津家久・豊久父子と日向国 (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 (Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la Prefectura de Miyazaki - 44º compilación [t.a.]). (pp.1-28). Japón: Biblioteca Prefectural de Miyazaki.
- Cultural Heritage Online (n.d.). 上井覚兼日記 (Diario de Uwai Kakuken [t.a.]). Recuperado de <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/202413/2>
- Dazaifu Fureai Museum (2020). 戦国の花 (La flor de los estados combatientes [t.a.]). Recuperado de <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html>
- Ebino City (2020). 木崎原古戦場跡 (Ruinas del antiguo campo de batalla de Kizakibaru [t.a.]). Recuperado de <https://www.city.ebino.lg.jp/display.php?cont=121101140017>
- Fróis, L. (1982). *Historia de Japam Vol. III* (J. Wicki, Ed.). Lisboa: Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba.
- Gozyu Institute of Business Administration & Social Education (n.d.). 郷中教育とは (Qué es el *gojū kyōiku* [t.a.]). Recuperado de <http://gozyu.com/gozyu/薩摩の郷中教育とは/>
- Iwade City (2019). 根来寺の歴史 (Historia del templo Negoro [t.a.]). Recuperado de <http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html>

- Kagoshima Prefectural Institute for Education Research (2008). No.147. Recuperado de http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_contents/KakouNews147.pdf
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau (2018). 若狭姫墓地 (Cementerio de Wakasa [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/spot/51149/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau_a (2019). 2019 年は島津義弘公没後 400 年 (En 2019 se cumplen 400 años de la muerte del señor Shimazu Yoshihiro [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau_b (2019). 島津義弘公の戦い (第一部) (Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [primera parte] [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction2/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau_c (2019). 島津義弘公の戦い (第二部) (Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [segunda parte] t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction3/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau_d (2019). とりまく人々 (Los que le rodeaban [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/feature/shimadu2019/introduction1-2/>
- Kagoshima Prefecture (2018). 島津四兄弟の九州統一王手まで (Hasta el jaque de los Cuatro Hermanos Shimazu a la unificación de Kyūshū [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/8toutuoute.html>
- Kagoshima Prefecture_a (2017). 島津四兄弟と三州統一について (Sobre los Cuatro Hermanos Shimazu y la unificación de Sanshū [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/7yonkyoudai.html>
- Kagoshima Prefecture_b (2017). 島津忠良 (日新齋) から島津貴久へ (De Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) a Shimazu Takahisa [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/5takahisa.html>
- Kaseda *Rekishikan* (2018). 日新公いろは歌 (Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]). Recuperado de <http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kaseda/info/irohauta.htm>
- Kirino, S. (2010). 関ヶ原島津退き口: 敵中突破三〇〇里 (La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas a través de campo enemigo [t.a.]). Tokio: *Kenkyū Purasu*.

- Kobunsho wo Tanoshimu-kai_a* (2020). 落穂集第十巻 (Ochibo-shū, décimo tomo [t.a.]). Recuperado de http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa10g.html
- Kobunsho wo Tanoshimu-kai_b* (2020). 落穂集第十一巻 (Ochibo-shū, undécimo tomo [t.a.]). Recuperado de http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa11g.html
- Kotobank (2014). 薩摩隼人 (Satsuma Hayato [t.a.]). Recuperado de <https://kotobank.jp/word/薩摩隼人-511246>
- Kyushu National Museum (2005). 戦国大名 (Daimyō del periodo Sengoku [t.a.]). Recuperado de https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition_s39.html
- Moroyama Town (2018). 関白 (Kanpaku [t.a.]). Recuperado de <http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/1291862979909/index.html>
- National Diet Library (2013). Saigo, Takamori. Recuperado de <https://www.ndl.go.jp/portrait/e/datas/85.html>
- Nihon Hakugaku Kurabu* (2002). 戦国武将・あの人の「その後」 (Generales de los estados guerreros: el “después” de aquellos hombres [t.a.]). Kioto: PHP Kenkyūsho.
- Nishinoomote City (2020). 種子島銃 (Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]). Recuperado de http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakai_kyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunkazai/kennsitei/2558.html
- Ogaki City (2018). 関ヶ原合戦と島津の退き口 (La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.]). Recuperado de <https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/42898/map.pdf>
- Oonogawa Battle Festival (2017). 合戦まつりとは (Qué es el *matsuri* de batalla [t.a.]). Recuperado de <http://oonogawakassen.com/about>
- Rekishi Kaidō* (2016, octubre 9). 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 (¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari en Sekigahara? [t.a.]). Recuperado de <https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/3317>
- Ryukyū Cultural Archives (2013). 島津氏の琉球侵略 (La invasión de Ryūkyū por el clan Shimazu [t.a.]). Recuperado de http://rca.open.ed.jp/history/story/epoch3/shinryaku_2.html

- Saga Prefectural Museum (2009). 龍造寺隆信の刀 (La *katana* de Ryūzōji Takanobu [t.a.]). Recuperado de <https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html>
- Sekigahara Town History & Folklore Museum (2020). 合戦に至る経緯 (Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]). Recuperado de http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/
- Shimadzu Limited (2020). About Shimadzu. Recuperado de <https://www.shimadzu-ltd.jp/en/shimadzuwoshiru/>
- Shiramine, J. (2016). The Inspection about the New View of Mr. Yousuke Takahashi about Sekigahara War. Recuperado de <http://repo.beppu-u.ac.jp/modules/xoonips/detail.php?id=sg04609>
- Shively, D. H. (1999). *The Cambridge History of Japan Volume 2*. Reino Unido: Universidad de Cambridge.
- Shōko Shūseikan_a (2010). 島津荘 (*Shimazu no shō*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/origin02.html>
- Shōko Shūseikan_b (2010). 島津忠良 (*Shimazu Tadayoshi*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu02.html>
- Shōko Shūseikan_c (2010). 三州統一 (*Sanshū Tōitsu*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family08.html>
- Shōko Shūseikan_d (2010). 木崎原の戦い (Batalla de Kizakibaru [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku03.html>
- Shōko Shūseikan_e (2010). 耳川の戦い (Batalla de Mimigawa [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku04.html>
- Shōko Shūseikan_f (2010). 龍造寺隆信 (Ryūzōji Takanobu [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family34.html>
- Shōko Shūseikan_g (2010). 九州の役 (Campaña de Kyūshū [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku08.html>
- Shōko Shūseikan_h (2010). 島津家久 (*Shimazu Iehisa* [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu06.html>
- Shōko Shūseikan_i (2010). 敵中突破 (Abriéndose paso entre las fuerzas enemigas [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku11.html>
- Shōko Shūseikan_j (2010). 長寿院盛淳 (Chōjuin Moriatsu [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family25.html>

- Shōko Shūseikan_k (2010). 際限なき軍役 (Servicio military ilimitado [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family10.html>
- Shōko Shūseikan_l (2010). 島津 歳久 (Shimazu Toshihisa [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu05.html>
- Shōko Shūseikan_m (2010). 関ヶ原合戦戦後処理 (Las gestiones tras la batalla de Sekigahara [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku12.html>
- Sujaku, S. (2016, junio 21). 高橋紹運の辞世の句 (Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]). Recuperado de <http://www.city.dazaifu.lg.jp/material/files/group/3/84940607.pdf>
- Tachibana Museum (2011). 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる (Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahta [t.a.]). Recuperado de <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725>
- Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru_a* (2006). 高橋 紹運 (Takahashi Jōun [t.a.]). Recuperado de <http://www.muneshige.com/joun.html>
- Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru_b* (2006). 立花宗茂年表 (Tabla cronológica de Tachibana Muneshige [t.a.]). Recuperado de <http://www.muneshige.com/year.html>
- Tanegashima Tourism Association (2017). Story 13. Recuperado de <http://tanekan.jp/en/story/13.html>
- Yotsumoto, K. (1966). Shimazu Clan in Sekigahara Battle. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf>