



[**INHON KWARDAN**](#)

[Torna al indice](#)

[Vai al glossario](#)

Sine Requie

NIHON KWайдАН

Ideato e realizzato da:

Dario L.A. Utari
detentore della proprietà intellettuale

I diritti del marchio **Sine Requie**, la relativa ambientazione ed i personaggi sono copyright riservati di [Matteo Cortini e Leonardo Moretti](#), qui sfruttati a solo fine artistico.

I manuali di gioco a cui si fa riferimento nel testo, necessari per giocare a questa ambientazione, sono editi da [Asterion Press S.r.l.](#).

Illustrazioni

Roberta Lista, [Sergio “Idriu” Mancinelli](#), Viola Sacchi, Dario Utari
Font **SHOGUN'S CLAN** opera di Chris Hansen

Ringraziamenti

A Leo & Curte, che dopo aver più volte spiegiorato che non avrebbero mai scritto un Giappone anno XIII lo hanno fatto rendendo pressoché inutile tutto questo lavoro
Alla Settima Torre, per la formazione e l'ispirazione
A Roberta, per l'entusiasmo e le ore di lavoro non retribuito
A Viola per il supporto e la pazienza
A “Highlord” Sted, per la consulenza e il sottofondo musicale
Alla [Gilda del Grifone](#) per la disponibilità e per avermi fatto notare con sincerità i miei errori

NOTA DELL'AUTORE

Questo è un gioco di pura fantasia e contiene riferimenti a violenza, perversioni sessuali, cannibalismo e entità demoniache. La sua lettura è riservata ad un pubblico maturo che non si senta scosso da questi temi e che sappia ben discernere ciò che è finzione da ciò che è reale, moralmente e legalmente approvabile.

Quest'opera è ispirata alla storia e alla cultura giapponesi, tuttavia non vuole esserne in alcun modo descrittiva. Qualsiasi riferimento a questi elementi è stato fatto solamente a fini di gioco.

RIGUARDO LA LINGUA

La translitterazione dei termini giapponesi è fatta seguendo il sistema Hepburn.
I nomi propri dei personaggi sono scritti secondo la consuetudine giapponese: prima il cognome e poi il nome.
Per facilità di comprensione la maggioranza delle date è scritta seguendo il calendario gregoriano.

INDICE

Mappa geografica

La caduta dell'Impero del Sol Levante

- [Spostamenti e comunicazioni](#)
- [La tecnologia nel 1957](#)
- [Economia e sopravvivenza](#)
- [I sopravvissuti del Sol Levante](#)
- [La morte](#)

Cronologia

Hokkaido

- [Il popolo Ainu](#)
 - [Rituali magici degli Ainu](#)
- [Capo Erimo, il faro della speranza](#)
 - [OOKI BAIKO, Riciclatore](#)
 - [SHINTARO EICHI](#)
 - [SAKAI AIKO, poetessa](#)

Honshu

- [Le rovine di Tokyo](#)
 - [I Sacri Tesori Imperiali](#)
- [Sendai, città degli alberi](#)
 - [HOJIRO KUME, sindaco di Sendai](#)
- [I pirati della Kaminarigari](#)
- [Kanazawa, il regno dei contadini](#)
 - [La Casa degli Appesi](#)
 - [KUMAYA SAKURAKO, oka-san della Casa degli Appesi](#)
- [Le rovine di Osaka](#)
- [La Fortezza nascosta](#)
 - [KURODA SHIRO, *ninja jonin*](#)
- [Lo stretto di Shimonoseki e la ricerca della Kusanagi](#)
 - [AIATA EISUKE, *ninja chunin*](#)

Awaji

- [Lo Specchio Sacro](#)
 - [TATEBA IKUYO, Prefetta di Awaji](#)
 - [HOMA FUJIMARU, Signore dalla virtù](#)
 - [CHIBA KOAN, pittore di draghi](#)
 - [TATESU HIRO, *ninja genin*](#)
- [I burattinai di Awaji](#)

- [Ningyo no Rei](#)
- [Il nuovo Bunrakuza](#)
- [YOSHIMURA CHOJIRO, Burattinaio](#)
- [IL MORTO](#)

Shikoku

- [Tosa, il dominio delle due spade](#)
 - [I duelli di Tosa](#)
 - [I Teshima](#)
 - [TESHIMA ENNOSUKE, governatore](#)
 - [I Nishimura](#)
 - [SADA JUICHI, capo della sicurezza](#)
- [Dōgo onsen](#)

Kyushu

- [Il progetto Kamikansen](#)
 - [Il Contagio Divino](#)
 - [IL PRIMO APPESTATORE](#)
- [Ibusuki](#)
 - [DAIMYO NOBUTOSHI](#)
 - [La Milizia Rossa](#)
 - [NEZU MURAI, capitano della Milizia Rossa](#)
 - [Il museo degli orrori](#)
 - [AMAMOTO SABURO, sacerdote shinto](#)
- [L'isola di Yakushima](#)
 - [La foresta di Yakushima](#)
 - [IL CUORE NERO DELLA FORESTA](#)

Regno di Ryukyu

- [Il castello di Sui](#)
- [OGATA GORO, Re del Ryukyu](#)
- [Il karate di Okynawa](#)
- [Il richiamo di Bakekujira](#)

Arti Arcane

- [Magia innata](#)
- [Onmyodō](#)
 - [Lista: Rituali Onmyodō](#)
- [Ku-ji Kiri](#)
 - [Lista: i Nove Segni](#)
 - [KURODA SHIRO, *ninja jonin*](#)

- [Altre forme di magia](#)
 - [YAMAMBA, la vecchia della montagna](#)
- [Il Fiore e il Drago](#)
 - [HORISHI, Presenza](#)
- [Yōkai: Presenze](#)

[Appendice: abilità, pregi e difetti](#)

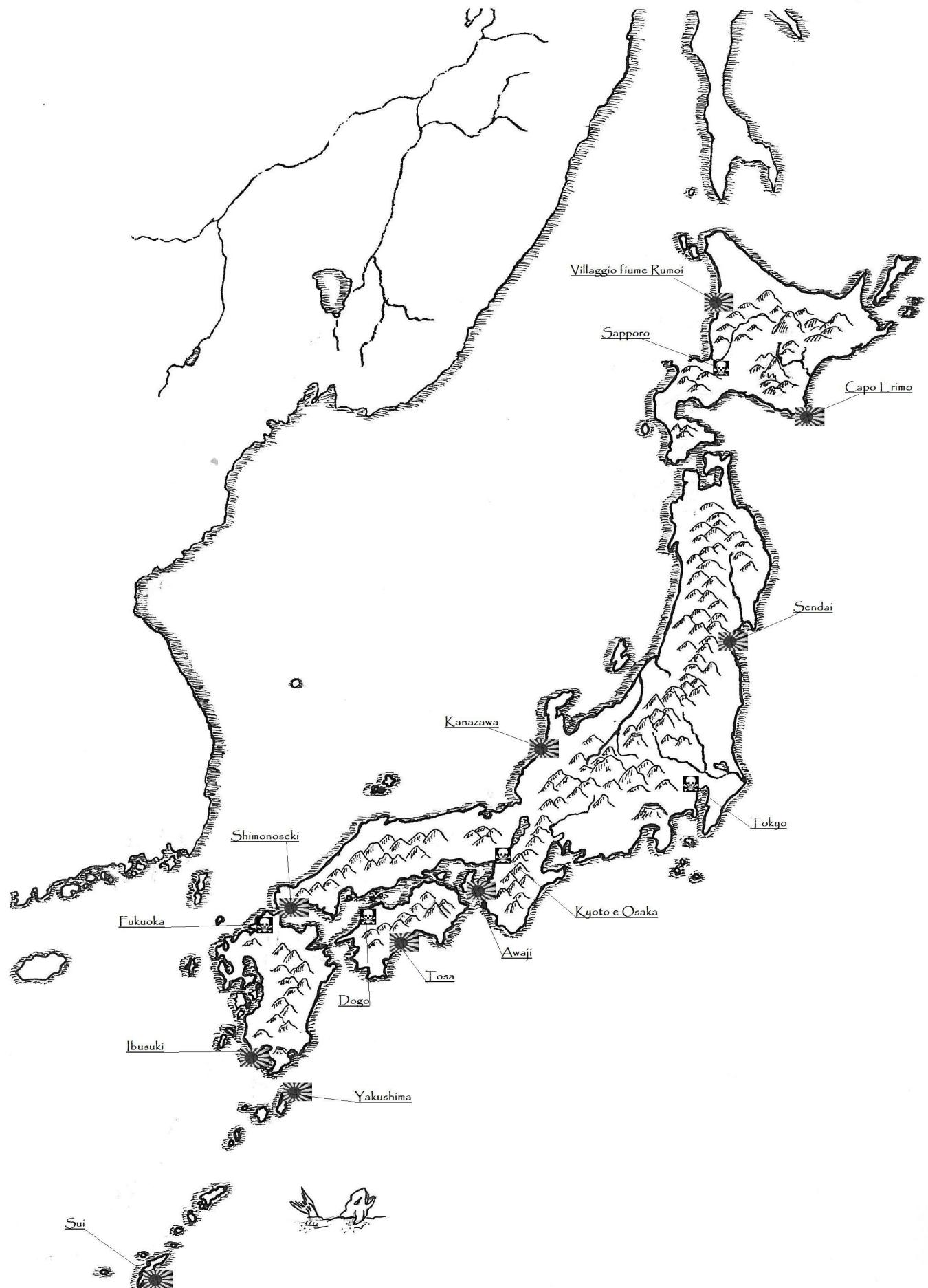
- [Abilità](#)
- [Pregi](#)
- [Difetti](#)

[Appendice: Professioni nel Giappone](#)

[Appendice: armi](#)

- [Armi da corpo a corpo](#)
- [Armi da tiro e da lancio](#)
- [Pistole](#)
- [Fucili](#)
- [Mitra](#)
- [Mitragliatrici](#)
- [Armi incendiarie](#)
- [Artiglieria](#)
- [Bombe a mano](#)
- [Mine](#)

[Glossario](#)



Quando ci hanno ordinato di fare irruzione nella chiesa per sedare una rivolta ci chiedevamo come mai i cristiani, che raramente davano problemi, fossero improvvisamente insorti. Qualcuno sosteneva che fosse una manovra del nemico per creare disordine a Tokyo, ma Muraki-san che aveva diversi amici fra i cristiani, sosteneva che quella chiesa faceva capo alla setta cattolica, la stessa degli alleati tedeschi e italiani, mentre il nemico anglosassone appartiene ad un'altra setta religiosa. Ma non è forse vero che gli Italiani avevano cambiato bandiera? Quale che fosse il motivo della rivolta, erano stati aggrediti e uccisi alcuni agenti di polizia e quindi i superiori avevano ordinato l'intervento della nostra squadra.

Quando siamo arrivati, si era radunato di fronte alla chiesa un discreto crocchio di gente che scoltava un uomo, suppongo il prete cristiano, affacciato ad una finestra dell'edificio attiguo per predicare. Mentre caricavamo le armi e ci venivano date istruzioni su come effettuare l'irruzione potei sentire parte del suo discorso sconclusionato: sosteneva che le profezie dei loro libri sacri si erano avverate ed era l'ora della resurrezione della carne, diceva che il giorno del giudizio era imminente.

Il nostro comandante si fermò a parlare con gli agenti che avevano bloccato l'ingresso al portone principale della chiesa, dietro il quale si accalcavano i cristiani. Cercò di avere delle indicazioni più precise da uno degli uomini che erano già stati dentro la struttura, ma si trovava in stato confusionale e non dava risposte coerenti. Io lo disprezzai per essersi fatto intimorire da dei civili disarmati, non avevo idea...

Fra la folla qualcuno mormorava che tutto era iniziato quando il prete e dei suoi seguaci avevano aggredito senza alcun motivo dei fedeli che erano andati a pregare, mentre qualcun altro sosteneva che il sacerdote aveva chiesto loro aiuto per dissotterrare i morti e non avendolo ricevuto era corso da solo verso il cimitero. Non capivo cosa volesse dire tutto questo, nemmeno quando Muraki mi spiegò che i cristiani hanno l'usanza di seppellire i loro defunti sottoterra senza bruciarne i corpi. L'idea di per sé mi sembrava sciocca, ma voler poi disseppellire i cadaveri mi fece venire i brividi, e ancora non sapevo quanto avevo ragione.

Ci fu un breve tentativo di trattativa con le persone chiuse nella chiesa, ma queste non rispondevano nemmeno alle parole del nostro comandante, quindi facemmo irruzione poco dopo. Il piano era di bloccare i rivoltosi arrivando alle loro spalle per evitare uno scontro frontale che probabilmente avrebbe causato delle vittime.

Entrammo dalle piccole finestre sul retro, divisi in tre coppie. Irruppi insieme a Muraki-san dalla finestra orientale, la più distante dal corpo principale del tempio. Ci trovammo in una piccola stanza con un letto al centro circondato da alcune sedie, fiori e crocifissi ovunque. Il mio compagno disse che doveva trattarsi della stanza per le veglie funebri, infatti sul letto era steso quello che sembrava un moribondo. Cianotico, con lo sguardo fisso verso il soffitto e gli occhi sbarrati, continuava a mugolare e spalancare la bocca, sbavando sangue e saliva. Sembrava che non si fosse nemmeno accorto della nostra presenza, ma vederlo mi metteva a disagio più di quanto non fosse normale. Lo lasciammo nel suo letto di morte e proseguimmo secondo gli ordini.

Dopo un breve corridoio arrivammo in un piccolo giardino che evidentemente era il loro cimitero, c'erano due fosse in terra con delle casse vuote all'interno. Il significato era evidente e anche il mio compagno fu d'accordo con me nel disprezzare questa irriferenza nei confronti dei defunti. Stava per dirmi qualcosa a riguardo quando vedemmo qualcuno entrare nel piccolo cimitero: il prete che avanzava trascinandosi dietro la pala con cui avevano scavato quelle fosse, il suo collo era

abbondantemente macchiato di sangue. Lo seguivano altri cinque uomini, alcuni dei quali erano evidentemente feriti e sfregiati a causa delle colluttazioni con gli agenti, o al meno così credetti inizialmente.

Intimammo loro di fermarsi puntando i fucili, ma sembrava che non ci avessero nemmeno uditi. Mentre io lo coprivo tenendo l'arma puntata, Muraki-san andò verso di loro per parlare. Appena si fu avvicinato il prete sollevò la vanga per colpirlo, il mio compagno fu più veloce e gli assestò in pieno volto un colpo col calcio del fucile, ma quello non indietreggiò nemmeno e colpì scoordinatamente con la sua arma improvvisata. Muraki-san era ancora in piedi e a quel punto rispose sparando a bruciapelo ma questo non servì a disperdere quelli che stento a definire degli uomini. Gli altri lo circondarono immediatamente, tendendo le braccia per afferrarlo e anche io fui costretto ad aprire il fuoco. Il mio compagno era stato ormai trascinato a terra e io scaricai tutti i colpi del mio fucile per difenderlo. Mi trovavo a pochi metri di distanza e sono sicuro di averli colpiti, parlo di proiettili calibro 6.5, vidi pezzi di cranio saltare via con uno schizzo rosso, ma continuavano a restare chini su Muraki-san.

Lui urlava in modo terribile, lo stavano letteralmente smembrando a mani nude e a morsi. Io ero rimasto paralizzato a guardare quella scena raccapricciante e poco dopo loro si rivolsero nella mia direzione, alzandosi e tornando a camminare lentamente verso di me. Lasciai cadere il fucile ormai scarico, estrassi la pistola Nambu e gliela scaricai contro mentre indietreggiavo. Tutti gli otto colpi del caricatore, non potevo averli mancati, eppure nessuno indietreggiò né emise un solo gemito. Confesso che mi trovai in preda al panico e corsi fino al camion che ci aveva portati lì, dove ci aspettava il Comandante. I miei inseguitori erano lenti e terribilmente impacciati, probabilmente non riuscirono a scavalcare la finestra da cui ero uscito che fortunatamente era più alta del normale.

Si sentivano degli spari provenire dalla chiesa e poco dopo tornarono ansimanti altri due dei nostri che fecero un rapporto molto simile al mio, si erano scontrati con uomini in uniforme di polizia, che mutilati avanzavano inesorabili come quelli da cui ero scappato.

Il Comandante, comprensibilmente, non ci volle credere e pretese di fare un sopralluogo, poco dopo tornò indietro e decise di dare fuoco all'intera costruzione. Seppi in seguito che dopo l'incendio alcuni dei corpi parzialmente carbonizzati di quegli esseri si contorcevano ancora.

Ho saputo che secondo il calendario cristiano era il sesto giorno del sesto mese dell'anno 1944. Forse quello fu davvero il giorno della Resurrezione della Carne? Ho sentito dire che, nell'anno 0, il Dio dei Cristiani venne ucciso in modo atroce, forse questa è la sua vendetta?

In verità io non so nulla, vivo solo coi miei incubi.

LA CADUTA DELL'IMPERO DEL SOL LEVANTE

L'urlo dei vivi - Il silenzio dei Morti - Portò l'estate

La mattina del sei giugno che avrebbe per sempre cambiato il corso della storia iniziò come qualsiasi altra mattina di guerra nelle isole del Giappone.

I corpi cremati rimasero inoffensivi nei cimiteri mentre i Morti si rialzavano nei campi di battaglia lontani dalle città. Dall'Europa e da alcune stazioni militari in Manciuria arrivarono inquietanti notizie, inizialmente accolte con grande scetticismo e non divulgata alla popolazione, finché la sconvolgente verità non poté essere negata.

La religione *Shinto* con il suo culto degli antenati e la sovrabbondanza di demoni si dimostrò l'ancora di salvezza contro il terrore dell'ignoto e la popolazione si strinse spiritualmente intorno alla figura dell'Imperatore che avrebbe protetto la Nazione. L'esercito riuscì a mantenere l'ordine e la fuga degli Alleati fu vista come la conferma del potere divino dell'Impero.

Ma il resto del mondo sembrava scivolare nell'anarchia, i Cristiani predicavano la fine dei tempi e i rimedi tradizionali contro gli spiriti maligni non erano in grado di respingere la fame dei Morti. L'Impero necessitava di una presa di posizione forte dalla sua guida spirituale per evitare il dilagare del panico.

Verso la fine dell'agosto 1944, l'Imperatore annunciò una conferenza pubblica in cui avrebbe rivelato le cause del Risveglio dei Morti e proclamato il destino del Giappone. Quali fossero le rivelazioni che intendesse fare non lo confidò mai a nessuno, e nessuno poté saperlo perché durante la sua comparsa in pubblico venne assassinato con un ordigno esplosivo la cui enorme deflagrazione coinvolse anche la famiglia imperiale e alcuni ministri.

L'attentatore morì nell'esplosione, o così sostengono i testimoni che videro la scena da lontano. Le cause di questo gesto rimangono tutt'oggi sconosciute e, se delle rivendicazioni furono fatte, vennero insabbiate. L'evento fu per i sudditi un colpo difficile da capire per la mentalità

occidentale. Ogni certezza era crollata e la disperazione dilagò in tutti i livelli sociali.

A distanza di pochi mesi, mentre ancora i ministri riprendevano le redini di un paese sconvolto, un nuovo attentato al palazzo imperiale sterminò i possibili eredi al trono. I dettagli dell'assassinio non furono divulgati, le indagini portarono solo all'esecuzione di 25 servi di palazzo colpevoli di non aver vigilato sul sangue imperiale. Ma ormai era stata decapitata la speranza di riunire il paese sotto una guida forte, era stata aperta la strada al panico, all'anarchia e ad una nuova guerra per il potere.

In assenza di una figura di riferimento comune e di un piano per affrontare l'emergenza nazionale, esercito e marina iniziarono ad essere soggetti a giudizi e interessi personali degli ufficiali di alto grado. Il Giappone conobbe il fenomeno delle diserzioni di massa: diversi soldati tornarono alle proprie case per difendere la famiglia dai Morti, mentre in altri casi intere squadriglie si davano alla macchia diventando briganti o pirati.

Le forze dell'ordine, prive di coordinazione e impreparate ad affrontare i Morti, non furono in grado di gestire emergenze come terremoti o incendi, che divennero pericolosissimi focolai per la fame dei Morti. Le situazioni peggiori furono arginate solo laddove personalità politiche o militari riuscirono ad accentrare su di sé il comando organizzando la protezione di aree ristrette, che diventavano sempre più isolate via via che fuorilegge e Morti rendevano pericolose le vie di comunicazione.

Un tentativo di rinsaldare il governo centrale fu fatto dal Generale Tojo Hideki, che durante la Guerra aveva incentrato su di sé importanti cariche oltre a quella di Primo Ministro. Egli radunò buona parte dell'esercito intorno ad Hiroshima e si dimostrò in grado di difendere la popolazione e consolidare la struttura sociale. Ma quando si autoproclamò *Seii Taishogun*, capo supremo

militare, con l'intenzione di guidare la Nazione, incontrò l'opposizione di chi riteneva illegittima la sua posizione perché priva dell'investitura imperiale e di quanti erano riusciti ad impadronirsi del comando di un territorio e temevano di perdere la propria posizione. La sua affermazione di essere stato investito dall'ultimo legittimo erede della dinastia imperiale non venne supportata da prove certe e convinse pochi sostenitori.

La marcia per la liberazione del Paese dai Morti si trasformò in una campagna militare contro gli oppositori. Dopo un mese di iniziali vittorie, il suo esercito venne fermato a Kyoto. Lì, in un acre scontro con le difese locali, il Generale trovò la morte in seguito alle ferite riportate.

Nel resto della nazione continuarono gli scontri fra due fazioni ormai prive di guida: gli imperialisti e i fedeli di Tojo. Ad uscirne vincitori furono soltanto i Morti, e dove invece si riuscì a ricostruire un ordine sociale prevalsero le forze centripete di quanti sfruttarono la situazione per instaurare il proprio predominio su una comunità.

“Si tratta di cercare la vera civiltà e la vera giustizia per tutte le persone del mondo. Vedere ciò come un attacco alla propria libertà personale e dignità significa essere accecati dall'odio e dalle emozioni della guerra e pronunciare un giudizio affrettato.”

- Tojo Hideki

Da allora la situazione si incarenò ulteriormente, il lavoro nei campi era estremamente pericoloso e molti abbandonarono le risaie per concentrarsi nei centri urbani. Dove erano presenti forze armate che garantissero ordine e sicurezza, nel corso dei mesi scarseggiarono risorse alimentari e molti gruppi armati attaccarono insediamenti più deboli.

Le vie di comunicazione divennero presto impraticabili, le foreste e le montagne dell'entroterra luoghi selvaggi, e i sopravvissuti si rifugiarono lungo le coste o in piccole isole dove era più facile difendersi sfruttando gli spostamenti via mare.

Nel giro di pochi anni la vita si concentrò in piccoli territori dove alcuni individui erano riusciti a ristabilire l'ordine, spesso accentrandone il potere su di sé in modo feudale; alcuni di questi sono arrivati ad attribuirsi il titolo di *daimyo*, pur non essendoci un'autorità centrale che ne garantisca la legittimità.

Nel 1957 l'Impero del Sol Levante può considerarsi crollato: sono stati volutamente tagliati i contatti con il resto del mondo, compresi i territori conquistati durante le Guerre Mondiali, e le isole dell'arcipelago sono territori inospitali dominati dalla natura selvaggia e dai Morti che vagano ebe in cerca di carne umana. Di circa settanta milioni di abitanti che poteva contare l'arcipelago prima del conflitto mondiale, ne rimangono solo alcune centinaia di migliaia. I sopravvissuti restano arroccati lungo la costa o nelle isole minori, organizzati in quelli che si possono considerare feudi, spesso in competizione fra di loro se non apertamente ostili. Le città, e anche molti campi, sono fortificate per essere protette da incursioni nemiche e dal costante assalto dei Morti accalcati contro le recinzioni che si estendono sia sulla terra che nel mare, laddove non ci siano difese naturali che impediscono l'avanzata dei cadaveri. Il commercio e gli spostamenti, quando strettamente necessari, avvengono via mare e le comunicazioni fra un insediamento e l'altro sono incostanti e incerte.

Era Showa, anno ventesimo, 31 Luglio.

Questo è l'ultimo numero del Kobe Shimbun, quotidiano fondato nel trentunesimo anno dell'era Meiji, ed io Date Motoichi ne sono l'ultimo giornalista, tipografo e capo redattore.

Kobe ha le ore contate: da ovest si propagano le fiamme di Akashi che presto raggiungeranno questa città, da est si avvicina la grande onda di Morti proveniente da Osaka. Molti profughi sono fuggiti verso Awaji per ritardare la propria morte, ma io resterò qui a stampare il mio lascito alla storia, che mai nessuno leggerà.

Ho osservato e divulgato giorno per giorno gli eventi della guerra, e poi quelli della Vendetta degli Spiriti, perché questo è il mio compito, il ruolo di cui vado fiero anche ora che ogni istituzione è crollata.

Quando i primi cadaveri hanno riaperto gli occhi abbiamo parlato di Vendetta, di risentimento degli antenati per le nostre azioni. Molti hanno biasimato la nostra condotta in guerra, ma il totale sfacelo delle nazioni nemiche ci ha fatto capire che non eravamo noi, o almeno non esclusivamente, gli obiettivi di tale vendetta. Il nostro illustre Imperatore ci avrebbe condotti con il favore divino verso la vittoria totale. Anche questo giornale in buona fede ha contribuito a creare il mito che i risorti sarebbero stato l'esercito immortale messo al nostro servizio dagli Dei. Ma le certezze che i ministri di culto cercavano di trasmetterci non proteggevano chi ingenuamente teneva i propri cari defunti in casa, né le forze dell'ordine che si trovavano ad affrontare un fenomeno completamente nuovo, la cui pericolosità fu sottovalutata e addirittura taciuta troppo a lungo.

Abbiamo quindi accusato i preti di aver dato false certezze, ci siamo scagliati contro l'ex generale Tanaka Eiichi vedendo l'abominio nella realizzazione delle speranze di una vita oltre la morte. Abbiamo biasimato chi non voleva distruggere i Morti, e abbiamo biasimato chi invece li combatteva col fuoco. A posteriori, naturalmente.

Alcune persone certamente hanno maggiori responsabilità, e i loro fallimenti rimarranno ad onta del loro nome. Ma la verità è che nulla e nessuno avrebbe potuto salvarci. Siamo vittime di un gioco tra Dei, forse tra entità ancora più grandi degli Dei, ed esse hanno decretato la fine dell'era degli uomini. Non c'è niente che possiamo fare, se non rassegnarci con dignità al ruolo assegnatoci dal Karma.

Spostamenti e comunicazioni

Gli spostamenti via terra sono estremamente pericolosi a causa dei numerosi Morti che vi si aggirano, delle bande di predoni disperati e della scarsità di mezzi di locomozione efficienti.

Un grosso problema nello sfruttamento dei mezzi più veloci è dovuto all'assenza di giacimenti petroliferi in Giappone e all'impossibilità di importare il combustibile. Le scorte di carburante sono preziosissime e vengono destinate quasi esclusivamente ad uso militare o per la produzione di energia elettrica, di conseguenza i mezzi a motore sono costosissimi da mantenere.

Esistono ancora alcune locomotive a vapore, ma in questo caso il problema sta nelle strade ferrate, che sono divenute quasi tutte inservibili a causa del pericolo e della difficoltà della loro manutenzione. Molte sono state completamente smantellate per riciclarne il metallo.

I viaggi nell'entroterra sono spesso dei suicidi, ma chi ha la necessità di fare questi spostamenti può assoldare dei gruppi di *yojimbo*, guardie del corpo. Sono spesso uomini sbandati che rischiano la vita a volte anche in cambio del semplice sostentamento e poco più, ma proprio per questo spesso abbandonano il proprio datore di lavoro unendosi a bande di briganti o dandosi alla macchia. I mercenari assoldati come scorta sono per lo più militari che non sono riusciti ad integrarsi all'interno di una comunità, o per via dei troppi orrori a cui hanno assistito, o forse per qualche crimine che li ha costretti ad abbandonare la città natale. Alcuni di loro si fanno chiamare *ronin* e sostengono di onorare più di altri gli impegni presi, ma in tutti i casi si tratta di mercenari che vendono i propri servizi al miglior offerente.

Data l'incuria a cui sono abbandonate le strade che collegano i centri abitati, un altro pericolo reale è quello di perdersi o rimanere bloccati da frane e allagamenti. Per superare questi ostacoli si sceglie il trasporto delle merci a dorso di cavallo anche nei casi in cui sia disponibile un mezzo a motore, se non si è certi dell'affidabilità della strada.

La maggior parte degli spostamenti avviene quindi su barche e imbarcazioni e questo ha favorito il fatto che la maggior parte degli insediamenti sopravvissuti si trovi su isole o lungo le coste.

La stragrande maggioranza dei Morti non è in grado di nuotare, ma può al massimo camminare molto lentamente sul fondo del mare, in parte trasportata dalle correnti. Inoltre navigando in vista della costa è più difficile perdersi, se le condizioni del tempo non sono troppo sfavorevoli. Con il ritorno alla navigazione a vela anche per le tratte a lunga percorrenza, è cresciuto il prestigio degli ormai pochi Capitani in grado di governare questo tipo di imbarcazioni, e allo stesso tempo è diventato cruciale l'appoggio di guide locali che conoscano i venti di ogni zona.

Per favorire l'attracco dei mercantili e dei pescherecci, molti moli sono circondati da recinzioni o si servono di banchine montate nell'acqua alta che impediscono ai Morti di arrampicarsi sulle barche attraccate.

Ma anche la navigazione non è priva di rischi: le acque sono solcate da navi pirata che non esitano ad abbordare le imbarcazioni civili. Spesso si tratta di equipaggi militari che hanno disertato o di navi da guerra cadute in mano a predoni, molte di queste navi sono armate pesantemente ed è difficile sfuggire loro. E fra i marinai spaventati si narrano storie di altre minacce che attendono i naviganti nelle acque più profonde...

Il servizio postale è affidato a quei mercanti che si spostano da una città fortificata all'altra, i quali dietro cospicuo compenso possono recapitare lettere o pacchi.

Alcune comunità sono riuscite a mantenere in funzione delle postazioni radio, ma il loro utilizzo è riservato alle comunicazioni di pubblica utilità più urgenti e importanti poiché l'energia elettrica è un bene molto raro e prezioso.

La tecnologia nel 1957

Alcuni dei più eminenti scienziati e tecnici giapponesi, al tempo impiegati in progettazioni militari, sono morti nell'incendio di Tokyo, mentre

altri sono rimasti esiliati all'estero, dove si trovavano nel giugno del '44.

Fra i problemi maggiori c'è la produzione di energia elettrica. Alcune comunità possiedono dei generatori più o meno grandi, ma quasi tutti sono alimentati a gasolio, e la difficoltà di reperire il combustibile obbliga a razionare fortemente l'elettricità, il cui uso solo i più ricchi si possono permettere in modo mangerato. I progetti di vere e proprie centrali idroelettriche sono stati abbandonati a causa della difficoltà di raggiungere i pochi bacini idrici idonei, e solo pochissime comunità dispongono della tecnologia necessaria per sfruttare qualche piccolo generatore collegato ad un mulino.

Agricoltura e edilizia vengono quindi portate avanti con metodi tradizionali, e solo occasionalmente si impiegano veicoli a motore per i lavori più grandi. Allo stesso modo anche la produzione industriale di massa è ferma per via della carenza energetica e per l'esiguo numero di persone sufficientemente preparate per ricostruire impianti industriali. Quasi tutti gli strumenti tecnologici utilizzati sono precedenti o contemporanei alla Guerra. Alcuni temerari hanno visto una vera e propria opportunità di guadagno in questo e organizzano spedizioni nelle città in rovina per recuperare utensili, macchinari o parti di ricambio che vengono venduti a carissimo prezzo. Spesso sono le comunità stesse a commissionare il recupero di particolari strumentazioni, ad esempio ospedaliere o belliche, a questi particolari esploratori che vengono comunemente chiamati Riciclatori.

Le armi da fuoco sono relativamente facili da reperire, anche se i loro possessori non se ne separano volentieri. Si possono trovare tutti gli armamenti in dotazione all'esercito durante la seconda guerra mondiale, ma sono invece rare le armi provenienti da eserciti stranieri.

Le scorte di munizioni erano abbondanti negli anni '40, ma molte vennero consumate nella guerra civile e ora i soldati sono più oculati nell'uso dei proiettili. La produzione industriale delle armi si è arrestata da anni, e i pochi artigiani in grado di forgiare armi bianche di qualità o di assemblare proiettili e fucili

sono tenuti in grande considerazione e invidiati dalle comunità rivali.

Non è raro, presso le maggiori fortificazioni, vedere batterie di artiglieria pesante schierate a difesa contro Morti ed eventuali invasori, e anche alcune navi degli armatori più abbienti o bellicosi sono dotate di cannoni perfettamente funzionanti, ma anche in questo caso vengono sfruttati solo in caso di reale necessità.

Le guardie del corpo e i soldati che devono affrontare faccia a faccia il pericolo dei Morti sanno bene che la difesa più efficace sono le armi bianche quali *katana* e *naginata*, così le armi del *budo* tradizionale hanno ritrovato una nuova diffusione e applicazione. Accanto ad esse sono state affiancate nuove armi studiate appositamente per combattere contro nemici che non possono essere uccisi; molte di queste nuove invenzioni sono semplici evoluzioni delle armi tradizionali mentre altre, più rare, sfruttano polvere da sparo e altri esplosivi.

La medicina tradizionale *kanpo* si basa principalmente sull'erboristeria tramandata dalla Cina e si dimostra in molti casi efficace, ma il suo limite sta nella difficoltà di reperire molte piante data la lentezza del commercio e la pericolosità delle escursioni fuori dai centri abitati. Spesso a questi rimedi vengono affiancati agopuntura e una dieta attenta, qualora possibile.

I tradizionali luoghi di benessere, le terme chiamate *onsen*, sono stati in gran parte abbandonati perché resi insalubri dalla presenza dei cadaveri o semplicemente perché troppo pericolosi da raggiungere. Proprio per questo le terme ancora attive vengono sfruttate con grande orgoglio dai più abbienti.

I pochi ospedali esistenti, d'altro canto, sono più dei luoghi di contenimento che di cura. Gli ammalati gravi vengono tenuti in stretta osservazione e, quando il medico designato lo ritiene opportuno, bruciati vivi prima del Risveglio.

Economia e sopravvivenza

Le comunità di sopravvissuti sono diventate delle società quasi autarchiche; ogni città cerca di

mantenere sufficienti terreni coltivati e bestiame per garantire la propria stretta sopravvivenza.

A causa dei pericoli che si annidano appena fuori dalle fortificazioni dei centri abitati, agricoltura e allevamento non possono estendersi su grandi superfici nonostante recinzioni e addirittura campi minati posti a difesa di quelli coltivati. Per questo la produzione non è mai sicura: in anni nefasti basta che la siccità o un tifone comprometta il raccolto per mettere a repentaglio la sopravvivenza di un'intera comunità. Negli anni di scarso raccolto difficilmente il commercio risolve la situazione, spesso chi ha la forza necessaria compie razzie verso le città vicine.

Petrolio e medicinali di sintesi sono fra i beni più preziosi, ma quanti hanno avuto la fortuna di reperirne scorte abbondanti ne commerciano solo una piccolissima parte, preferendo mantenere il vantaggio strategico su potenziali avversari. Il commercio è affidato a pochi mercanti coraggiosi e il costo delle merci viene fatto notevolmente lievitare dai pericoli affrontati nel trasporto e dalle conseguenti spese per la protezione.

Lo Yen ha perso qualsiasi valore, il baratto è l'unico mezzo di scambio universalmente accettato. Solo alcune comunità più organizzate hanno ristabilito un sistema monetario basato sul conio di monete in metalli preziosi, oppure su lettere di credito. Si possono trovare quindi lo Yen di Awaji, lo Yen di Ibusuki o di Kanazawa, ma al di fuori delle comunità stesse l'unico valore riconosciuto è quello del metallo con cui sono forgiate, solitamente rame, argento e oro.

La scarsità delle materie prime ad uso industriale e le difficoltà di estrazione hanno fatto sviluppare un'importante cultura del riciclo; la maggior parte dei metalli forgiati provengono dalla fusione di altri oggetti ormai inservibili altrimenti.

Occasionalmente vengono organizzate spedizioni di Riciclatori con lo scopo di recuperare oggetti e strumenti di utilità dalle numerose città abbandonate in mano ai Morti.

1 sopravvissuti del Sol Levante

Ogni comunità ha le proprie regole e la propria organizzazione, ma nella maggior parte dei casi è possibile distinguere la classe di lavoratori dalla classe dei combattenti. Non è comunque raro che i contadini debbano imbracciare le armi per difendersi, o al contrario i soldati debbano maneggiare la zappa per salvare un raccolto, e in numerose occasioni tutti i cittadini sono chiamati a collaborare in ogni modo. Per superare i momenti di crisi è necessaria anche la manodopera femminile e così le donne hanno potuto guadagnare una certa emancipazione rispetto ai costumi preguerra, ma la differenziazione dei ruoli è ancora fortemente radicata.

Una grossa percentuale della popolazione media è impegnata in lavori di agricoltura e nella pesca. Le forze dell'ordine hanno il compito di proteggere i campi coltivati e di pattugliare le acque difendendo il proprio territorio da incursioni di pirati e comunità rivali.

Artigiani e commercianti sono categorie che hanno la fortuna di svolgere le proprie attività all'interno delle sicure mure cittadine, insieme ad intrattenitori e artisti di ogni genere, in quei pochi casi in cui la gente ancora abbia risorse da dedicare al superfluo. Il prezzo che si paga per questa protezione è però alto e questi lavori sono quasi ovunque obbligati di tasse, che spesso vengono pagate con la manodopera stessa, per cui molti si vedono costretti a portare avanti un doppio lavoro.

Le industrie sono ridotte all'osso. La produzione di tessuti, carta e mobili è tornata a basarsi sul lavoro artigianale, mentre le scarse risorse di energia elettrica e di combustibile sono dedicate all'industria pesante, alla produzione di armi e all'edilizia. L'estrazione delle materie prime è pressoché ferma e ci si affida al riciclo delle risorse preesistenti. Non di rado vengono organizzate spedizioni nelle terre perdute per smantellare le vie ferrate per reperire metalli, oppure per abbattere fortificazioni abbandonate e ormai inutili allo scopo di recuperarne il prezioso materiale edile.

I piccoli eserciti in difesa delle città sono stati formati con mezzi e uomini provenienti dall'Esercito Imperiale ormai disperso in mille

frammenti. Molti dei soldati sono rimasti a proteggere comunità ben distanti dalla loro città natale, alcuni si sono adattati bene alla nuova vita, mentre altri conservano il desiderio di tornare presto o tardi alla casa che avevano prima della Guerra, senza sapere in realtà se sia andata distrutta o meno. I soldati sopravvissuti sono uomini temprati e coriacei, ma la mortalità fra le loro fila è ancora alta e quasi nessuno sottovaluta i rischi del mestiere o prende alla leggera gli incarichi assegnatigli.

Anche monaci e preti, a qualsiasi religione appartengano, non possono permettersi di dedicarsi esclusivamente ad una vita di preghiera o contemplativa, devono adoperarsi per mettere a frutto le loro risorse. Ciascuna comunità può essere più vicina ad una religione piuttosto che ad un'altra, ma spesso si possono vedere templi diversi convivere nella stessa città purché i ministri del divino paghino il giusto compenso per la protezione.

Una vita completamente diversa viene invece condotta da chi cerca di sopravvivere al di fuori di queste isole protette, una vita vissuta giorno per giorno, a contatto quotidiano con pericoli e privazioni.

La maggior parte di queste persone sono banditi, pirati o predoni di ogni sorta che vivono rapinando le comunità meno organizzate e i pochi viaggiatori. Molte bande di fuorilegge si sono adattate alla vita marittima, insidiano il commercio via mare e arrivano a fare veri e propri assalti alle città costiere, spesso finanziati da altre comunità rivali. Sono pochi i mercanti che si accollano il rischio di viaggiare attraverso uno scenario simile; il loro ruolo è vitale per i piccoli feudi che non possono raggiungere una vera e propria autarchia, e anche per mantenerli in comunicazione gli uni con gli altri. In occasione di grossi scambi commerciali, solitamente gestiti dai signori terrieri, vengono armate possenti navi che diventano le prede più ambite dai pirati più temerari. Gli scambi comuni invece vengono gestiti da privati che hanno imparato quali merci scarseggiano o abbondano nelle singole comunità. Questi mercanti viaggiano

soltanamente con un piccolo seguito di *yojimbo*, poiché spesso la fuga e la discrezione sono l'unico lasciapassare attraverso le Terre Perdute.

La morte

Come in ogni altra parte del mondo, la stragrande maggioranza dei Morti che infestano le Terre Perdute giapponesi sono cadaveri barcollanti che hanno come unico scopo la ricerca di carne vivente. È stato il loro numero schiacciante a frantumare l'Impero. Eppure insieme ai Morti sembrano essersi risvegliate creature più sinistre e sfuggenti, esseri emersi dalla nebbie della mitologia e del folklore.

Storie sempre più frequenti parlano di spiriti maligni che perseguitano i vivi anche dopo la distruzione del corpo dei Morti, di mostri che nulla hanno di umano, intangibili eppure fatali. Negli incubi dei sopravvissuti, scorci di una realtà terribile ma inconfondibile si accompagnano a racconti da osteria e leggende.

Influenzati dalla convinzione che i Morti siano spiriti maligni in cerca di vendetta, i Giapponesi non fanno fatica a credere che essi siano dotati di poteri paranormali, ed è ormai dominio pubblico la consapevolezza che alcuni Morti possano mantenere l'intelligenza e la consapevolezza che avevano in vita.

Alla fine del settembre 1944, il Generale di Brigata del *Kempeitai* Tanaka Eiichi portò avanti una condotta di insensata crudeltà, facendo fucilare senza processo centinaia di soldati con l'accusa di tradimento, e pochi giorni dopo ordinando un



attacco con armi batteriologiche contro il suolo della madrepatria.

Arrestato e processato, Tanaka venne smascherato in quanto Morto e dichiarò di aver agito nella convinzione di poter riportare alla vita altri come lui, persone che avrebbero formato un esercito invincibile in grado di salvare il Giappone. Il suo corpo venne dato alla fiamme mentre il caso finiva sulle prime pagine di tutti i giornali, che godevano di grande libertà dovuta all'incertezza della scena politica.

Questi eventi minarono la fiducia nel governo, la devozione dei militari verso propri superiori, e ancor più instaurarono un clima di sospetto fraticida. Nei primi anni dopo la Vendetta degli Spiriti, molte persone vennero torturate e uccise solo per stabilire con certezza se fossero vive o Morte. Spesso per liberarsi di un rivale bastava far nascere il dubbio che fosse un *Kamen-Sinin*, un "Morto Mascherato".

Nel 1957 le comunità più organizzate sottopongono tutta la popolazione a visite mediche obbligatorie per accettare le condizioni di salute.

La maggior parte della gente rimane comunque profondamente ignorante di tutto ciò che riguarda il Risveglio. Molti temono che tutti i Morti siano capaci di terribili prodigi, mentre altri al contrario nascondono in casa i parenti in punto di morte, nella speranza che tornino in vita mantenendo la propria coscienza di sé.

Lo stesso termine *Kamen-Sinin*, ormai di uso comune fra i sopravvissuti, viene spesso utilizzato nei confronti di tutti i Morti in grado di fare qualcosa più che trascinarsi lentamente sulle proprie gambe. D'altro canto nessuno ha avuto occasione di sedersi faccia a faccia con un Morto dal viso ghignante per rendersi effettivamente conto delle sue capacità intellettuali.

É una futile domanda chiedersi perché i morti tornino in vita, se non si sa perché i vivi debbano morire. Se lo chiedi a me, non posso far altro che continuare a pulire la mia ciotola, perché presto dovrò riempirla con una nuova porzione di riso.

- - Maestro Zen

CRONOLOGIA

Di nuovo Marzo - Scorrono gli anni - Dell'Era senza nome

Nel 1944 il Giappone aveva adottato la divisione in mesi e giorni del calendario gregoriano, ma il computo degli anni rimaneva diviso in ere che decorrono dall'incoronazione di ciascun Imperatore. Anche se il calendario ufficiale prevedeva che l'era *Showa* continuò fino ad una nuova incoronazione, i sopravvissuti si riferivano al periodo di trono vacante come "Era senza nome". Con la caduta definitiva dell'Impero, data l'evidente distanza con la realtà precedente, questo termine venne adottato ufficialmente nella maggior parte delle società riorganizzate.

1944 - Epoca *Showa*, anno diciannovesimo

- 6 Giugno: In una comunicazione disturbata e confusa, gli alti ufficiali del "Laboratorio di Ricerca e Prevenzione delle Epidemie del Ministero Politico *Kempeitai*" comunicano che un inspiegabile attacco ha portato alla distruzione dei complessi di ricerca nel Manchukuo. Non perverranno ulteriori dettagli o comunicazioni. I morti si rialzano dai campi di battaglia, la Guerra continua nella confusione generale. Alcuni eminenti preti *Shinto* si riferiscono a questo giorno come il giorno della "Vendetta degli Spiriti".
- 21 Giugno: Una comunicazione dalle truppe sul suolo di Hong-Kong riferisce di invasioni di Morti, insurrezioni e anarchia nella città. Dopo di ciò non si avranno altre notizie dei soldati presenti sul territorio cinese.
- 4 Giugno: Le truppe americane iniziano una precipitosa ritirata dallo scenario asiatico.
- 6 Luglio: Arriva la notizia dello scoppio di ordigni nucleari sul suolo americano.
- 8 Luglio: Giappone e Germania proclamano la loro vittoria contro gli Alleati.
- 21 Agosto: Per placare la paura e le tensioni crescenti nella popolazione, l'Imperatore Hirohito annuncia che farà una conferenza pubblica divulgata via radio in cui

spiegherà al popolo i motivi del Risveglio e dichiarerà il futuro della Nazione.

25 Agosto: Durante la conferenza l'Imperatore e i più stretti familiari, insieme ad alcuni importanti ministri, vengono assassinati in diretta radio da un ordigno esplosivo. L'artefice muore nell'esplosione e non si è a conoscenza di rivendicazioni dell'attentato. In tutto il Paese, privato contemporaneamente della propria guida politica e spirituale, si scatena il panico e nascono tumulti. Ci sono aspri conflitti politici fra il Primo Ministro e numerosi oppositori su come affrontare la situazione.

1944 - Era senza nome, anno primo

- 26 Agosto: I ministri superstiti decidono di troncare qualsiasi comunicazione con l'estero, inizia il nuovo isolazionismo. Tutte le truppe dislocate sui territori controllati dall'Impero vengono immediatamente richiamate. Poco più della metà dei soldati farà ritorno in patria.
- 24 Settembre: Il Generale di Brigata del *Kempeitai* Tanaka Eiichi ordina la fucilazione di 289 soldati di truppa accusati di diserzione.
- 27 Settembre: Il medesimo Generale di Brigata ordina un attacco biochimico sulla città di Sapporo, che causerà direttamente centinaia di vittime e porterà in poche settimane all'evacuazione totale della città.
- 30 Settembre: Il Generale Tanaka viene arrestato e condannato a morte per alto tradimento. Durante il processo verrà riconosciuto come Morto e il fatto sarà pubblicato da tutti i giornali.
- 15 Novembre: Il Consiglio dei Ministri dà il via al progetto *Kamikansen*.
- 7 Dicembre: Un forte terremoto colpisce la regione del Kinki causando numerose vittime, l'esercito fa quanto possibile per arginare l'emergenza.

17 Dicembre: Un nuovo attentato alla famiglia imperiale colpisce il palazzo *Kokyo*, gli ultimi discendenti della famiglia reale perdonano la vita. Ne segue un'inchiesta che porta all'esecuzione di 25 servi del palazzo colpevoli di non aver vigilato sulla famiglia dell'Imperatore.

19 Dicembre: In seguito al tentativo sfuggito di mano di combattere i Morti con il fuoco, scoppia in Tokyo un terribile incendio che devasta una grande porzione della città. Le numerose vittime, Risvegliatesi a loro volta, costringono gli abitanti ad abbandonare quasi del tutto la capitale e i suoi centri di comando.

1945 - Era senza nome, anno secondo

Febbraio-Aprile: Il Generale Tojo Hideki, già Primo Ministro, raduna diverse divisioni dell'esercito e grazie ad esse mette al sicuro dai Morti l'Honshu meridionale. Nel resto dell'arcipelago tendenze centrifughe frammentano sempre più la Nazione priva di una figura di riferimento.

12 Maggio: Il Generale Tojo manda una serie di comunicati dove dichiara la necessità di un governo militare *bakufu*, si autoproclama *Seii Taishogun* e annuncia l'inizio di una campagna militare per liberare il Paese dalla minaccia dei Morti.

13 Maggio: In risposta al comunicato di Tojo, Kyoto non riconosce l'autorità del Generale e lo invita a deporre le armi.

Il Giappone si divide fra prefetture sostenitrici e contrarie al *bakufu*.

22 Maggio: Tojo Hideki inizia una campagna militare nell'Honshu, ufficialmente per la liberazione dalla minaccia dei Morti, in realtà volta all'eliminazione degli oppositori politici. È l'inizio della guerra civile.

9 Giugno: L'esercito di Tojo, partito da Hiroshima, giunge ad Osaka attaccando contemporaneamente la città via mare e via terra.

10 Giugno: Osaka, abbandonata dai propri alleati, cede dopo uno scontro breve ma cruento. L'esercito attaccante, invece di proseguire la campagna militare vincente, si ferma in città diversi giorni per aiutare la popolazione a liberarsi dalla minaccia dei caduti nella battaglia.

3 Luglio: Tojo Hideki con il suo esercito raggiunge Kyoto dove nel frattempo sono state allestiti importanti misure di difesa.

9 Luglio: Dopo giorni di intensa guerra urbana e dopo numerose perdite da ambo le parti, Tojo guida in prima persona una sortita che decapita i vertici della città, ma durante gli scontri viene ferito a morte. Nel resto dell'arcipelago continuano a consumarsi scontri minori fra le due fazioni.

10 Luglio: L'esercito privo di guida viene disperso dai soldati in difesa di Kyoto che però si ritrovano incapaci di affrontare l'esercito di Morti generato dalla battaglia.

13 Luglio: La città di Kyoto viene evacuata e i superstiti si dirigono ad Osaka dove nascono altri scontri con i sostenitori del defunto Generale.

22 Luglio: Osaka, ancora soggetta a rastrellamenti e guerriglia, viene raggiunta da un'orda di Morti probabilmente proveniente da Kyoto. La città viene definitivamente data alle fiamme e abbandonata. Molti dei sopravvissuti si rifugiano sull'isola Awaji.

31 Luglio: Le città di Akashi e Kobe, già in gran parte evacuate, vengono date alle fiamme per rendere più difendibile lo stretto che porta all'isola di Awaji.

1946 - Era senza nome, anno terzo

5 Marzo: Una corazzata di classe Yamato, una delle più possenti navi da battaglia al mondo, con 2000 uomini di equipaggio, salpa con la missione di ricercare contatti con Paesi che si siano riorganizzati dopo il Risveglio dei Morti. Della spedizione non si avranno più notizie.

15 Giugno: L'isola di Okinawa redige la propria dichiarazione di indipendenza e riprende l'antico nome di Regno di Ryukyu.

20 Dicembre: Un terremoto di magnitudo 8.1 colpisce le regioni del Kinki e Shikoku, i soli crolli causano più di mille vittime e il panico che ne consegue sembra inarrestabile. La popolazione del sud-est dell'Honshu viene quasi completamente annientata dai Morti.

1947 - Era senza nome, anno quarto

18 Maggio: Un incidente nel centro di ricerche belliche per il progetto *Kamikansen* causa un'ecatombe nell'istituto e la conseguente distruzione della città di Fukuoka.

23 Giugno: Saga viene assediata da un'orda di Morti contagiati da uno strano morbo.

1949 - Era senza nome, anno sesto

29 Aprile: Ad Awaji viene ufficialmente inaugurato il Nuovo *Bunrakuza*, teatro di burattini *Bunraku*.

6 Luglio: Iniziano i lavori di recupero delle Dōgo *onsen* da parte della comunità di Tosa.

20 Dicembre: A seguito dell'ultimo di una serie di inspiegabili incidenti, viene abbandonato il progetto di recupero delle terme.

1951 - Era senza nome, anno ottavo

4 Settembre: Dall'isola Awaji parte una spedizione diretta alla penisola di Ise. Il suo scopo è recuperare lo Specchio di Amaterasu dai templi infestati dai Morti.

8 Ottobre: La spedizione, decimata ma vittoriosa, porta ad Awaji la reliquia. L'esatta ubicazione dello specchio è tenuta segreta, ma si dice che sia custodito in un tempio *Shinto* dell'isola.

1954 - Era senza nome, anno undicesimo

17 Luglio: Un cacciatore particolarmente sfortunato in cerca di cibo perde la vita nell'antica foresta di Yakushima.

13 Settembre: Al largo di Tanegashima viene avvistato per la prima volta un terribile mostro marino che prenderà nome di *Bakekujira*.

HOKKANDO

Passi di morte - S'odono stanchi - Fra freddo e neve

Lascio questa dichiarazione confidando nel fatto che gli onorevoli ascoltatori non la interpretino come un'accusa nei confronti del mio amato marito, che è sempre stato un uomo rispettabile e non è mai venuto meno ai suoi doveri verso la famiglia o verso la comunità. La sua memoria è tutto ciò che mi rimane e non vorrei che venisse macchiata da quanto sto per raccontare. Sono certa del fatto che quanto accaduto sia il frutto di un maleficio.

Il sole era calato da qualche tempo e ci accingevamo a coricarci per la notte, quando sentimmo una voce alla porta chiedere aiuto. Accorsi all'uscio, vedemmo una giovane donna vestita di uno yukata bianco, elegante ma leggero, del tutto insufficiente a proteggerla dal freddo che stava crescendo. Non era un'abitante del villaggio, non l'avevamo mai vista prima di allora, ma sembrava allo stremo delle forze e non potemmo non darle ospitalità. Mi colpì subito la bellezza della sua pelle bianchissima, con labbra rosse di trucco; portava lunghi capelli neri raccolti come una nobildonna e i suoi occhi avevano una sfumatura vitrea, si sarebbe detto che fossero ciechi, ma lei si muoveva agevolmente come chi vede.

Disse di essere sfuggita per miracolo ai Morti che avevano attaccato la sua comunità, di aver camminato a lungo e aver infine visto in lontananza le luci del nostro villaggio. Avremmo dovuto informare immediatamente gli anziani, ma l'ora era tarda e nell'aria si respirava odore di neve, inoltre la donna sembrava avere più bisogno di conforto e riposo, piuttosto che di cure mediche. Quando le porsi una tazza di tè perché si scaldasse dal freddo, toccai per un attimo le sue dita, e la pelle era gelida come il ghiaccio, così andai a prenderle delle coperte. Quando tornai mio marito mi disse di non preoccuparmi oltre, di andare in camera a riposare, di lasciare che fosse lui ad occuparsi dell'ospite. Provai a ribattere, ben sapendo che servire è mio dovere, ma egli aveva uno sguardo che non ammetteva obiezioni, così mi ritirai nella nostra camera.

Dal mio giaciglio li sentivo parlare e ridere a bassa voce, poi sentii qualcos'altro e silenziosamente mi alzai, andando a vedere cosa stesse succedendo nell'altra camera. Avrei dovuto rimanere nel mio letto, ma ci sono cose che una donna non può ignorare, così mi accostai alla porta scorrevole e sbirciai da una fessura. I capelli della donna erano sciolti, ricadevano sulle spalle che ormai lo yukata lasciava quasi scoperte, mio marito era sdraiato in terra e lei gli baciava il petto, la pancia, e... so per certo che non potevano vedermi, ma mi sembrò che lei alzasse lo sguardo proprio verso di me e sorridesse, poi si chinò nuovamente sul mio uomo, come per dargli piacere con la bocca.

Fu in quel momento che egli lanciò l'urlo che alcuni di voi hanno sentito.

Anche io urlai. Alla luce della lampada vedeva il sangue macchiare i vestiti, e mentre mio marito si dibatteva cercando di fuggire, lei lo costrinse ancora a terra, avvicinando poi le labbra al suo collo. Corsi immediatamente in strada a chiedere aiuto, ma quando aprii la porta stava già nevicando abbondantemente. Non so quanto tempo io abbia corso in mezzo alla tempesta prima che mi soccorreste, ma quanto è successo dopo già lo sapete. Non ho idea di dove possa essere andato quell'essere, ma di una cosa sono certa: non si trattava di una donna, ma di un essere maligno che ha irretito il mio amato con un incantesimo, e che in cambio della nostra ospitalità ha portato morte e disonore nella mia esistenza.

Hokkaido (letteralmente “via per il mare del nord”) è la più settentrionale delle isole maggiori dell'arcipelago giapponese, non lontana dalle coste della Russia.

È caratterizzata da estati fresche e inverni molto rigidi, tanto che nei mesi più freddi la navigazione nelle acque a nord dell'isola, il mare di Okhotsk, è resa difficile da blocchi di ghiaccio vaganti. Il clima è meno umido rispetto al resto del Giappone, ma fra novembre e aprile si manifestano abbondanti nevicate, soprattutto sulle numerose montagne.

Nella parte centrale dell'isola si concentrano le montagne più alte, fra le quali si possono contare diversi vulcani attivi.

Dopo il giorno della Vendetta degli Spiriti (come viene definito il Risveglio anche da molti sciamani Ainu), gli abitanti dell'isola si difesero inizialmente bene contro le nuove minacce grazie al freddo che rende ancor più lenti e scoordinati i movimenti dei cadaveri. Ma col passare del tempo la sempre minor energia elettrica a disposizione rese la vita invernale molto aspra. Inoltre i popoli del nord si resero conto che il freddo, oltre a rallentare i Morti ha anche l'effetto di conservarli ancora più a lungo della loro innaturale resistenza. Ad ogni primavera i Morti che si riversavano sui centri abitati sembravano aumentare esponenzialmente di numero, e così molte città caddero proprio mentre gli abitanti si rallegravano per il ritorno di temperature miti.

Nei primi anni dopo la Guerra Mondiale l'Hokkaido fu anche teatro di tentativi di immigrazione da parte di profughi provenienti dalla Russia. Si trattava nella maggior parte dei casi di sbarchi di disperati che fuggivano dai Morti e da chissà quali altri orrori. Ma data la situazione internazionale il confine fra immigrazione e invasione era estremamente labile e in diverse occasioni i profughi sono stati respinti con la forza delle armi. Non è comunque escluso che qualche piccola comunità russa si sia stanziata nelle fredde isole del Giappone del Nord.

Questi fattori insieme alla pericolosità delle risaie, una delle principali fonti di sostentamento dell'isola, hanno contribuito all'abbandono in massa

dell'Hokkaido, lasciando poche isolatissime comunità.

Il popolo Ainu

Gli Ainu sono un'etnia autoctona di Hokkaido e delle isole fra il Giappone e la Russia. Si differenziano dai Giapponesi per cultura, tratti somatici e anche nell'idioma, che deriva da una radice differente dal Giapponese. Buona parte degli Ainu ha una comprensione solo basilare della lingua giapponese e solo i più dotti sanno scrivere, servendosi del *katakana*, la propria lingua.

La loro cultura si basa su un profondo legame spirituale fra l'uomo e le forze della natura viste come spiriti, *kamui* nella lingua Ainu; animali, piante ed elementi naturali vengono trattati con grande rispetto. Anche per l'aspetto sono facilmente distinguibili dalle altre etnie nipponiche: una volta raggiunta l'età matura i maschi non si radono la barba, i capelli vengono tagliati alle spalle indifferentemente per uomini e donne, e i tatuaggi rituali sono ampiamente diffusi, specialmente fra le donne che mostrano quasi sempre labbra e avambracci tatuati con disegni astratti, decorazioni propiziatorie di lunga vita e giovinezza.

Sono un popolo stanziale, le loro abitazioni sono più simili a capanne che a case moderne, piccole e squadrate con tetti di paglia e un braciere per il riscaldamento al centro della stanza, mentre il loro sostentamento si basa principalmente su pesca e caccia, grazie all'uso di un arco tradizionale e frecce di bambù.

Gli Ainu si sono adattati con sorprendente rapidità al nuovo mondo generatosi dopo il Risveglio dei Morti; le guerre civili e la retrocessione tecnologica hanno avuto minor influenza su questo popolo che da sempre è sopravvissuto affidandosi poco all'ordine imperiale e agli agi della modernità.

Per quanto esistesse una lenta integrazione del popolo Ainu nella cultura principale giapponese, queste persone mantengono una forte identità di etnia indipendente. Quando l'esercito venne frammentato nella guerra civile, molti dei soldati di origine Ainu disertarono per tornare alla propria tribù. Anche se solo alcuni di questi fecero ritorno

sani e salvi alla terra d'origine, ebbero un ruolo rilevante sia per la sopravvivenza Ainu sia per la mancata riorganizzazione di un esercito centrale e coordinato.

Diverse piccole comunità sopravvivono sparse nelle isole più settentrionali dell'arcipelago, composte da qualche decina di individui fino a poche centinaia di membri. Si tratta di piccoli villaggi, chiamati *kotan*, che sorgono soprattutto lungo le coste o nelle valli fluviali, spesso circondati da palizzate di legno. Ma la sopravvivenza di questo popolo non è legata tanto a questi accorgimenti difensivi quanto alla conoscenza sciamanica degli anziani delle tribù. Non a caso le comunità sopravvissute sono guidate da potenti sciamani che rivestono anche il ruolo di capo villaggio, o *kotankorokur*, e che più volte sono ricorsi alla magia per difendersi dai pericoli più grandi.

Rituali magici degli Ainu

La magia Ainu si radica nella loro religione animista ed è basata sul contatto con gli spiriti degli animali e delle piante. Gli sciamani sfruttano erbe e pratiche ascetiche come mezzi per entrare in comunicazione con i *kamui* e ottenere la loro guida. Spiriti di animali come orsi e ragni vengono invocati per propiziare la caccia, e parte della preda viene offerta in sacrificio alla foresta come segno di rispetto e ringraziamento.

Ma esistono altre manifestazioni di queste credenze, alcune così innegabilmente efficaci da fare la differenza fra la sopravvivenza e la Morte per intere tribù.

IYOMANTE

La più importante cerimonia Ainu, attraverso la quale lo spirito, generalmente di un animale, viene liberato dal proprio corpo e gli viene permesso quindi di accedere al mondo degli spiriti, dal quale propizierà la tribù.

Lo *Iyomante* più importante è quello dell'orso: dopo una complessa cerimonia che può durare giorni, un cucciolo d'orso di tre o quattro anni viene sacrificato e il suo spirito benevolo guiderà la caccia e la pesca.

VISIONI DI MORTE

Difficilmente un capo tribù praticherebbe questo rituale se prima sogni o altri segni nefasti non

avessero lasciato presagire l'avvicinarsi di una sciagura.

Dopo giorni di digiuno e meditazione solitaria, il celebrante cade in uno stato di trance dove gli spiriti gli mostrano visioni del futuro. Se una qualche minaccia grava sulla tribù, lo sciamano la vedrà personificarsi in una forza naturale e osserverà come questa si abbatte sul suo popolo, una malattia ad esempio potrebbe essere vista come un fuoco che divampa nel villaggio, o una inondazione come un enorme serpente che ingoia uomini e animali. Le visioni che si manifestano sono così nitide da non poter essere distinte dalla realtà fino al proprio risveglio, le premonizioni più terribili possono lasciare un segno indelebile nella mente dello sciamano. Occorre poi grande lucidità e saggezza per interpretare le visioni e capire come possono essere scongiurate.

SACRIFICIO VIVENTE

Questo rituale, che in più di un'occasione ha permesso la salvezza di interi villaggi, sorprenderebbe qualsiasi occultista per via della compenetrazione del fenomeno del Risveglio che esso implica.

Quando una comunità è minacciata da un numero di Morti troppo superiore alle capacità difensive degli abitanti, i capotribù più esperti ricorrono a questo rituale come estrema risorsa e viene scelta fra i giovani Ainu una vittima che si immolerà per la salvezza di tutti gli altri.

Il rituale necessita della partecipazione di tutto il villaggio e dura alcune decine di minuti durante i quali ogni membro della tribù deve baciare in fronte il prescelto. È capitato che alcuni parenti della vittima si rifiutassero di partecipare ma questo porta grande disonore a tutta la famiglia e comunque la partecipazione può essere forzata. Al termine del rituale la vittima sacrificale diventa un fortissimo polo di attrazione per i sensi soprannaturali dei Morti, tanto da oscurare la presenza della vita dell'intero villaggio. Il prescelto, o la prescelta, verrà quindi esiliato dal centro abitato e dovrà allontanarsi quanto più possibile, lasciandosi seguire dai Morti che minacciano i suoi consanguinei. Il marchio lasciato da questo rituale è indelebile: finché le vittime avranno vita attireranno

i Morti anche attraverso notevoli distanze, e sembra che l'efficacia di questo richiamo sia tanto più potente quanto più giovane è l'età della vittima designata.

AIUTO SPERATO

Il vero rituale viene eseguito alla presenza dei saggi del villaggio, ma non sono pochi i giovani che per amore ne eseguono una personale e più intima versione.

Sacrificando un oggetto a sé caro, ad esempio dandolo alle fiamme o buttandolo in un lago ghiacciato, il celebrante esprime il profondo desiderio di ricevere aiuto per uno specifico compito. L'aiuto, se davvero lo si riceve, può manifestarsi a distanza di tempo e sotto qualsiasi forma: la presenza di un amico, il ritrovamento di

un oggetto o di informazioni e altro ancora. Questo contributo sarà tanto più determinante per lo scopo prefisso quanto più importante per il celebrante è l'oggetto sacrificato.

Questo rito ha un forte aspetto sociale, spesso tutto il villaggio ne è informato ed è molto probabile che sortisca un effetto positivo, se non per i poteri sciamanici, per l'obbligo morale di fornire aiuto a cui la comunità si sente sottoposta.

"Akkorokamui il possente ci osserva affannarci dal suo giaciglio negli abissi. Il tempo si avvicina in cui Egli allungherà i suoi tentacoli verso noi uomini. Sarà per aiutarci o per annientarci?

Questo non mi è dato saperlo."

- Munkeke, kotankorokur

Lo Iyomante non è una festa, è magia potente. Il nostro kotan è protetto da uno Spirito-Orso molto pesante.

Poiché ti sei comportato con cortesia verso la tribù del Ruomoi, ti racconterò di quando vidi con i miei occhi lo Spirito-Orso. Ma sii rispettoso altrimenti finirai come Shigeya: lui ha sbuffeggiato lo Spirito-Orso, ed esso gli ha divorato una mano.

Due anni fa, primi giorni di sole caldo alla fine di un duro inverno. Avevamo patito la fame ed eravamo ansiosi di tornare a cacciare e mangiare con abbondanza. Quel giorno avevo pregato a lungo, poi ero uscito col mio arco e speravo di cacciare la prima selvaggina che si fosse avventurata fuori dalle tane. Nessuna fortuna tutto il giorno, finché il mio compagno, più esperto e più abile di me, mi fece notare le impronte di un orso nella neve.

In quel momento non pensai che avrebbe potuto essere una caccia pericolosa, pensai solo che la sua carne ci avrebbe nutrita, la sua pelliccia protetto, e il suo grasso avrebbe alimentato le nostre lanterne.

Seguimmo le tracce per un lungo tratto intorno alle colline che guardano il fiume Rumoi, la mia guida davanti ed io dietro, col naso chino sulla pista. Spesso l'orso aveva camminato su due zampe, lasciando solo una doppia scia di orme, doveva essere un animale anziano e scaltro. Seguendo quelle impronte ci arrampicammo lungo la collina, sprofondavamo nella neve molle fino alle ginocchia e osservavamo i primi boccioli fra i fiocchi bianchi. Risalimmo il corso di un affluente che andava scongelandosi, entrammo in una conca poco illuminata. Lì la nostra preda sarebbe stata in trappola, ancora una volta non pensavo minimamente al pericolo, mi sentivo inebriato dalla frenesia e già mi figuravo le emozioni della caccia.

Un feroce gorgoglio che ruppe il silenzio mi riportò alla realtà. Non era il verso di un orso. La mia guida proseguì in quella direzione, fermandosi poco oltre per colpire col bastone qualcosa nascosto nella neve. Sollevando schizzi bianchi, quel qualcosa sembrò arrampicarsi lungo il bastone avvinghiandovisi. Era un braccio, pallido e coperto di stracci, il braccio di un corpo che si agitava nel tentativo di liberarsi da una morsa di ghiaccio!

Abbandonato l'arco e impugnata la mannaia mi gettai sul Morto, lo feci a pezzi, mentre quello si dibatteva furiosamente per ghermirmi. Barcollavo per la fatica feci qualche passo indietro e da sotto la neve altre braccia si protesero disperatamente verso di me. In tutto erano tre i corpi intrappolati nel ghiaccio, tre Morti così astuti da attendere che mi avvicinassi prima di aggredirmi, e così scattanti che non avrei avuto scampo se non fossero stati incatenati nel letto del fiume gelato.

Entro poche settimane quelle creature sarebbero state libere, e avrebbero certamente raggiunto il villaggio, magari seguendo qualche cacciatore ignaro. Sarebbe stata una tragedia se il mio compagno non mi avesse guidato lì.

Fu allora che realizzai, e lo vidi ancora una volta di fronte a me: l'uomo con le zampe d'orso, le cui impronte avevo seguito fin lì. Mi saluto con un cenno del capo, come in segno d'approvazione, e si incamminò verso il villaggio, sparando velocemente dietro la prima altura.

Capo Erimo, il faro della speranza

Capo Erimo è la punta dell'estremo sud-est dell'isola di Hokkaido, l'incontro di due coste che si congiungono per proiettarsi verso l'oceano in modo spettacolare. Una lingua di terra sferzata dal vento tutto l'anno, tranne quando in estate si alza una fitta nebbia sull'acqua.

Quasi ogni comunità di sopravvissuti è dotata di un faro, una luce indispensabile per l'orientamento dei pescatori e dei rari mercanti che approdano via nave, ma l'importanza della luce di Erimo ha fatto sì che, più che un faro al servizio di una comunità, qui si sviluppasse una comunità sopravvissuta grazie al faro stesso.

La sua lanterna è visibile da più di venti miglia marine di distanza ed è un punto di riferimento essenziale per chiunque si sposti via mare tra Hokkaido e Honsu, tanto che i rari navigatori di queste acque lo hanno soprannominato "il faro della speranza".

Nel corso degli anni, la stessa comunità di Erimo è diventata meta di un timido commercio fra le isole, dal momento che è una delle pochissime comunità stazionarie ancora esistenti nell'isola. I suoi abitanti, sebbene pochi di numero, sono in grado di offrire ai viaggiatori ogni tipo di bene recuperato dalle città in rovina e nel tempo si sono guadagnati la fama di abilissimi Riciclatori. Armi, medicinali, pezzi di ricambio per ogni meccanismo, sembra che possano recuperare qualsiasi cosa senza temere il pericolo dei Morti. Inoltre commerciano la carne e le pelli delle foche che ogni anno vengono ad accoppiarsi intorno a queste scogliere.

Tuttavia sono per lo più i pirati ad aver instaurato un rapporto commerciale con il faro, ottenendo condizioni di favore e per questo garantendo una sorta di protezione all'insediamento. Da loro spesso la comunità di Erimo ottiene una merce particolare: schiavi. I malcapitati prendono alloggio nelle case fatiscenti non lontane dal faro, dove vengono messi al lavoro sulle carcasse di foca, o a riparare i reperti delle spedizioni fra le rovine. Periodicamente uno di loro viene trascinato nei sotterranei del faro e lì divorato arto per arto tenuto in vita per giorni con

lacci emostatici e cauterizzazioni per sfruttare fino all'ultimo grammo la sua carne vivente..

OOKI BAIKO, Riciclatore

Aspetto: Tarchiato e sovrappeso, nasconde una forza fuori dal comune. Indossa quasi sempre dei guanti per nascondere numerosi, piccoli tagli alle dita, che non si rimargineranno mai.

Storia: Prima della Vendetta degli Spiriti era un abile meccanico impiegato in una delle tante fonderie per la produzione bellica, poi come molti ha conosciuto una fuga frettolosa dalla città. Con una manciata di altri sopravvissuti si è rifugiato al faro di Erimo, ed è lì che ha incontrato la morte per malattia e il Risveglio. Giocando d'astuzia, uccise uno per uno gli altri abitanti del rifugio, ripristinando poi la luce del faro che avrebbe attirato nuovi visitatori.

Alcuni di questi servirono a placare la sua Fame, finché non arrivarono altri con cui ha trovato un particolare accordo.

Carattere: Ooki è sempre stato una persona combattiva, ma non violenta in modo gratuito. Con il Risveglio ha però dimenticato emozioni umane come la compassione e il rimorso, riuscendo a riscoprire dei sentimenti solo una volta conosciuta Sakai, per la quale nutre una sincera affezione.

Tarocco dominante: Il Carro.

SHINTARO EICHI

Aspetto: Alto e allungato, porta capelli lunghi e quasi sempre sporchi. Si muove in modo scattoso e agitato, ma sicuro di sé, come se fosse sempre in procinto di fare qualcosa di molto importante.

Storia: La sua piccola nave si incagliò fra gli scogli non lontano dal faro in una notte di mareggiata, mentre batteva in ritirata da un assalto ad una nave mercantile troppo ben difesa. Lui e i suoi uomini si fermarono ad Erimo per riparare l'imbarcazione, ma non passò molto tempo prima che egli si scoprisse il segreto dell'abitante del faro.

Reagendo con grande freddezza, capì le potenzialità di quella situazione: aggirandosi indisturbato fra le rovine delle città, Ooki poteva recuperare ogni sorta

di bene, e la posizione del faro garantiva un ottimo punto di smercio.

Non fu facile convincere Ooki e i propri uomini di queste idee, ma quando il commercio iniziò a mettersi in moto era nata la comunità di Erimo.

Tarocco dominante: Le Stelle.

SAKAI AIKO, poetessa

Aspetto: È una donna intorno alla quarantina, dall'aria dolce anche se non particolarmente di bell'aspetto. Il collo e le spalle sono coperti da bendaggi accuratamente disinfezati che nascondono i morsi che l'hanno portata alla morte, il danno subito alla laringe la obbliga a portare una mano sulla gola per poter parlare in modo chiaro.

Storia: Sakai insegnava in una scuola a Sapporo; quando la città precipitò nel caos scappò con una piccola carovana di profughi senza avere notizie del marito arruolato per la guerra. Dopo alcuni mesi di sopravvivenza nomade, lei e i suoi compagni furono attaccati da un branco di Morti agili e astuti. Risvegliatasi, ha girovagato a lungo senza una meta, fino ad incontrare casualmente Ooki che la aiutò quando la Fame l'aveva resa quasi folle.

Carattere: Aiko ha un'indole gioviale, non riesce a rapportarsi con l'orrore che la circonda e di cui fa parte, se si sofferma troppo a lungo a pensarci è colta da un terribile senso di angoscia. Per questo tiene la mente quasi costantemente impegnata con la poesia Haiku che adora, creando di continuo nuovi componimenti che annota sui suoi quaderni e che decanta agli schiavi, con l'idea di alleviare le loro pene.

Occasionalmente, quando qualche prigioniero ha dimostrato interesse e abilità nel comporre poesie, Aiko ha cercato di mediare perché gli fosse risparmiata la vita, arrivando fino a archittettarne la fuga.

Tarocco dominante: Il Sole.

Ci illudiamo di essere immortali, ma è vero il contrario: ogni piccolo graffio porta via qualcosa di noi, qualcosa che non potremo riavere mai più. Presto non saremo che ossa bianche, scompariremo a breve. Non demoralizziamoci però. Guarda, con l'ultima spedizione hanno portato addirittura delle foglie di tè. Forse non tutto è perduto.

- Sakai Aiko

Non sono sempre vissuta in questo regno di freddo e neve. Conservo ancora memoria di una grande casa accogliente e di un marito ricco e generoso. Credo siano passati più di dieci anni, ma sembrano secoli. È così difficile rendersi conto del tempo che passa quando si è soli.

In città crescevano tumulti e disordini, un drappello di soldati disertori irruppe in casa nostra saccheggiandola e fummo costretti a rifugiarci nella residenza lontano dal centro urbano. Lì avevamo provviste e difese, eravamo al sicuro, ma non era così per il villaggio vicino. Quell'estate la presenza dei Morti aveva impedito di raccogliere gran parte del riso e i contadini soffrivano di stenti.

Io mi recavo quasi ogni giorno al villaggio per portare conforto ai bisognosi, ma una sera tornando a casa trovai i cancelli sbarrati. Il cielo era cupo per un'imminente tempesta di neve, ma il mio signore non volle farmi entrare. Non so perché, ma era convinto che lo tradissi fornecando con i contadini, e disse che sarei dovuta restare fuori finché il freddo non mi avesse purificata. Supplicai mio marito di farmi entrare proclamando la mia innocenza, rimasi davanti al cancello della casa per dimostrare la mia fedeltà, sicura che mi avrebbe presto accolto davanti al focolare.

Arrivarono la notte, il freddo e la neve, ma non ebbi alcuna risposta.

Non ho memoria di quando mi assopii, ma mi ricordo bene il momento in cui mi risvegliai, mi ricordo perfettamente la sensazione di un gelo così profondo e totale che pensai di essere diventata un tutt'uno con la neve che mi ricopriva. In un attimo realizzai che ero stata ripudiata ed abbandonata a morire come un cane infedele, e tutto il freddo si trasformò in rabbia e desiderio di vendetta. Il vento e le nubi risposero alla mia invocazione e abbatterono sulla casa tutta la loro furia, la mia furia.

Non saprei dire quanto durò la tormenta, ma alla fine la casa era ricoperta di neve come lo ero io, il tetto sfondato e gli alberi del giardino spezzati. Non ho cuore di raccontare quel che avvenne dopo, di come mi resi conto di essere divenuta ciò che sono. Capii allora che per me non c'era più posto nel mondo dei mortali, mi allontanai da quella casa che poteva darmi solo ricordi di dolore e decisi che il mio posto sarebbe stato in compagnia delle montagne silenziose.

Ma non è destino che io possa dormire in pace lontana da tutti. Chiudo gli occhi, il sonno non mi coglie e i pensieri continuano ad affollarsi nel mio petto; poi quando il bisogno diventa insostenibile mi avvicino agli uomini. So sempre dove trovarli e loro non possono respingermi, nessuno più può abbandonarmi sull'uscio. Ogni volta ho come la sensazione che se qualcuno davvero riuscisse ad amarmi, io sarei libera e il mio spirito potrebbe ricongiungersi agli antenati, ma ancora nessuno è stato in grado di farlo, nessun amore è stato abbastanza sincero da riscaldarmi. Mi sento così sola.

Ogni volta spero di incontrare la persona legata a me dal destino. Sarai forse tu?

Avvicinati, accarezzami, baciami e trova la tua morte. Oppure, se ne sei in grado, dimmi che non è il mio corpo che desideri, dimmi che mi puoi salvare.

HONSU

Sfugge di mano - Ogni vita diviene - Cieca ferocia

Honsu è la più grande isola dell'arcipelago, sulla quale sorgevano le città più grandi e popolose, principali centri industriali e politici del Giappone. Proprio per questo, fu anche teatro degli scontri più duri durante la guerra civile e quasi tutte le importanti città vennero spazzate via da un'incontenibile ondata di Morti.

Salvo un paio di città ben difese, i sopravvissuti si arroccano in piccoli rifugi solitamente situati lungo le coste, dove convivono al massimo poche decine di persone. Sopravvivono a stento pescando e coltivando piccoli fazzoletti di terra messi al sicuro dai Morti. Anno dopo anno il numero di queste comunità si assottiglia, decimate dai Morti, dagli Spiriti, dai pirati, o costretti loro stessi ad una breve e disperata vita di saccheggi.

Le rovine di Tokyo

Fu nelle ultime settimane del '44 che la città, ancora sconvolta dalla tragica sorte della famiglia imperiale, dovette affrontare un cospicuo numero di Morti. Sembra che i primi corpi che seminarono il panico nel centro della città fossero quanto rimaneva di persone che avevano commesso *seppuku*, ma non è stato possibile appurare queste voci, né tanto meno la causa del loro gesto. In quell'occasione le forze dell'ordine tentarono di contrastare i Morti con il fuoco, ma alcuni fra di essi si rivelarono sorprendentemente veloci e resistenti, e i loro corpi infuocati appiccarono le fiamme fra le case della città. Ne seguì un incendio terribile che coinvolse gran parte della metropoli, causando la morte e quindi il Risveglio di un numero sempre crescente di cittadini. In meno di ventiquattr'ore la città dovette essere evacuata. Persino il palazzo imperiale, che già era stato chiuso in segno di lutto, fu abbandonato quasi intonso.

Le ricchezze di ogni tipo lasciate nella città sono immense, e in tredici anni molte spedizioni di Riciclatori hanno cercato di recuperarle, ma i risultati sono stati tragici. Innumerevoli Morti si

aggirano fra le rovine, e non tutti barcollano e strisciano. Morti dall'aspetto feroce e dalle movenze beluine, in numero pericolosamente cospicuo, osservano chi entra nella città per poi sparire fra le macerie, si radunano in branco e si appostano per tendere agguati che non lasciano scampo.

Qualcuno dei pochi sopravvissuti alle spedizioni racconta di un'incessante cantilenare di vecchie canzoni marinareseche nella baia della vecchia capitale. Qualcosa dava loro la caccia, riferiscono, esibendo come trofei i cadaveri dei compagni catturati.



I Sacri Tesori Imperiali

Nell'agosto del '44 un ordine personale dell'Imperatore imponeva al suo consigliere il Lord protettore del sigillo imperiale di impedire con ogni mezzo e a qualsiasi costo che i Sacri Tesori Imperiali cadessero in mani nemiche.

Si tratta di tre reliquie che, secondo la tradizione, furono consegnate dalla dea del sole Amaterasu a suo nipote Ningi-no-Mikoto, il capostipite della dinastia imperiale, quando Ella lo inviò ad unificare il Giappone. Esse sono il simbolo della discendenza divina dell'Imperatore, ne legittimano il potere e sono parte essenziale della cerimonia di incoronazione. I tre Tesori: la Giada di Yasakani, la Spada Kusanagi e lo specchio Yata no Kagami, venivano conservati in luoghi separati e mai mostrati in pubblico. Non si sa quale provvedimenti vennero presi dal Lord protettore del sigillo imperiale; forse Lord Kido, uomo razionale e pragmatico, sottovalutò l'ordine essendo quanto mai improbabile un attacco straniero. Ad ogni

modo egli morì nello stesso attentato che uccise il suo Imperatore, e quell'ordine morì con lui.

Con il trono imperiale vacante, l'importanza di queste reliquie divenne vitale e, soprattutto durante la guerra civile, furono numerose le spedizioni intentate da più parti per il recupero dei Tesori. Molti ritenevano che, in attesa di una nuova imminente incoronazione, tutti e tre i Tesori dovessero trovarsi fra le rovine di un tempio della residenza imperiale Kokyo, dove tradizionalmente era custodita la gemma Yasakani no Magatama. Nessuno tuttavia è mai riuscito a farsi strada in mezzo all'esercito di Morti che occupa le strade della vecchia capitale e probabilmente il gioiello di giada giace ancora fra le macerie.

"I Sacri Tesori sono il simbolo del patto divino fra il Popolo del Giappone e gli Dei. Ora che l'umanità ha aperto gli occhi sulla propria fragilità, dovrebbe ricercare questi legami con i Creatori dell'arcipelago e guardare verso di Essi in cerca di salvezza."

- Maita Hitomi, sacerdotessa

Tutto storto, è andato tutto storto, la spedizione è stata un fallimento, il vostro piano era una merda, e noi ne abbiamo pagato il prezzo.

Sì, sì, le esche hanno funzionato: si sono avvicinate alla costa e come previsto un'onda di Morti gli è andata incontro riversandosi in mare. Le mine di profondità, così vicine a riva, esplodevano come dei fottuti vulcani ma quelli continuavano ad arrivare camminando gli uni sugli altri. Non so quante lance abbiamo perso, ma alla fine la maggior parte dei Morti era ammazzata nella zona sud della baia, come da programma. Soddisfatto?

Bhe, non è servito a molto.

Come no, siamo riusciti a sbucare, la mia squadra e altre due. A riva non ci furono grossi problemi, prima con i mortai e poi con le baionette riuscimmo ad addentrarci fra le abitazioni. Da ovest continuavano ad arrivarne, e mandammo altre esche. Non saprei dire quanti isolati abbiamo percorso, lì è tutto bruciato e le strade sono piene di macerie. Fatto sta che proprio quando pensavamo che il peggio fosse passato e gli stronzi peggiori fossero addosso alle esche, iniziò ad arrivare il branco.

Sì, lo chiamo branco, perché sono come belve feroci. Ci hanno affiancato per un po', poi ci siamo resi conto di essere circondati, saranno stati una ventina. Abbiamo assunto l'Ultima Formazione, la chiamiamo così perché con ogni probabilità è l'ultima cosa che fai prima di venire masticato: a cerchio, schiena contro schiena.

Un paio di Cadaveri ci si sono gettati addosso facendosi fare a pezzi dalla mitragliatrice, e ne ricordo un altro che invece avanzava facendosi scudo con un pezzo di lamiera. Non che servisse a qualcosa, ma cazzo faceva impressione. Però quelli che facevano più impressione erano quelli nascosti, cioè la maggior parte. Avevamo respinto il primo attacco perdendo un solo uomo, trascinato via mentre urlava, ma era chiaro che quelli stavano solo studiando le nostre forze. Ci studiavano, capisce?! Poi qualcosa iniziò a muoversi dietro le macerie. Dei rumori e dopo da dietro un muro vediamo rotolare la testa di uno di quelli, poi un'altra, lanciata verso di noi. Pensavamo che fosse la terza squadra.

Uno dei nostri, non mi ricordo nemmeno chi, salta avanti gridando qualcosa e va loro incontro, ma non fa nemmeno venti passi, che un Cadavere sbuca da dietro un muro e lo acchiappa come un... cazzo, al meno lui ha avuto il buon senso di farsi saltare con una granata prima di venire masticato.

Ce ne stiamo immobili ancora un po', e qualcuno lancia un altro paio di teste verso di noi. Alla fine ci accorgiamo che i Cadaveri stanno scappando, quelli se la battevano in ritirata! Mai vista una cosa simile.

E in fondo a una via, fra due mura mezze crollate, vediamo qualcuno che sventola una bandiera. Mi sono sentito come sull'isola di Savo durante la Guerra. Gli siamo corsi incontro come scolarette e quando siamo passati in mezzo al vicolo, ci ha pescati. Pescati con delle reti come pesci, solo che legate alle reti c'erano mani e braccia amputate che ci afferravano e stringevano e scavavano. Ci è piombato addosso, prima ha sparato nel mucchio, poi ha iniziato a camminare sopra di noi. Quello legato affianco a me ha fatto fuoco, lui gli si è chinato sopra e gli ha mangiato la faccia, gliel'ha letteralmente succhiata via, e a quel punto credo che rimanessi solo io.

Mi si è messo a cavalcioni e mi ha guardato dritto in faccia per un pezzo tenendomi gli occhi aperti per obbligarmi a guardarla.

La sua faccia... era come un pesce: occhi bianchi, niente capelli, due buchi al posto delle orecchie, e la bocca aperta, senza denti. Poi ha tirato fuori un coltello, ha tagliato parte della rete e la mia camicia, e ha iniziato a incidermi questa scritta assurda sul petto.

Guardi se non ci crede, pensa che possa essermelo fatto da solo? "Essi cercheranno i semi nascosti, i semi sono le chiavi." Ma che cazzo vuol dire? Brucia da morire, penso si stia infettando, merda!

Sì, poi ha tagliato le reti e mi ha lasciato andare. Non so per quanto sono stato lì immobile per la paura, ma poi ho iniziato a correre verso il mare. E penso che lui mi seguisse, come per assicurarsi che arrivassi alla scialuppa.

Cosa?! Ha sentito una parola di quello che ho detto? Tutto il piano era una follia, Tokyo non è solo piena di Morti, è abitata da demoni! Se qualcun altro è sopravvissuto di certo non ci tornerà mai più, non può esserci nessuna seconda spedizione! Come, come sarebbe a dire la terza?

Cosa? Lasciatemi stare! Quale pagina? Io non ho nessun libro, non ne so niente di questa storia, lasciatemi!

Sendai, Città degli alberi

È una città che si affaccia sull'Oceano Pacifico per allungarsi da est a ovest verso le montagne di origine vulcanica che regalano alla popolazione alcune fonti termali. È guardata da un imponente castello arroccato sul monte Aoba, naturalmente difeso dal fiume Hirose-gawa, che però è spesso soggetto a piccole esondazioni nella stagione delle piogge. La storia di Sendai risale al diciassettesimo secolo, e durante la Seconda Guerra mondiale era un importante e popoloso capoluogo di prefettura.

Dopo il Risveglio dei Morti e la guerra civile fu invasa da gruppi di Morti che si riversavano nelle strade come onde sugli scogli.

Con scarse forze di polizia e con un esercito regolare privo di direttive, la città sarebbe presto capitolata se un uomo non si fosse imposto come leader e non avesse organizzato una spietata difesa nel castello di Aoba. Col tempo i fortunati sopravvissuti poterono liberare buona parte delle strade, vennero costruite mura di cinta e venne riconquistato il porto dando il via alle comunicazioni marittime. Nel 1957 sopravvive una discreta porzione di quella che fu una delle più grandi città del nord-est. La vita si accalca intorno al castello, al porto e ai grandi viali alberati che hanno dato a Sendai il soprannome di "Città degli alberi".

Il sindaco, eletto per plebiscito a questa carica a tempo indeterminato, è Hojiro Kume il quale, una volta riconquistato il porto, riarmò delle piccole navi e stabili dei contatti con alcuni pirati della costa. Ora non è raro vedere questi pirati aggirarsi per i ricchi quartieri del piacere di Sendai, dove trovano un sicuro rifugio in cambio di protezione per la città, con reciproco vantaggio economico a scapito delle altre comunità di sopravvissuti.

In periferia alla Città degli alberi sorge un convento di Gesuiti, storicamente legato alla città e divenuto ancora più importante durante l'invasione dei Morti, quando fu l'unica isola di salvezza insieme al castello di Aoba.

I monaci godono di un ampio consenso fra la popolazione che in buona parte professa il

Cristianesimo. Ma Sendai è ricca di contraddizioni e non è raro che gli stessi cittadini che si recano piamente a Messa nella chiesa gestita dai Gesuiti, vadano poche ore dopo a far visita alle Case del Guanciale.

I monaci del convento deprecano molte politiche del sindaco Kume, ma vedono in lui l'unica autorità in grado di tenere unita e sicura la città. I loro contatti con la Santa Sede sono stati interrotti con l'isolazionismo del '44 e privi della guida papale essi non si sono pronunciati sul Giorno del Giudizio.

Nei progetti dei Gesuiti, diversi dei quali sono Italiani, c'è l'intenzione di inviare dei messaggeri verso l'Italia per avere una guida spirituale, ma difficilmente potranno ottenere i mezzi per organizzare una spedizione sufficientemente equipaggiata.

HOJIRO KUME, sindaco di Sendai

Aspetto: Il sindaco di Sendai è un uomo robusto dagli occhi molto stretti, poco oltre la quarantina. Apprezza i vestiti e i costumi occidentali, spesso lo si può vedere con i mustacchi ben oliati e vestito con eleganti abiti di taglio europeo.

Storia: Hojiro Kume era il più giovane e potente boss della *yakuza* di Sendai, tanto da disporre di un piccolo esercito personale. Quando la prima orda di Morti si avvicinò lentamente capì che l'unico riparo possibile sarebbe stato il castello di Aoba, che guardava la città da una posizione strategica. Lì organizzò le difese con l'aiuto degli ufficiali di polizia e dell'esercito, fece entrare fra le mura quanti più cittadini potevano essere messi al riparo, scegliendo però in modo arbitrario e privo di scrupoli chi sarebbe dovuto rimanere fuori dal castello. In un colpo solo si presentò come salvatore della città e si liberò dei suoi oppositori.

Una volta riconquistata la città venne acclamato sindaco e ora detiene di fatto il controllo della comunità. Oltre a comandarne le milizie ha mantenuto e legalizzato il suo impero economico fatto di prostituzione, gioco d'azzardo, vendita di alcolici e dei rari stupefacenti.

Carattere: Apparentemente affabile e disponibile, egli è in realtà un uomo privo di scrupoli che non

tollerà insubordinazioni. Cerca sempre di presentarsi come amico ma esclusivamente per il proprio tornaconto, e non esita a colpire duramente coloro che non può portare dalla propria parte.

Tarocco dominante: L'Imperatore



Padre, voi Cristiani credete negli spiriti? Io non ci credevo, anche la Vendetta degli Spiriti ho sempre pensato che si trattasse di qualche arma chimica. Baisotei invece ci credeva, ci credeva, ma questo non lo ha aiutato, anzi, lui è stato il primo.

Ho portato, sono riuscito a conservare ancora qualcosa, ho ancora delle sementi, non è molto, ma è tutto vostro se il vostro Dio può proteggermi. Può proteggerci? Arrivano da Tsuruoka. Noi siamo, eravamo Riciclatori. Abbiamo trovato questa pista attraverso Yamagata per arrivare via terra alla costa occidentale. Nei primi anni era molto usata dai profughi, poi gli assalti dei briganti l'hanno resa sempre più impraticabile, finché non rimasero né profughi né briganti, l'ha rimangiata il bosco, i tanuki. I tanuki, capisce?

Cosa è stato quel rumore?

...Sì, certo.

Quando non c'erano intoppi impiegavamo poco più di una settimana a raggiungere Tsuruoka. Non ci sono molti Morti lì, e ancora meno lungo la strada in mezzo, come se anche loro avessero paura. Iniziammo ad avere l'idea di essere seguiti appena sulla strada del ritorno. All'inizio erano solo dei rumori fra i cespugli, e la spiacevole sensazione di essere osservati. Animali randagi, pensammo, probabilmente tanuki. Sì, dei tanuki, proprio così.

Hanno bussato alla porta? Non ha sentito qualcosa da fuori?

Niente, niente... La prima notte accendemmo un bel fuoco, tanto di banditi non se ne sentiva parlare, e contro Morti è solo di aiuto. Ma dormimmo comunque male tutti quanti, continuavamo a sentire qualcosa che si muoveva appena al di là della nostra vista.

La seconda notte invece non dormimmo proprio. Quella fu la prima. È... è difficile da spiegare, ci sentivamo come braccati, anche se nessuno lo disse espressamente in quel momento. Ogni tanto ci sembrò di vedere come degli occhi che riflettevano la luce del fuoco, là in mezzo alla foresta. Deguchi sparò un po' di colpi, ma era come sparare al fumo e al vento.

Proseguimmo a rilento un altro giorno, incalzati dai rumori nel sottobosco. La notte accendemmo il fuoco e stabilimmo i turni di riposo, ma fu inutile. Occhi rossi riflettevano la luce delle fiamme e ci fissavano da dietro i cespugli, dalle fronde degli alberi. Ci fissavano, non potevamo dormire. Gli sparammo tutti quella volta, ma gli occhi ammiccavano, si chiudevano, e poi si riaccendevano poco più in là tornando a fissarci. Mi ricordo che Deguchi prese la mia naginata e colpì proprio in mezzo a due di quei fottuti occhietti. Qualcosa in mezzo alle fronde prese la lama e tirò, facendo sparire l'arma nel nulla. Buttammo delle torce accese nel bosco, per trovare l'arma, o forse nella speranza di dare fuoco a tutto, ma quelle si spegnevano subito, e non si vedeva nulla. Ci sentivamo così impotenti.

La mattina riprendemmo il cammino, ma eravamo troppo stanchi, a quel punto non dormivamo da... quanto? Quattro giorni? Facevamo continue soste, e ci addormentavamo seduti a gambe incrociate. Ma appena chiudevo gli occhi sognavo di venire aggredito da un branco di tanuki che mi azzannavano, e ci svegliavamo immediatamente, più stanchi di prima. Avevamo fatto pochissima strada quel... EH?!

Ha sentito quel verso? Un verso, come di animale!

Sì, sì, è che... no.

La notte non si poteva proseguire, la strada è troppo poco marcata, ci saremmo persi di sicuro.

Baisotei andò nel bosco a cercare legna per il fuoco, poi dopo circa mezz'ora iniziò a urlare senza motivo. No, non Baisotei, Daichomei. Quell'omone stava pulendosi le unghie con un coltello, e all'improvviso iniziò a urlare di terrore. Non ci disse mai perché, non disse più un accidenti di niente, se non balbettii incomprensibili, e noi capimmo che Baisotei non sarebbe più tornato, neppure da Morto. Così, non so perché, era come un incubo, quando sai le cose e non sai come le sai.

Il fuoco fu misero, ma c'erano di nuovo gli occhietti, più brillanti di prima. Mi si chiudevano le palpebre, ma ogni volta che stavamo per dormire tornava quella visione di essere sbranati, oppure Daichomei piantava un urlo.

Il giorno dopo non ne potevamo più di quelli urli, e di non sentire una parola coerente da quella bocca. Deguchi, o forse era due giorni dopo, Deguchi gli piantò la canna della Nambu fra i denti, e urlava pure lui e diceva "Smettila, smettila ciccone di merda! Se ti sento urlare ancora una volta ti faccio schizzare via il cervello!"

Lo guardammo tutti senza fiatare, e lui sparò. Né io né Otomo-san dicemmo niente. Fare a pezzi Daichomei fu una fatica enorme. E puzzava, puzzava terribilmente.

Non dicemmo una parola, per tutto il giorno e quello dopo ancora. Forse è quando ci fermammo per la notte che Otomo-san iniziò a parlare dei Kamen-shinin e dei Morti che si servono della magia nera per fare cose nella testa della gente. Ma se era un Morto, perché non ci mangiava e basta? Forse Otomo-san è stato divorato, non lo so, so solo che un attimo prima era lì che parlava, io chiudo gli occhi un secondo, li riapro, e lui non c'era più. Allora mi sono messo a piangere, come un bambino, merda quanto ho pianto. E quegli occhietti mi fissavano dal buio e ridevano. Ridevano!

Tu! Tu stai ridendo! Ho visto che hai sorriso!

No, mi scusi, mi scusi, mi scusi tantissimo, non so quello che dico, non so...

Fu quella notte che iniziò il suono di tamburi: bom-bon, bom-bon, bom-bom-bon... prima sembrava distante, ma lentamente e incessantemente diventava sempre più forte, ora dopo ora, bom-bon, bom-bon, bom-bom-bon.

Camminavamo, Deguchi ed io, e dormivamo camminando, e sognavo di inciampare in un tanuki che mi azzannava le palle, e cadevo, e mi svegliavo, e riprendeva a camminare, o forse sognavo solo di farlo, e sognavo di svegliarmi e mettermi a camminare.

E intanto i tamburi: bom-bon, bom-bon, BOM-BOM-BON. Erano i tanuki che battevano su quelle loro pance gonfie, LO SO!

Ad un certo punto Deguchi cadde a terra. Pensai si fosse addormentato, e invece vidi che aveva preso la Nambu. Sperai che volesse ammazzare anche me, e invece mi guardò dritto in faccia, disse qualcosa che non capii, e sorridendo si sparò in testa.

In quel momento qualcosa scattò in me, e cominciai a correre. Anche quando mi bruciava il petto e sanguinavano i piedi, era come se non fossero i miei, correvo, non so per quanto ho corso.

Ho corso finché non ho sentito le campane del vostro convento, e poco dopo mi avete trovato. Mi sono sentito come rinascere quando invece di quei tamburi ho sentito le vostre campane... suonano ancora? Le campane? Dom-don, dom-don, dom-dom-do... no, NOO, NOOOOOOO!

I pirati della Kaminarigari

Le coste pacifiche del Giappone, dall'Hokkaido al Kyushu, sono battute da diverse navi pirata, fra queste la più nota e temuta è la Kaminarigari (“caccia al tuono e al fulmine”).

Il suo equipaggio è composto principalmente da disertori della marina imperiale che si sono dedicati alla pirateria per sopravvivere, uomini che non temono e non rispettano niente e nessuno, se non il mare stesso e le sue leggi.

Hanno un rifugio segreto in una baia nascosta lungo le coste orientali dell'Honshu, ma la maggior parte di questi pirati trascorre quasi tutto l'anno in mare, scendendo a terra per depredare o per organizzare la manutenzione della nave e di alcune altre imbarcazioni minori di cui si servono.

L'ammiraglia Kaminarigari è una possente baleniera *motor-sailer*, che sfrutta contemporaneamente vele e motori, riadattata per la guerra. Sono state montate delle torrette con mitragliatrici pesanti modello 99 da 7.7mm. e su ogni fianco è disposto un cannone con proiettili da 46mm. Le fiocine per la caccia alle balene vengono usate per fiocinare piccole imbarcazioni nemiche e, arpionatone lo scafo, avvicinarle fino a poterle arrembare.

Così equipaggiati assaltano navi mercantili e anche militari, sempre alla ricerca di prezioso combustibile, e non esitano nemmeno ad assediare alcune piccole città meno difese, esigendo tributi o saccheggiando qualsiasi tipo di bene, comprese donne destinate ad essere sfruttate.

Alcuni di questi pirati si recano anche nella città di Sendai per divertirsi, comprare rifornimenti e raccogliere informazioni, ma hanno sempre l'accortezza di usare imbarcazioni poco riconoscibili e presentarsi sotto falso nome, altrimenti forse anche il compiacente sindaco Hojiro cercherebbe di arrestarli, vista l'ingente taglia che diverse comunità hanno messo sull'equipaggio della Kaminarigari.

Kanazawa, il regno dei contadini

Durante la Seconda Guerra mondiale, il castello di Kanazawa fu usato come base per la nona divisione

dell'Esercito Imperiale e al momento Risveglio dei Morti molti soldati vi erano stanziati con ingenti armamenti. Grazie al loro aiuto e sfruttando le difese naturali del luogo, gli abitanti della città superarono con scarse perdite la crisi che seguì la scomparsa dell'Imperatore ma quando si diffuse la notizia della dichiarazione di un *bakufu* da parte del generale Tojo, la nona divisione si spaccò in due fazioni: da una parte il Generale di divisione che intendeva appoggiare attivamente Tojo Hideki, dall'altra il Tenente generale, un giovane rampollo nobile di nome Maeda Atsuya, che riteneva illegittima la pretesa.

Ne seguì un conflitto, ma prima che la situazione potesse sfociare in uno scontro aperto il giovane Maeda riuscì ad ottenere un appoggio popolare quasi totale, oltre che di buona parte dei soldati. Costretto in netta minoranza, il suo superiore accettò di lasciare la città con i soldati che intendevano appoggiare la sua causa per andare ad unirsi all'esercito del Generale Tojo e non fece più ritorno.

Negli anni che seguirono Maeda divenne sempre più il punto di riferimento per la città che doveva continuamente difendersi dagli attacchi dei Morti e dalle incursioni dei briganti, tanto che nessuno si oppose quando il nobile si arrogò il titolo di *daimyo*.

Come riconoscimento alla popolazione che lo appoggiò durante la sua prima presa di potere, il *daimyo* concedette la creazione di un organo di consultazione che esprimesse le esigenze dei cittadini i quali hanno l'opportunità di riunirsi annualmente in assemblea per eleggere due portavoce che saranno accolti come consiglieri di corte. Per questa particolare usanza e con riferimento alla storia passata della città, dove si era instaurata una repubblica popolare nel XVI secolo, Kanazawa è conosciuta presso altre comunità con l'appellativo di “Regno dei contadini”, ma in realtà il potere del reggente non è meno forte che in altre città, come testimonia il suo titolo feudale.

La città si affaccia sul Mar del Giappone ed è protetta da due fiumi che scorrono parallelamente per sfociare in mare. Il castello è stato preso a

dimora da Maeda Atsuya il quale fra le prime cose si è preoccupato di riportare allo splendore l'antico giardino, mentre altre fortificazioni sono state riedificate in punti strategici fra i due corsi d'acqua.

A Kanazawa sono rimaste alcune prestigiose case da tè, e *okiya* in cui giovani ragazze vengono educate nel ruolo di geishe. Queste intrattenitrici sono molto raffinate e abili nelle loro arti, tanto da venire proposte come importante merce di scambio a facoltosi esponenti di altre comunità. In questo modo è stato possibile anche infiltrare informatici presso potenziali rivali, anche se le comunicazioni con loro sono rare e difficoltose.

Un altro bene che Kanazawa commercia con successo è il tè verde, che qui viene coltivato con successo nonostante il clima non sia il più favorevole.

La Casa degli Appesi

Nel quartiere *hanamichi* di Kanazawa, nessun locale è controverso quanto la Casa degli Appesi: un'*okiya* dove si pratica il *kinbaku-bi*, la “bellezza dei legamenti stretti”.

I frequentatori della Casa degli Appesi possono assaporare il piacere di questa forma di erotismo costrittivo insieme a ragazze che si prestano a farsi immobilizzare con l'arte della legatura, rimanendo inermi mentre le corde stimolano zone erogene del corpo.

Pur non mancando gli oppositori, il *kinbaku* è diventato quasi una moda nella comunità di Kanazawa e la Casa degli Appesi ha prosperato nonostante alcuni incresiosi incidenti. È infatti capitato che alcune ragazze e perfino degli avventori perdessero la vita nel corso di pratiche erotiche estreme ma i clienti più influenti della *okiya* sono sempre riusciti ad arginare lo scandalo.

KUMAYA SAKURAKO,

***oka-san* della Casa degli Appesi**

Aspetto: Donna sensuale e affascinante anche nei suoi quarant'anni. Veste sempre con elegantissimi *kimono* dai colori sgargianti e spesso si atteggia fumando sigarette attraverso un lungo bocchino.

Sotto i vestiti nasconde un ampio tatuaggio che le copre interamente il busto e le gambe: un drago che avvinghia le spire intorno al suo corpo.

Storia: Crebbe in un'*okiya* di Tokyo e prometteva di diventare una perfetta geisha. Ma alcune frequentazioni sbagliate fra i clienti la portarono a connivenze con gli ambienti della *yakuza* e la sua reputazione ebbe un rapido declino. Divenne la compagna di un capo malavitoso che negli ultimi mesi della Guerra la spinse a prendere residenza a Kanazawa, temendo un attacco straniero su Tokyo. Dopo la Vendetta degli Spiriti del suo compagno non ebbe più notizia, ma Kumaya ha saputo sfruttare i suoi beni e la propria arte per mettere in piedi la Casa degli Appesi. Facendo leva sui desideri nascosti dei suoi clienti, ha saputo guadagnare notorietà e ricchezza nella comunità di Kanazawa.

Carattere: Si mostra come una donna sicura di sé e determinata, artefice della propria fortuna. La sua determinazione è però indirizzata verso scopi segreti, al servizio di un'ideologia distorta nella quale crede fermamente ma che sembra avere scarso contatto con la realtà.

Segreti: La Casa degli Appesi nasconde segreti più perversi di quanto non sembri. Le ragazze e i clienti che hanno perso qui la vita sono stati sacrificati dall'*oka-san* Kamaya nel tentativo di perseguire un delirante disegno.

Quando è sola nelle proprie stanze, Kamaya è convinta di sentir parlare il tatuaggio che le ricopre il corpo, lo vede muoversi. È seguendo questa voce che compie sacrifici umani, nella speranza che attraverso di essi si manifesti la volontà di un dio che lei chiama Drago.

Note: 1) Kamaya è in possesso di alcune pagine di un'opera chiamata Il Fiore e il Drago, fogli di pergamena che sembrano muoversi impercettibilmente, dove gli ideogrammi sono stati incisi a fuoco sulla pelle trattata. Queste righe deliranti sembrano, dal poco che si può intuire, preannunciare la fine del mondo.

2) L'*oka-san* non è l'unica artefice dei sacrifici umani che avvengono nell'*okiya*. Le stesse folli intenzioni sono condivise da due uomini e una ragazza, tutti provenienti dallo stesso clan *yakuza* a cui era affiliata Sakurako e tutti ornati con tatuaggi simili ai suoi.

3) I sacrifici effettuati sono stati eseguiti secondo le istruzioni che Kumaya dice di aver ricevuto dalla voce del proprio tatuaggio: uccidendo nelle condizioni indicate delle persone legate in determinate posizioni, Kumaya si aspettava di veder comparire sulla loro pelle delle scritte come

quelle che ornano le pergamene de Il Fiore e il Drago. Il fatto però che certi incidenti si ripetano periodicamente alla Casa degli Appesi lascia intuire che non sia ancora stato raggiunto l'obbiettivo finale.

Tarocco dominante: L'Appeso.



Se vuoi muoverti nell'entroterra noi siamo i compagni di cui hai bisogno. Sei nuovo di qui, se non hai sentito parlare di Kingidora e Gappa.

Quando verrai assalito dai Morti, la guardie del corpo che vorrai sono sempre armate, grosse quanto tre uomini, vedono bene di notte e sentono nell'aria se c'è puzza di carogna; non si fanno spaventare, vengono ignorate dalla maggioranza dei Morti, che quindi non possono difendersi. E se qualcosa dovesse andare storto, non si rialzeranno per attaccarti.

Tutto questo e anche di più. Kingidora e Gappa sono i miei orsi. E non parlo di miseri orsi della luna, potrai vedere tu stesso quanto sono grossi, sono le armi perfette contro i Morti posseduti. La maggior parte di loro, se c'è un uomo nel raggio di alcuni metri, semplicemente ignora gli animali e si lascia fare allegramente a pezzi. Certo, ce n'è qualcuno che reagisce, ma difficilmente riescono a fare più danni di qualche morso. Nel caso, la parte peggiore è disinfeccare le ferite dopo, ma questo non è un problema di cui deve preoccuparsi il committente.

Certo, sarebbe un bel guadagno per la comunità addestrare un buon numero di animali, ma non è facile: le bestie hanno una paura innata dei Morti posseduti. Il trucco è insegnare a reagire alla paura con l'aggressività. E poi bisogna addestrarli per colpire nei punti giusti, mirare a recidere tendini e muscoli. Fortunatamente gli orsi bruni hanno una naturale propensione per disarmare l'avversario colpendo la mandibola. No, strappare un braccio non è facile nemmeno per un orso, non è la prima cosa a cui mirare in una mischia. Fin ora c'è stata una sola persona capace di addestrare un animale in questo modo: me. Mi chiamano il Domatore. Prima della Guerra ho lavorato in un circo e poi nell'esercito mi sono occupato dell'addestramento di cavalli e muli, altri compagni indispensabili se vuoi addentrarti tra le montagne. E questo ci porta a parlare un po' di quel che proporresti, se vuoi il nostro aiuto devi dire dove vuoi che ti portiamo. Cosa? Hahahaha, no. Potrei portarti fin là, magari passando da Nagano, ma poi cosa ti aspetti? Ci sono milioni di Morti là, milioni. Non c'è prezzo che valga questo. Cosa vorresti fare in quel palazzo? Recuperare le ceneri dell'Imperatore?

Cosa? Interessante, varrà la pena al meno ascoltare questa strategia... sto ascoltando.



Le rovine di Osaka

Durante la guerra civile Osaka si schierò inizialmente contro le truppe del generale Tojo, ma quando questi mosse il suo attacco la città non ricevette aiuti dagli alleati e cadde dopo un intenso combattimento. Prima di proseguire la sua campagna di liberazione Tojo Hideki adoperò l'esercito per ristabilire l'ordine in città e neutralizzare i Morti generatisi dopo gli scontri, guadagnandosi così il rispetto della città che si divise fra sostenitori e avversi.

Un mese più tardi, però, il generale venne ucciso nel tentativo di conquistare Kyoto e alcune schegge del suo esercito frammentato ripiegarono verso Osaka. Qui, pochi giorni dopo, vennero raggiunte da numerosi profughi provenienti da Kyoto, invasa e schiacciata dalle vittime Risvegliate della battaglia.

Una nuova guerriglia insanguinò Osaka, che venne così colta impreparata quando in pochi giorni fu raggiunta da un fiume di Morti, probabilmente le vittime stesse di Kyoto. Le ostilità vennero interrotte per necessità di sopravvivenza, molti civili e militari di ambo le fazioni accettarono l'aiuto proveniente da Awaji e venne organizzata una frettolosa evacuazione durante la quale la città venne data alle fiamme nel tentativo di distruggere i Morti che ne invadevano le strade.

A distanza di dodici anni Osaka giace ancora in rovina. Gli scheletri delle case bruciate formano un triste paesaggio in cui ancora si aggirano innumerevoli corpi dalla pelle carbonizzata ma ancora capaci di inseguire l'irresistibile richiamo verso la carne dei vivi. Ciò che rimane è stato più volte esplorato da sciacalli disperati e intrepidi mercanti in cerca di oggetti di valore, ma la maggior parte di quanti vi si sono avventurati è andata ad ingrossare le fila dei Morti.

Non tutti però furono in grado di abbandonare la città al momento opportuno, e numerose furono anche le vittime dell'incendio, arse vive mentre cercavano di salvare il lavoro di un'intera esistenza.

Il vecchio Yoshimura Tamo, primo burattinaio del celebre *Bunrakuza*, corse verso le fiamme nell'estremo tentativo di salvare i suoi amati Burattini che considerava alla stregua di figli. Il suo sacrificio fu vano, quando arrivò al teatro il fuoco aveva già divorato tutto ciò che vi era contenuto ed egli perse la vita soffocato dai fumi dell'incendio.

Forse perché la passione di una vita non si esaurisce nemmeno dopo la morte, o forse per altre inspiegabili ragioni, Yoshimura si rialzò e, barcollante, tornò fra i ruderi del *Bunrakuza* dove riprese a fare ciò che aveva sempre fatto: costruire Burattini.

Le sue creazioni sono fatte con le macerie di ciò che si trova intorno a lui, legni contorti, metalli piegati dal calore dell'incendio e maschere di porcellana sfigurate dalla fuliggine. Eppure il suo antico Dono non sembra del tutto morto, anzi è stato trasfigurato e deformato dal Risveglio. I suoi Burattini si aggirano nella defunta Osaka con il solo scopo di realizzare gli unici Desideri che la mente morta del loro Padre riesce a concepire: nuove componenti per il suo lavoro e, soprattutto, carne.

Diversamente da altri Morti che ripetono meccanicamente una serie di gesti, egli è in grado di costruire Buratti diversi, con pezzi e strumenti differenti. Lavora con l'instancabilità dei Morti, senza fermarsi se non per addentare il nutrimento, animali e saltuariamente uomini, che i suoi figli gli portano.

La costruzione di questi Burattini trascende molte leggi dei Burattinai, il rito non necessita dell'esposizione alla luna piena ma viene portato avanti lentamente, goffamente, ma inesorabilmente da mani piene di tagli e lacerazioni. Ciascuna di queste creature porta dentro di sé un Sacrificio che spesso arriva dalle vittime che hanno nutrito Yoshimura, e sembra in grado di percepire la presenza dei vivi così come fanno i Mori. Esiste ormai un piccolo esercito di orribili marionette che di giorno giacciono inerti fra le vie e le case distrutte, e nottetempo si animano per esaudire i Desideri del loro Padre.

Nel Paese dei Balocchi ignorano l'esistenza di questi aberranti Burattini, non è dato sapere se ad essi sia precluso, se ne esista uno abitato

esclusivamente da loro oppure se si nascondano da qualche parte nel mondo di favola in attesa del giorno in cui verranno in contatto con i Burattini dei vivi...

La Fortezza Nascosta

Da qualche parte sulle Alpi del Giappone, fra quelle che furono le prefetture di Mie e Shiga, c'è una stretta valle. È accessibile solo attraverso sentieri tortuosi, demarcati da strani segni e ideogrammi incisi nelle rocce e negli alberi, molto difficili da individuare per chi non sappia come cercarli. Nella valle, arroccato lungo le pendici di una montagna boscosa, sorge un castello circondato da un piccolo villaggio, in cui vengono tramandate le arti del *ninjutsu* secondo l'antica sapienza proveniente dai clan di Iga e Koga.

Durante la Guerra Mondiale i servizi degli *shinobi* erano impiegati nello spionaggio internazionale, ma con la caduta dell'Impero essi sopravvissnero in isolamento e segretezza, forti di una fedeltà al Clan superiore al sentimento nazionalista.

Con gli anni, alcuni adepti sparsi per l'arcipelago trovarono la strada per la Fortezza Nascosta, mentre altre giovani reclute venivano iniziate all'arte della furtività, e la loro guida cercava di penetrare i misteri del Risveglio, per porre l'abilità degli *shinobi* al servizio di un bene più grande.

Così come nell'antichità, gli abitanti della Fortezza Nascosta vivono seguendo i dettami di un rigido codice morale che considerano al pari di una religione, attraverso l'allenamento estremo del corpo mirano ad entrare in armonia con la forza che pervade ogni cosa nell'universo. Per loro non esistono differenze di classe al di fuori del proprio Clan, verso il quale si deve fedeltà assoluta.

È una comunità chiusa e quasi autarchica, organizzata come una piccola oligarchia guidata da un concilio di membri anziani. I ninja sono suddivisi, sulla base dell'anzianità e dei servizi resi al Clan, in *genin* (basso rango), *chunin* (medio rango), e *jonin* (alto rango, membri del concilio).

All'ombra del tempio-accademia ruota un piccolo villaggio il cui sostentamento si basa sull'agricoltura in orti terrazzati e sull'allevamento

caprino. Da qui proviene la maggior parte di coloro che diverranno i futuri *shinobi*. È quasi impossibile che uno straniero venga iniziato al *ninjutsu*, ma in alcuni casi dei bambini molto promettenti sono stati completamente separati dalla famiglie natali e cresciuti come membri della comunità.

Da quando si sono interrotti i contatti con l'Esercito Imperiale, è il concilio ad inviare degli emissari in cerca di quanti vogliono pagare il fio per i loro servizi. Il compenso viene imposto e solitamente si tratta di armi o beni di prima necessità per la sopravvivenza del Clan. Gli agenti vengono inviati verso le comunità di sopravvissuti come se il concilio sapesse a priori dove ci sarà necessità di loro, e a volte anche gli *shinobi* lontani dalla fortezza vengono contattati e ricevono nuovi incarichi in modi misteriosi che sorprendono loro stessi.

I loro compiti possono limitarsi alla raccolta di informazioni, altre volte vengono invece assoldati come protezione contro i Morti, ma più spesso come ladri o assassini. Agiscono da soli o in gruppo, con il favore delle tenebre o con astuti travestimenti, colpiscono rapidi e sicuri tramite veleni ed armi esotiche. Nei confronti della morte hanno un atteggiamento di distacco come per qualsiasi altro episodio della vita, e non vi è differenza fra combattere contro un vivo o un Morto.

Dopo la Vendetta degli Spiriti hanno studiato nuove tecniche di combattimento ed usano fuoco o polvere da sparo per distruggere efficacemente i corpi, quando questo rientra nei loro piani. Ma le loro arti non si limitano all'inganno né al mero combattimento: sono i depositari di antiche tradizioni arcane che altrove verrebbero definite "magiche", i più abili fra loro padroneggiano il *Ku-Ji Kiri* "il taglio dei Nove Segni" (vedi il capitolo: Arti Arcane), un'antica arte esoterica che canalizza le energie del corpo e dello spirito per ottenere risultati al limite delle facoltà umane e oltre.

KURODA SHIRO, *ninja jonin*

Aspetto: Un uomo anziano dalla barba bianca, gli occhi penetranti e la bocca inespressiva. Non tenta di nascondere la menomazione al piede destro.

Storia: Nato e cresciuto all'ombra della Fortezza Nasosta, ha servito il Clan con fedeltà e onore fino a quando una grave ferita ha compromesso per sempre la sua possibilità d'azione.

Dedicatosi quindi per anni ad approfondire l'aspetto interiore dei Nove Segni, ne divenne un profondo conoscitore e Maestro per tutti i nuovi adepti. Raggiunse il rango *jonin* e divenne naturalmente la guida spirituale e riferimento imprescindibile per tutto il Clan, il membro più autorevole del concilio. In seguito alla Vendetta degli Spiriti, percepiva una minaccia esterna che gravava sul destino dell'umanità ed era convinto che il Clan dovesse avere un ruolo nello scenario che si stava aprendo. Si dedicò per giorni alla meditazione rituale nel Segno *Tō* e quando tornò in sensi fu chiaro che l'esperienza lo aveva profondamente cambiato. Alcuni allievi sostengono che abbia spalancato la Porta del Guerriero, accedendo ad una realtà superiore dove ha compreso il mistero del Risveglio dei morti, ma egli non si è mai pronunciato a proposito. Fu però immediatamente chiaro che aveva maturato un'idea molto precisa sul cammino che il Clan doveva intraprendere.

Alcuni giorni dopo ordinò un omicidio di gravità inaudita, incontrando l'opposizione iniziale di diversi membri di alto rango. Riunitosi il concilio *jonin*, egli si limitò a fissare i suoi oppositori in un imbarazzante silenzio, finché essi si ricredettero, profondendosi terrorizzati in scuse e uno arrivò addirittura a compiere *seppuku* in segno di contrizione. Fu allora chiaro che Kuroda era divenuto il capo assoluto del Clan.

Carattere: Molti allievi lo ricordano come un Maestro paziente e saggio, ma ora è radicalmente cambiato. Trascorre la maggior parte del tempo in meditazione nelle proprie stanze, che abbandona di rado; riceve persone solo per ascoltare i rapporti o per impartire ordini molto precisi, inviando i suoi uomini in tutto l'arcipelago e oltre. Non sembra provare o anche solo considerare emozioni e sentimenti umani, persino stimoli come la fame e la sete gli sono estranei, sono i suoi sottoposti ad occuparsi di servirgli i pasti che egli consuma solo in minima parte. Ogni sua azione è posta al servizio di un bene superiore, del quale però raramente

parla, non ritenendo nessuno in grado di comprenderlo.

Tarocco dominante: Il Papa.

"Il Guerriero contempla il mondo spirituale vivendo sul filo tagliente della propria spada, rimanendo immobile nell'ombra, correndo fra l'erba insieme al vento. La vita vibrante è la preghiera del Guerriero, il disprezzo per la propria vita la sua salvezza."

- *Tetsumaru, ninja jonin*

Lo stretto di Shimonoseki e la ricerca della Kusanagi

Ufficialmente, prima della Vendetta degli Spiriti la spada sacra Kusanagi era conservata nel santuario di Atsusa, presso Nagoya. Secondo altre fonti invece, si tratta di una replica, mentre l'originale è stata gettata in mare nello stretto di Shimonoseki per impedire che cadesse in mani nemiche dopo una cocente disfatta navale. È in queste acque, fra Honshu e Kyushu, che uno *shinobi* è stato inviato per cercare la spada leggendaria.

Secondo il mito, la lama fu trovata dal bellico dio delle tempeste Susanoo dentro il corpo di un mostruoso drago-serpente che aveva abbattuto. Donata quindi alla sorella Amaterasu-ō-mi-kami venne da lei consegnata alla famiglia imperiale, servendola per generazioni e divenendo simbolo della discendenza divina dell'Imperatore.

AIATA EISUKE, *ninja chunin*

Aspetto: Anni di sopravvivenza lontano dalla civiltà lo hanno reso simile ad un selvaggio: veste con abiti di recupero, spesso stracciati, porta barba e capelli incolti e il viso è smunto per la malnutrizione, dimostrando più dei suoi trentotto anni.

Storia: Fin dalla più tenera età crebbe nella Fortezza Nasosta e venne allenato per servire il Clan e l'Impero, studiando anche l'arte dei Nove Segni sotto la guida di Kuroda *Sensei*. Dopo alcuni incarichi minori raggiunse il grado di *chudan* e venne inviato nel Kinagsu con incarichi di spionaggio. Nell'agosto del '44, richiamato in patria insieme al resto dell'esercito, iniziò un lungo viaggio verso il Giappone, dove sarebbe arrivato

solo un anno più tardi approdando in un Paese frammentato dalla guerra civile. Ignorando se il Clan fosse sopravvissuto o meno, si incamminò verso le Alpi per raggiungere la Fortezza Nasosta, ma una notte venne raggiunto in sogno dal suo vecchio maestro Kuroda.

La visione gli disse che il Clan era caduto sotto il potere di uno spirito malvagio ed egli non poteva fare affidamento sui propri fratelli. Gli disse quindi di non fare ritorno alla Fortezza, ma gli diede un novo incarico: ritrovare la Sacra Spada Kusanagi. Privo di altro riferimento in un mondo dove Morti e spiriti camminano sulla terra, egli accettò questa visione onirica come propria guida. Il Maestro tornò altre volte a visitarlo in sogno, per avvertirlo di qualche grave pericolo o per aiutarlo nel recuperare importanti risorse, ogni volta ricordandogli l'importanza della sua missione, ma riguardo la spada ad ogni risveglio Aiata ricorda solo queste parole:

La Spada del serpente, Kusanagi, non è più sulla terra.

Da Shimonoseki, vai nelle acque dove i Taira la gettarono e cercala oltre la porta del guerriero. Essa deve tornare alla Dinastia, poiché il Drago è su di noi.

In anni di ricerche solitarie ha visitato tutti i templi e le fortificazione che abbiano delle porte che si affaccino sul mare, e da lì ha tentato pericolosissime immersioni subacquee. Negli ultimi tempi, conducendo una vecchia imbarcazione, sta cercando di setacciare il fondo dello stretto con delle reti da pesca appositamente riadattate.

Carattere: Avendo scarsissime occasioni di parlare, la sua proprietà di linguaggio è notevolmente peggiorata e può dare l'impressione di non essere molto lucido. In realtà è perfettamente padrone di sé, ma un senso del dovere maturato in anni di addestramento estremo lo ha portato a disinteressarsi di qualsiasi cosa non riguardi la sua missione.

Tarocco dominante: L'Eremita.

"Sull'isoletta c'era questo tipo questo tipo squinternato che mi fa: -Scambio proiettili per cinghia di trasmissione.

E io gli dico: -Amico, se ci dai tutti quei proiettili ti portiamo con noi ad Awaji, non avrai bisogno di riparare la barca.

E lui: -No, scambio proiettili per cinghia di trasmissione.

Poi ci ha fatto delle domande strane sulle fortificazioni, ha guardato con attenzione le nostre spade ma alla fine ha detto che non gli interessavano. E sai perché? Ha detto che ne voleva una più vecchia!

Hahaha, che tipo! Mi domando come sia sopravvissuto fino ad oggi.

- Takashi, mercante itinerante

AWAJI

Secchio di gelo - Laverà via gli incubi - Freddo al mattino

Al termine della campagna militare per lo shogunato, quando fu chiaro che le città di Kyoto e Osaka erano definitivamente perse, i profughi delle due città e i reduci di ambo le fazioni dello scontro si ritirarono a sud verso Awaj, un'isola di alcune centinaia di chilometri quadrati nel mare interno fra Honshu e Shikoku.

La necessità di sopravvivenza creò un fronte comune e nei primi tempi gli sforzi di tutti furono concentrati nel difendersi dai Morti e nell'evitare la carestia. Ma quando si trattò di organizzare un sistema che garantisse l'autosufficienza dell'isola, perché era ormai chiaro lo stato di anarchia nell'arcipelago, fu molto difficile mettere d'accordo persone provenienti da contesti differenti: i profughi delle città, i sopravvissuti dell'esercito di Kyoto, quelli dell'esercito di Tojo, e gli autoctoni dell'isola. Le tensioni erano palpabili ma dopo mesi di discussioni, con l'inverno alle porte, la diplomazia prevalse e senza spargimenti di sangue si giunse ad un accordo e un equilibrio quasi miracoloso: la massima carica decisionale fu data ad una donna, Tateba Ikuyo, ufficialmente una reggente temporanea in attesa del ritorno della casa imperiale.

Ikuyo, figlia di un ricco e importante industriale dell'isola, ha potere giuridico e legislativo ed è affiancata da tre rappresentanti del popolo e aiutanti alla Prefettura: l'ex sindaco di Osaka, un ufficiale superiore dell'esercito di Tojo Hideki e uno dell'esercito di Kyoto. Sotto la sua guida i militari sembrano aver dimenticato gli scontri passati e hanno fatto fronte comune contro Morti e pirati.

Ora Awaji è uno dei territori più popolosi e meglio difesi, sia interamente che lungo le coste, e conta diverse piccole città. All'interno dell'isola è possibile lavorare e spostarsi in relativa sicurezza e questo, insieme ai poderosi armamenti portati dagli eserciti, ne ha fatto una delle comunità più forti del Giappone, anche se non abbastanza da occupare una vera posizione di supremazia. La politica di Awaji è comunque molto più autoconservativa che

aggressiva e spesso promuove tentativi di collaborazione con le altre comunità dell'arcipelago.

Lo Specchio Sacro

La comunità ha ulteriormente accresciuto il proprio prestigio, e l'invidia altrui, quando con una fortunata spedizione è riuscita a recuperare da un grande santuario della penisola di Ise lo Specchio Sacro Yata no Kagami, una delle reliquie più importanti della religione shintoista, Sacro Tesoro imperiale.

La leggenda vuole che lo specchio sia il medesimo oggetto grazie al quale gli dei fecero uscire la dea del sole dal proprio esilio volontario, riportando la luce sul mondo.

Da quando è stato recuperato circolano numerose voci riguardo questo oggetto, sia sull'isola di Awaji che presso le altre comunità. Si dice che la sua luce riflessa sia in grado di ridurre i Morti in cenere, altri sostengono che attraverso esso si possa vedere un mondo ormai in rovina e dominato dai Morti, altri ancora lo ritengono un falso. L'unica cosa certa è che il Tesoro è stato gelosamente e religiosamente conservato fin dal suo recupero nel 1951, la tradizione vuole infatti che solo l'Imperatore e pochi preti possano vederlo. Il possesso dello specchio rimane comunque una importante forma di controllo politico: se dovesse mai esserci un nuovo pretendente al trono dovrà possedere questo oggetto per legittimare il proprio titolo.

Altre spedizioni sono state organizzate sia dalla comunità di Awaji sia da altre nel tentativo di recuperare le rimanenti reliquie imperiali o quantomeno di localizzarle con esattezza, ma nessuna di queste ha avuto successo.

TATEBA IKUYO, Prefetta di Awaji

Aspetto: Ha poco più di trent'anni e dimostra una grande finezza in ogni gesto. Ama truccarsi e vestirsi secondo la tradizione del suo Paese, sebbene non esiti a indossare abiti pratici e umili quando la situazione lo richiede.

Chi l'ha vista mentre ispezionava le navi che si allontanavano dall'incendio di Osaka, la può ancora ricordare vestita col suo *kimono* preferito, raffigurante fiori di giglio e aquile in volo.

Storia: Prima della Guerra, la famiglia Tateba gestiva un importante cantiere navale sull'isola di Awaji. Durante i due conflitti mondiali l'attività venne quasi totalmente convertita alla produzione militare e il prestigio dei Tateba crebbe con i loro profitti. Con la morte del padre, ucciso dai Morti durante l'incendio di Tokyo, Ikuyo si trovò unica erede e cercò di sfruttare le risorse del cantiere per proteggere la popolazione dell'isola, ottenendo la salvezza e la gratitudine di molti cittadini.

Dopo gli scontri a Kyoto e Osaka, quando quest'ultima fu data alle fiamme per distruggere i Morti che l'avevano invasa, fu in buona parte grazie alle navi dei Tateba che i profughi poterono raggiungere la salvezza dell'isola, ed ella divenne quasi senza sforzo l'intermediario fra le diverse fazioni insediate. Quando venne il momento di trovare una guida unica e sicura per i sopravvissuti, il suo carisma magnetico e i debiti morali e materiali che molti avevano contratto con lei la resero la scelta ideale nonostante la sua condizione di donna, del tutto inusuale per un capo politico. Venne così eletta Prefetta dell'isola fino ad una eventuale ricostituzione dell'Impero.

Nonostante la sua ricchezza, avvenenza e importante posizione sociale, si è sempre rifiutata di prendere marito, preferendo conservare la propria autonomia e dichiarando di non aver mai visto degli intenti sufficientemente sinceri nelle numerose proposte ricevute.

Carattere: La reggente di Awaji è un capo equo che si interessa veramente al bene della comunità, per quanto non sia estranea a giochi politici che a volte la inducono a scendere a compromessi con la coscienza in vista di un bene superiore. Ma sopra ogni altra cosa Ikuyo è una donna estremamente

carismatica che riesce a smuovere gli animi toccandoli nel profondo, grazie anche ad una incredibile capacità di capire le emozioni e le intenzioni del prossimo.

Poteri: Ikuyo possiede un Dono innato che le permette di percepire nelle persone con cui parla anche gli intenti e le emozioni più celate (*Superempatia*: vedi la Lista della Magia Innata nel capitolo XVI del manuale base di *Sine Requie* anno XIII).

Tarocco dominante: L'Imperatrice.



HOMA FUJIMARU, Signore della virtù

Aspetto: Un uomo nel fiore degli anni, di bell'aspetto. In pubblico e sul lavoro veste la divisa ufficiale del corpo di sorveglianza, mentre in privato predilige abiti tradizionali.

Storia: Già sottufficiale nell'esercito che protesse Osaka durante la guerra civile, Fujimaru entrò a far parte delle forze dell'ordine della comunità di Awaji fin dalla loro fondazione. Dopo alcuni anni di dedito servizio venne scelto come comandante in capo di tutta la polizia dell'isola. A promuovere la sua candidatura fu la stessa Prefetta Tateba, vedendo in lui la profonda determinazione a porre la propria vita al servizio della comunità per redimersi da errori passati.

Attualmente Homa coordina tutte le forze dell'ordine dell'isola sia per quanto riguarda la prevenzione del crimine all'interno della comunità sia per la difesa da pirati e predoni. La sua condotta integerrima sul lavoro, i suoi sforzi per proteggere i più deboli, e la sua ostentata dedizione a cause umanitarie lo hanno reso un punto di riferimento per molti cittadini che lo chiamano con deferenza "Signore della virtù" e si rivolgono a lui per avere giustizia.

Carattere: Normalmente Homa si mostra tranquillo e posato, sempre disponibile al dialogo e cordiale, ma sa essere anche determinato e inflessibile nel punire i torti. Non tiene però lo stesso atteggiamento equilibrato quando deve giudicare se stesso, e nei periodi di maggior conflitto interiore altalena fra irascibilità e depressione.

Segreti: Per quanto la dedizione al suo incarico e il desiderio di fare del bene siano sinceri in Fujimaru, essi sono in conflitto con alcune sue irrefrenabili pulsioni. Egli prova desideri pedofili che si manifestano in modo compulsivo: quando prova questa spinta è incline a vedere in qualsiasi gesto di un bambino un segno di disponibilità e, sfruttando la propria posizione e fama, invita il bambino o la bambina come ospite della propria abitazione. La maggior parte delle sue vittime sono orfani o figli di condannati, lui ama farli vestire con eleganti abiti femminili in miniatura per poi concupirli. In quei momenti crede di fare del bene al bambino, ma soddisfatti i propri appetiti si rende conto della loro

vera natura odiandosi per questo e allontanando le piccole vittime presso istituti o famiglie lontane. Vive così oscillando fra desiderio e rimorso e paradossalmente proprio questo lo rende così virtuoso: quando si ritiene un amante delle persone indifese fa di tutto per proteggerli dai prepotenti, mentre quando è preda del pentimento si adopera anima e corpo per redimere i propri peccati.

Tarocco dominante: Il Diavolo.



CHIBA KOAN, il pittore di draghi

Aspetto: Con lo sguardo perso all'orizzonte, i capelli scarmigliati e i vestiti sporchi di inchiostro e colori, Chiba è un giovane trasandato e stravagante.

Storia: Approdato ad Awaji insieme ai profughi di Kyoto, ricevette rifugio e assistenza e sopravvisse barattando alcuni gioielli di famiglia e dedicandosi a piccoli lavori. Quando la comunità tornò lentamente a prosperare, ebbe occasione di mostrare la propria arte nel dipingere e gradualmente riuscì a farne il proprio sostentamento.

Dipingeva su carta di riso, stoffa, legno, si adatta a qualsiasi commissione, ma è molto selettivo sui soggetti: dipinge esclusivamente scene mitologiche dove compaiano dei draghi.

Ultimamente, ispirato da strani sogni, si è cimentato in una serie di tavole illustrate in stile occidentale, con soggetti diversi fra loro. A chi gli chiede il perché abbia abbandonato le illustrazioni di draghi risponde che ognuno dei ventidue disegni è un particolare di un drago molto grande.

Carattere: Spesso perso nei propri pensieri e fantasticherie, prende qualsiasi argomento con leggerezza e umorismo. Solo quando parla di pittura si fa serio e rivela una vasta cultura classica, ma i suoi discorsi seguono i suoi stessi pensieri senza apparentemente dare retta all'interlocutore.

Tarocco dominante: Il Matto.

TETSU HIRO, *ninja genin*

Aspetto: Fisico possente e tarchiato, sopracciglia cespugliose e viso rotondo, Tetsu sembra nato per il lavoro rurale.

Storia: Cresciuto nella Fortezza Nascosta e allenato per diventare uno *shinobi*, venne inviato per la prima volta in missione a sedici anni, quando i primi Morti si rialzarono aggredendo i vivi. Prima che rientrasse a fare rapporto ricevette in una visione onirica un nuovo incarico: il Maestro Kuroda gli diceva di trovare un certo giovane pittore che viaggiava sotto falso nome e si fingeva più sciocco di quanto non fosse, di seguirlo in segreto e proteggerlo anonimamente. Trascorsero degli anni prima che Tetsu, guidato da nuovi sogni, identificasse quel pittore come Chiba Koan.

Dopo una lunga insistenza è riuscito a farsi prendere come apprendista, il che gli permette di vivere con il suo protetto senza destare sospetti. Tetsu è palesemente negato per la pittura, ma il suo maestro non sembra curarsene; da alcuni atteggiamenti del pittore, il ragazzo ha addirittura sospettato che egli conosca la vera ragione per cui si trovano insieme.

Nel '56 ha sventato un attentato al pittore, rendendosi conto che l'assassino faceva parte del suo stesso Clan. Questo ha fatto vacillare la convinzione dello *shinobi*, che fino a quel momento non si era posto alcuna domanda sul proprio incarico. Vorrebbe indagare in qualche modo, ma fino ad ora ha sempre prevalso un cieco senso del dovere.

Carattere: D'animo semplice e timido, si sente a disagio di fronte a persone di carattere forte, e diventa subito sospettoso. Ogni volta che può preferisce dedicarsi a lavori fisici.

Tarocco dominante: La Forza.

I burattinai di Awaji

Per ogni riferimento alla creazione e all'organizzazione dei Burattinai e al Paese dei Balocchi, si rimanda al manuale *Sanctum Imperium Anno XIII*, capitolo "Eretici e sette segrete – Burattinai".

Il *Bunraku* è una forma di teatro per marionette tipicamente giapponese diffusasi a partire dal diciassettesimo secolo. Le rappresentazioni di questo teatro, quasi tutte drammatiche, vengono accompagnate da un narratore e un musicista: il primo dà voce ai personaggi mentre il secondo scandisce il tempo e contribuisce a creare l'atmosfera con il suono di uno *shamisen*.

Le marionette utilizzate hanno una dimensione pari a metà o due terzi di un uomo e ciascuna viene mossa contemporaneamente da tre marionettisti: due vestiti di nero e incappucciati in modo da essere virtualmente invisibili al pubblico mentre il terzo, il marionettista principale, si muove a volto scoperto.

Queste marionette hanno testa, braccia e spesso gambe fatti di legno, e vestiti di tela che

riproducono i costumi d'epoca. I volti in modo particolare sono dotati di meccanismi a corda coi quali il marionettista principale può comandare in modo molto espressivo la mimica facciale dei pupazzi.

Nel ventesimo secolo questo tipo di teatro ha perso gran parte del suo seguito, ancor più da quando nel 1930 un incendio distrusse il *Goryo Bunrakuza*, la più importante e prestigiosa sede delle rappresentazioni *Bunraku*. Il teatro venne spostato in una nuova sede nel quartiere *Yotsubashi* di Osaka e le rappresentazioni continuarono ma il teatro di marionette *Ningyo Joruri* perdeva popolarità via via che l'attenzione del grande pubblico era attratta da altri generi come il teatro *Kabuki*.

Ningyo no Rei

Nonostante lo scarso seguito che poteva vantare prima della seconda Guerra Mondiale, il *Bunraku* ebbe grandissima popolarità fino al diciottesimo secolo. Le sceneggiature per i burattini venivano scritte dai più grandi drammaturghi del Giappone feudale e le rappresentazioni arrivavano fino alla corte dello *Shogun*.

La costruzione dei burattini era un'arte raffinatissima alla quale si dedicavano con fervore intere famiglie di artigiani che si tramandavano tali conoscenze di padre in figlio. Alcuni fra questi erano partecipi di un particolare Dono, una capacità che si manifestava ogni due generazioni ed era in grado di creare pupazzi così perfetti da possedere un'anima propria.

Nessuno fra i pochi Burattinai sopravvissuti al giorno della Vendetta degli Spiriti conosce quale legame esista tra i Burattinai *Bunraku* e le famiglie europee che si tramandano il Dono, ma esso nasce evidentemente dalla stessa scintilla magica.

Lo scopo ultimo delle marionette giapponesi è quello di recitare sul palcoscenico, quando vengono concepite esse assumono il carattere e le attitudini dei personaggi che andranno ad interpretare. Vengono costruite seguendo un rito molto simile a quello che dà vita ai loro cugini dall'altra parte del mondo, ognuna di esse conserva un Cuore nato da un piccolo sacrificio che racchiude in sé un Desiderio espresso dal loro Padre, Desiderio che si

realizza quando la marionetta compie il proprio ruolo sul palcoscenico.

Anche i Burattini del Sol Levante sono organizzati in una piccola società; sebbene le Congregazioni siano poche per via dell'esiguo numero dei Burattini, in Giappone al concetto di Casata e soprattutto di Stirpe viene data moltissima importanza. Il fatto stesso si trovino questi concetti e si faccia distinzione allo stesso modo fra Comuni, Sbagli, Lune e Soli, lascia intuire che ci siano o quantomeno ci siano stati dei contatti fra il Paese dei Balocchi dell'Europa e quello del Giappone, al quale i suoi abitanti si riferiscono col nome di "Retroscena".

Come accennato, i Burattini *Bunraku* condividono coi loro cugini europei un piccolo oggetto sacrificato al momento della loro creazione che diventerà il Cuore e determinerà il Tarocco Dominante del pupazzo. Il loro processo di costruzione è molto simile a quello adottato dai Burattinai del vecchio continente: la costruzione deve avvenire sempre in tre giorni, impresa molto difficile dato la complessità tecnica di queste marionette, poi viene l'inserimento del Cuore e l'esposizione alla luna piena. Spesso i costruttori dei personaggi *Bunraku* passano diversi giorni in meditazione prima di iniziare la costruzione di un Burattino per purificare il proprio spirito e dare così vita ad una creatura quanto più perfetta possibile. Per lo stesso motivo trascorrono molti anni prima che un apprendista si possa fregiare del titolo di Maestro, anzi spesso questo avviene solo alla morte del predecessore, solitamente il nonno.

L'oggetto del Cuore in particolare determinerà la forza interiore del Burattino: tanto più esso è costato sacrificio al Padre, tanto più forte ed equilibrata sarà la creazione.

La maggior parte dei burattini di scena sono privi di arti per permettere di manovrarne le estremità. I Burattini creati con un Cuore però si distinguono facilmente per il complesso sistema di articolazioni che permette sia di essere mossi agevolmente, sia di muoversi autonomamente.

Il legame che unisce Padri e Burattini obbliga i primi ad avere cura delle creazioni proprie ed altrui

e a mantenere il segreto sull'esistenza del Dono. Ma come si è accennato, lo scopo dei Burattini *Bunraku* è quello di interpretare un ruolo sul palcoscenico. Il “patto di non interferenza” acquista quindi un significato diverso: il Burattino difficilmente viene regalato o venduto, ma spesso è lo stesso costruttore che lo muove come primo burattinaio. Il Desiderio espresso nella costruzione della marionetta viene esaudito quando una rappresentazione riesce a muovere profondamente lo spirito degli spettatori, perché questo è lo scopo ultimo dei Burattini.

Da mezzanotte fino all'aurora, quando i Burattini si animano e si muovono senza alcuna mano a guidarli, essi interagiscono col Mondo di Mezzanotte, che chiamano “Palcoscenico”, seguendo l'indole dei personaggi interpretati. I Samurai cercheranno quindi di proteggere la compagnia teatrale per cui lavorano, le dame vorranno abbellire l'ambiente in cui vivono e così via, in quella che spesso risulta una rievocazione delle trame recitate durante il giorno.

Anche in Giappone i Burattini seguono le quattro regole fondamentali, sebbene con qualche sfumatura diversa rispetto a come vengono applicate in Europa.

La prima regola della Segretezza viene rispettata forse in modo ancor più stretto. I Burattini giapponesi non vengono usati come giocattoli e non hanno interesse ad interagire con i bambini. Tuttavia nelle rappresentazioni inscenate dopo la mezzanotte essi si muovono per correggere gli errori dei burattinai o per dare più enfasi alla recitazione. Tuttavia la loro esistenza non è del tutto ignorata; nel folklore si parla di *ningyo no rey*: spiriti solitamente benigni che albergano nei burattini.

I Vero Segreto è tale anche nell'estremo oriente, nessun Burattino rivelerebbe l'esistenza del Retroscena.

Il Rispetto è considerato fondamentale: ogni Burattino prova non solo un amore filiale verso il proprio costruttore, ma anche un forte senso del dovere e desiderio di servirlo.

La Vera Via esiste anche nel *Bunraku*, ma le Profezie possono essere molto diverse, e di esse è stata in gran parte persa la memoria.

I testi che influenzano la cultura di questi Burattini sono i copioni dei drammi teatrali. Un esempio è il “Doppio suicidio d'amore” di Chikamatsu Monzaemon, oppure il dramma “*Kanadehon Chushingura*” che narra la storia del suicidio dei 47 *ronin*. Questi drammi sono spesso incentrati sul conflitto fra le emozioni umane e i doveri sociali, che viene allegoricamente interpretato dai Burattini come la coesistenza dicotomica fra il Retroscena, dove vengono coltivate le loro aspirazioni personali, e il Palcoscenico, dove prevale il senso del dovere verso il proprio Padre.

Gli incendi al *Bunrakuza* del 1930 e del 1945 distrussero moltissimi dei più antichi e saggi Burattini Solitari, il cui numero era già esiguo prima di questi tragici incidenti. I nuovi Burattini costruiti si trovano così senza guide e spesso i loro Padri sono sconvolti dall'anarchia che è scesa sulla Nazione e mancano della maturità necessaria per dar vita a creazioni equilibrate. Per questo molti nuovi Burattini agiscono interpretando a proprio modo le quattro regole fondamentali e il numero di Sbagli e Lune è sempre più alto.

I più saggi o i più fortunati però ricordano ancora una Profezia secondo la quale arriverà un giorno un grande drammaturgo che scriverà un nuovo dramma su ventidue fogli di carta di riso. Nessuno potrà leggere il dramma, ma tutti lo reciteranno, uomini e Burattini. I Burattini indosseranno vesti nere come i burattinai e il mondo diventerà un grande palcoscenico dove non vi sarà più distinzione fra attori e spettatori, fra marionette e marionettisti.

Il significato di queste profezie è oscuro ma dati i pochi depositari di questa conoscenza non si sono formate fazioni a sostenerne un'interpretazione piuttosto che l'altra. I Soli più illuminati dicono semplicemente che quando verrà il momento le Profezie riveleranno da sole il proprio significato. L'unica spiegazione che viene data a proposito è una frase che alcuni Burattini hanno imparato a memoria: “Il Karma del mondo è scritto in un

canovaccio. Anche gli uomini sono Burattini che recitano una parte per il diletto di Burattinai invisibili grandi due volte loro.”

Il nuovo *Bunrakuza*

In Osaka Yoshimura Tamo era il primo burattinaio nel *Bunrakuza* di *Yotsubashi*. Egli costruiva e manovrava i propri burattini con l'aiuto di alcuni apprendisti fra cui il figlio, e il nipote Chojiro, cercando di risollevar le sorti della loro arte in declino.

All'insaputa del resto della compagnia teatrale, il nonno tramandava a Chojiro anche il Dono e le arti magiche con cui dare vita alle loro creazioni di legno e stoffa e il giovane allievo si dimostrava molto talentuoso.

Quando Osaka venne evacuata, la famiglia Yoshimura si unì ai profughi che venivano traghettati verso l'isola Awaji. Il vecchio Tamao però non era fra loro: avventuratosi nella città in fiamme per salvare i suoi adorati burattini, non ritornò mai per raggiungere il figlio e il resto della compagnia teatrale.

Una volta stabilitisi in Awaji il figlio, come vuole la tradizione, prese il nome di Tamao e con l'aiuto dei vecchi compagni e di alcuni artigiani dell'isola mise in piedi il “Nuovo *Bunrakuza*”, il teatro *Ningyo Joruri* di Awaji. Nei primi anni dopo la guerra civile ben pochi avevano risorse da investire nello svago e gli artisti di teatro attraversarono un periodo di stenti, ma col passare del tempo e con il consolidarsi dell'economia il piccolo teatro tornò a ricoprire il ruolo di punto di riferimento della società come luogo di intrattenimento e socializzazione.

Nel 1957 le rappresentazioni *Bunraku* di Awaji sono un'occasione di incontro per i commercianti e i politici dell'isola, intorno al teatro ruotano una sala da tè che si occupa di servire gli spettatori e una piccola bottega artigiana dove vengono intagliati strumenti musicali, i burattini creati per le recite e alcune più piccole riproduzioni destinate a bambini o collezionisti.

La stessa Tateba Ikuyo ama assistere al *Ningyo Joruri* e sostiene che alcuni burattini siano in grado di trasmetterle emozioni fortissime, quasi come se fossero attori dotati di vita e sentimenti propri.

Nelle occasioni ufficiali spesso il prefetto invita a tali rappresentazioni i delegati di altre comunità, facendo così sfoggio di un benessere economico tale da permettersi il superfluo.

YOSHIMURA CHOJIRO, Burattinaio

Aspetto: Chojiro è un ragazzo di ventisei anni, basso e mingherlino, che porta il capo rasato e usa un paio di occhiali per vedere lontano quando non è al lavoro.

Storia: Fin da piccolo è cresciuto in mezzo alla compagnia teatrale del *Bunrakuza* di Osaka, imparando dal padre l'arte di manovrare i burattini, e quella di costruirli dal nonno il quale gli ha anche tramandato il Dono della loro famiglia. Era ancora giovane quando la sua città fu invasa dai Morti e data alle fiamme. Vedere suo nonno incamminarsi fra le case incendiate nel disperato tentativo di salvare i Burattini dal fuoco fu per lui un trauma mai superato. Seguì la famiglia e la compagnia ad Awaji e lì coltivò il proprio Dono segreto senza alcuna guida.

Dal 1951 Chojiro contribuisce alle attività del nuovo teatro non solo come costruttore di burattini, ma anche scrivendo nuove sceneggiature per le rappresentazioni. Ma la tragedia del Risveglio ha lasciato in lui un segno indelebile che si rispecchia nella sua arte, i drammi che scrive sono spesso incentrati sulla morte e sul Risveglio e sostituiscono il tradizionale conflitto fra sentimenti e dovere con una nuova lotta fra l'istinto omicida dei Morti e le emozioni dei vivi. Pochi apprezzano questo tentativo di innovazione del *Bunraku* e il suo cinico pessimismo verso la vita si incancenisce sempre più perché reputa che il disprezzo per le sue opere derivi dall'incapacità di accettare la realtà dei fatti. Egli continua a scrivere drammi sempre più macabri, che solo a volte vengono rappresentati. Il suo scopo è di far aprire gli occhi agli spettatori sulla disperazione che li circonda.

Carattere: È convinto che presto i Morti domineranno il mondo e per questo ha scarsa fiducia e rispetto per le istituzioni, cosa che gli ha fatto guadagnare la nomea di persona irriverente e indisciplinata. Non ha alcuna paura di morire e in un certo senso lo desidera, l'unica cosa che lo terrorizza è il fuoco.

Nota: Al Nuovo *Bunrakuza* sono arrivate dicerie che parlano di strani esseri, orrende deformazioni dei burattini *Bunraku*, che aggrediscono chi si aggira fra le rovine di Osaka. Chojiro è l'unico nella compagnia a prendere sul serio queste voci e, per quanto non ne abbia fatto parola coi suoi compagni, sospetta che possano essere in qualche modo collegate con suo nonno e coltiva il desiderio di verificare questa idea.

Tarocco dominante: La Morte

IL MORTO

Aspetto: Il Morto è un Burattino più alto di un metro, vestito con un'armatura da Samurai in scala e armato di piccoli *kama* che il suo costruttore ha voluto affilare come vere armi da combattimento. Il viso ha una serie di meccanismi che permettono di cambiarne l'aspetto dal volto di un giovane ragazzo a quello di un teschio inquietante.

Nel Retroscena è uno scheletro ghignante che non si separa mai dai propri falcetti ed è divenuta una delle figure più violente e temute.

Storia: Yoshimura Chojiro ha costruito diversi burattini per rappresentare i Morti nei propri drammi, dopo numerose prove su pupazzi inanimati ha deciso di crearne uno senziente.

Fu costruito con lo scopo di inquietare gli spettatori e riesce perfettamente nel suo intento sia nelle rare occasioni in cui viene sfruttato sul palcoscenico, sia dopo la mezzanotte. Non è malvagio, ma se vengono fatti scattare i meccanismi e allo scoccare della mezzanotte il suo volto raffigura il teschio, egli si comporta in tutto e per tutto come un Morto dei più feroci. La cosa più strana è che né il suo Padre, né tanto meno gli altri Burattini, possono conoscere cosa sia la Fame, è un mistero come gli sia stata instillata, tuttavia egli ne sente i morsi ed è inesorabilmente spinto a cercare la carne dei vivi.

Il panico serpeggiava per la città quando al mattino vengono trovati dei Morti uccisi da piccoli morsi e sottili lame, ma fin'ora nessuno è riuscito ad individuare il responsabile di queste morti. Gli altri burattini del teatro sono spaventati dal Morto, ma solo Chojiro potrebbe sospettare i suoi crimini.

Tuttavia il ragazzo, se anche sospetta qualcosa, non si cura di quanto succede e anzi crede che questo serva a instillare nella popolazione un sano senso di terrore.

Carattere: Quando il suo viso rappresenta il giovane samurai, egli ha un carattere cinico e distaccato, ma gentile. Come Morto invece è una cieca macchina in cerca di carne.

Cuore: La Morte

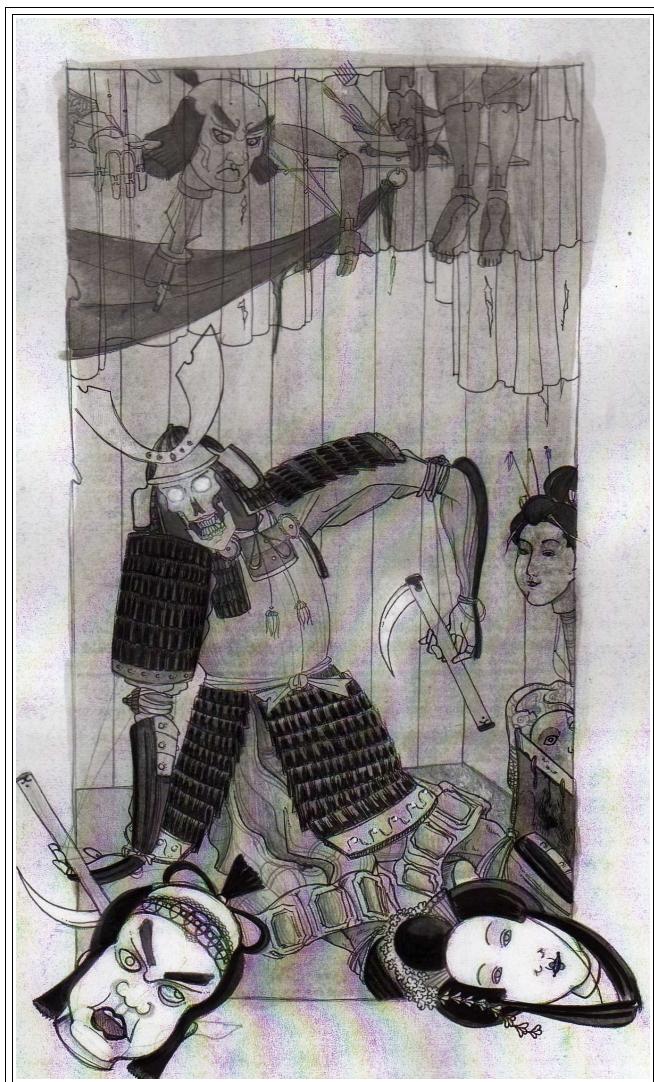
Oggetto del Cuore: Alcuni denti di un Morto, estratti dalla ferita di un uomo, che Chojiro ha trafugato dall'infermeria.

Forma: Grosso burattino *Bunraku*

Status: Luna

Casata: Yoshimura

Stirpe: Chojiro



SHIKOKU

Vedo al tramonto - Cento rondini in volo - Passare lente

Ricordo ancora chiaramente quando vidi quelle sagome emergere lentamente dal boschetto di bambù, a poche decine di metri dall'ingresso del nostro monastero. Avanzavano ciondolanti e goffi, ma senza sosta, e le staccionate che avevamo frettolosamente messo in piedi caddero presto sotto il peso di decine di corpi che vi premevano contro. Quando lo steccato cedette, i miei compagni ed io corremmo ad avvisare il Maestro, stupiti che non fosse lì con noi.

Lo trovammo nel dojo, ad aspettarci al centro della stanza dove solevamo sederci in meditazione.

Ascoltò in silenzio il nostro allarme, i nostri discorsi disarticolati dalla paura che incitavano a metterci in salvo.

"Scappare non serve, è la paura che permette all'orrore di raggiungerci." Disse. "Se ora scapperemo, il nostro Cuore correrà dritto verso ciò da cui fuggiamo. Ma se invece il nostro Cuore sarà fermo, allora nulla potrà nuocerci."

Fra le nostre proteste e incredulità, si sedette rivolto verso il muro in posizione di Zazen.

Noi tutti invece scappammo, anche se nessuno ebbe il coraggio di ribattere alle parole del Maestro. La nostra fuga durò quasi due giorni, e anche se non tutti riuscirono a vederne la fine, chi arrivò alla città vi trovò un rifugio relativamente sicuro.

Passarono più di due anni prima che io e un mio fratello maturassimo la decisione di tornare a vedere cosa ne fosse stato del monastero, e non nascondo che il nostro desiderio fosse anche quello di recuperare un importante testo di saggezza Zen. Partimmo scortati da cinque yojimbo, tutto ciò che ci potemmo permettere.

A poca strada dalla nostra meta però, udimmo un rumore avvicinarsi nel sottobosco e capimmo che qualcosa ci stava assalendo. Le nostre guardie non furono abbastanza veloci e quel qualcosa azzannò una di loro mentre tutti gli altri correva via a perdifiato. Ancora una volta mi ritrovai a fuggire, e passò del tempo prima che mi rendessi conto di essere rimasto isolato. Non potevo però tornare verso quella creatura, e così continuai sulla mia strada giungendo infine in vista del mio vecchio monastero. Ma lì ancora una volta sentii qualcosa correre nel bosco e capii che il Morto che ci aveva aggrediti era ora in caccia di una nuova preda, e quella preda ero io.

Fu l'istinto a muovere le mie gambe, non una vera speranza di fuga, e quando raggiunsi le mura del monastero sentivo ormai su di me la puzza del mio assalitore. Ma appena varcai la porta scardinata della costruzione, il Morto si fermò come inebetito. Riprese un'andatura lenta e priva di meta, non come se avesse rinunciato ad inseguirmi, ma come se si fosse improvvisamente dimenticato della mia esistenza.

Le stanze e le mura di legno che mi circondavano erano impregnate di un pungente odore di morte, ero timoroso di entrarvi ma ancor più di uscirne, così infine mi incamminai fra i corridoi, dirigendomi verso la stanza dove avevo abbandonato il mio Maestro. I corridoi erano deserti, non vidi i Morti che temevo di incontrare dietro ad ogni angolo, ma solo qualche falena. Vincendo il crescente fetore della putrefazione, arrivai a quella stanza.

Il Maestro era lì seduto, ancora rivolto verso il muro, riconobbi la sua sagoma e i suoi vestiti per quanto logori e coperti di sangue raggrumato. Non so quale follia mi spinse a rimanere, a chiamarlo per nome e infine ad andare da lui toccandolo sulla spalla e scuotendolo come per svegliarlo.

Il mio strattonone lo fece cadere e vidi falene e centopiedi uscire da sotto i suoi vestiti. Dopo un attimo in cui io rimasi immobilizzato dal terrore, si rialzò lentamente, mi guardò con orbite gonfie di un secreto nauseabondo. Quando aprì la bocca senza labbra temetti che mi avrebbe morso, ma invece una grossa farfalla marrone uscì facendosi largo tra i denti gialli. Poi il Maestro si rimise in ginocchio, rivolto verso il muro.

Shikoku è la più piccola delle quattro maggiori isole giapponesi, già poco popolosa prima della Vendetta degli Spiriti. Essendo sempre stata piuttosto isolata anche all'interno del Giappone stesso, qui sono ancor meno evidenti le influenze occidentali, sia nell'architettura che nel modo di vivere dei cittadini.

Poche sono le comunità sopravvissute, per lo più paesi al limite della sopravvivenza, mentre la maggior parte della popolazione si è addensata nella comunità di Tosa o nella vicina isola Awaji. Le numerose isolette del mare interno, fra Honshu e Shikoku, hanno invece fornito il nascondiglio ideale per molti pirati che saccheggiano le coste.

Shikoku era meta di un pellegrinaggio buddhista attraverso 88 templi, un'usanza istituita secondo la tradizione dal monaco Kūkai. Alcune delle piccole comunità sopravvissute sono formate proprio da fedeli buddhisti e si sono sviluppate intorno ad uno di questi templi.

Anche nel 1957 si potrebbe incontrare qualche pellegrino impavido e folle che si dedica a questo viaggio tra le rovine e si narra che lo spirito di Kūkai appaia ancora per guidare questi viaggiatori; ma se pochissimi sono quelli che lo intraprendono, quasi nessuno arriva al termine.

Tosa, il dominio delle due spade

Situata alla foce del fiume Monobe, sulla costa pacifica dell'isola, la città di Kōchi era il capoluogo della prefettura omonima. Dopo il Risveglio dei Morti, dopo l'assassinio dell'Imperatore, dopo le ondate di panico incontrollato nella popolazione e la guerra civile, Kōchi fu l'unica città a fronteggiare efficacemente l'emergenza e qui si radunò gran parte dei sopravvissuti dello Shikoku.

Essa deve la propria fortuna a due famiglie, i Teshima e i Nishimura, che seppero mantenere l'ordine e l'efficienza necessarie a garantire la sopravvivenza della popolazione cittadina. Quando fu ormai chiaro che non ci sarebbe più stata alcuna autorità imperiale, queste famiglie si autoproclamarono governatori della prefettura che rinominarono Tosa, secondo il vecchio nome risalente al feudalesimo giapponese, per

simboleggiare che il loro controllo non si limita alla sola città, ma si estende a tutto il territorio circostante.

L'economia di Tosa si fonda sulla pesca, ma anche l'allevamento e l'agricoltura sono stati sviluppati abbastanza da contribuire in modo significativo alla vita della popolazione. Buona parte degli scambi avviene una volta alla settimana nello storico mercato che parte dalle porte del castello e si estende ad est per oltre un chilometro, al quale spesso partecipano anche commercianti provenienti da Awaji.

Il fiume Monobe rappresenta una risorsa importante per molteplici aspetti, ma le sue acque sono spesso contaminate dalla presenza di Morti a monte. In queste occasioni l'acqua potabile può divenire un bene prezioso su cui molti speculano, tanto che è attualmente in progettazione la costruzione di un impianto di desalinizzazione per rendere potabile l'acqua marina.

Non lontano dal centro abitato c'è la stupenda spiaggia di Katsura. Qui è ancora possibile fare balneazione, in orari e giorni prestabiliti, sotto l'occhio vigile di un corpo di guardia stanziato tra le rovine di un castello che si affaccia sulla spiaggia da una collinetta vicina.

Katsura-hama è amata da tutti i cittadini e la balneazione rappresenta la principale attività di svago insieme alle lotte dei cani, molto popolari in questa comunità, intorno alle quali girano anche ingenti scommesse.

I duelli di Tosa

Nonostante il clima di collaborazione che viene necessariamente mantenuto, le famiglie Teshima e Nishimura sono spesso in disaccordo e gli scontri sono frequenti. Non potendosi permettere una situazione di conflitto interno alla città, della quale approfitterebbero immediatamente predoni e comunità più piccole, queste famiglie hanno trovato una sorta di macabro equilibrio: quando non riescono a trovare un accordo ogni disputa viene risolta da un'ordalia all'ultimo sangue fra due uomini scelti in rappresentanza delle due case. Il sopravvissuto assicura al suo padrone il diritto inconfondibile di decidere sull'oggetto della disputa.

Questi duelli di spada, che hanno luogo con sorprendente frequenza fino a contarne uno o due al mese nei periodi di maggior attrito fra le famiglie, hanno valso a Tosa l'appellativo di "città delle due spade", nomignolo che i signori del posto non disdegnano.

Tali scontri possono essere richiesti da una delle due parti per qualsiasi motivo, a volte anche per mere questioni di orgoglio o con il solo fine di indebolire i rivali o dimostrare la propria forza. Si svolgono come una cerimonia religiosa molto simile al rito del sumo, all'interno di un cerchio tracciato vicino ad un tempio, intorno al quale si dispongono gli spettatori (paganti, fatta eccezione per i palchi d'onore delle due famiglie). I combattenti devono essere armati di katana e il duello termina solo con la morte o con la resa di uno dei due, mentre se il cerchio viene oltrepassato il combattimento si sospende e i duellanti devono tornare al centro.

1 Teshima

La famiglia Teshima discende da una stirpe di Samurai che da generazioni vive in questa città.

Il capofamiglia Teshima Ennosuke ebbe un ruolo fondamentale durante la guerra civile nel mantenere lo stanziamento delle truppe cittadine e impedire che troppi uomini fossero assorbiti dal sedicente Esercito Imperiale o da quello del Generale Tojo. Inoltre le conoscenze politiche della famiglia hanno permesso di gestire al meglio i contatti con le altre città dell'isola, facendo di ogni città abbandonata un'occasione di crescita per la comunità di Tosa.

Attualmente Ennosuke risiede con la moglie e tre figli in un'ampia villa nell'area urbana, detta Okawa-suji, un edificio appartenuto generazioni addietro alla sua famiglia. L'influenza dei Teshima si basa sul monopolio dei generatori elettrici e delle tecnologie a essi collegate come la stazione radio (usata più che altro per comunicazioni con le navi) e le apparecchiature mediche dell'ospedale cittadino. Gli uomini che sono in grado di far funzionare e eventualmente riparare queste apparecchiature sono fedeli alla famiglia di Samurai, così come diversi membri della sicurezza cittadina provenienti dalla fila dell'esercito.

TESHIMA ENNOSUKE, governatore

Profilo: Quando a Kōchi scoppì il panico per la piaga dei Morti e per la tragedia della Famiglia Imperiale, Ennosuke aveva vent'anni e la responsabilità dei Teshima gravava già sulle sue spalle. Egli si dimostrò degno discendente di una famiglia di Samurai e contribuì attivamente alla salvezza della città sfruttando appieno tutte le possibilità che la sua posizione privilegiata offriva, ma non poté non scendere a compromessi con la famiglia Nishimura che presto finì con il condividere il potere dei Teshima. Persona orgogliosa, Ennosuke non ha mai accettato di buon grado questa situazione, ma si rende conto della necessità di collaborare con i rivali per il bene della comunità.

Nel 1957 è un uomo dallo sguardo severo e dai modi diretti. Da anni soffre di una forma di cefalea che gli provoca un mal di testa costante in ogni momento della sua vita, anche se non eccessivamente forte. Per questo non ama le luci e i rumori troppo forti, spesso fatica a mantenere la concentrazione per molte ore e ciò lo conduce sovente a voler risolvere le questioni tramite i famigerati duelli, pur di non affrontare contrattazioni eccessivamente lunghe.

Tarocco dominante: La Giustizia

1 Nishimura

I Nishimura sono un clan malavitoso che prende il nome dal loro temuto capo Nishimura Kotaro, un uomo sanguinario e privo di scrupoli, che purtuttavia si è rivelato indispensabile per la comunità di Tosa. Durante i primi assalti dei Morti molti cittadini si rifugiarono nel castello di Kōchi, un'imponente struttura dalla cui cima si può scorgere l'intera città. Il ruolo dei Nishimura fu così determinante nel difenderne le mura che Kotaro rivendicò per sé il castello, dove tutt'ora abita con le sue concubine e i suoi numerosi figli.

Già prima della seconda Guerra Mondiale, il suo clan controllava il porto e gran parte delle attività marittime di Kōchi, ed era abbastanza numeroso e ben armato da non temere rivali nell'intera regione. Quando gli spostamenti nell'entroterra divennero ormai impraticabili, questi *yakuza* ebbero buon gioco nel far pesare il proprio potere sulla città,

controllando sia le comunicazioni con le altre comunità sopravvissute sia i pescatori di Kōchi stessa.

Molti cittadini di Tosa considerano i Nishimura legittimi governatori, perché le loro azioni non si sono limitate al controllo degli spostamenti marittimi o della balneazione, ma hanno sempre procurato una vera e propria protezione a chi pagava loro il dovuto, sia contro i Morti sia contro i pirati che infestano la costa. Inoltre è questo clan a gestire gran parte delle attività ricreative della città: dalle lotte fra cani, al gioco d'azzardo, alla balneazione in Katsura-hama.

SADA JUICHI, capo della sicurezza

Aspetto: Guardare in volto il comandante Sada non è piacevole, ed egli ne è perfettamente consapevole. Il suo naso è stato mutilato insieme a parte del labbro superiore. Davanti alla cicatrice che si apre sulla cavità nasale porta una copertura di metallo, una protesi dalla quale cola muco sporco di sangue dei capillari che sovente si rompono per la secchezza. La parte di labbro mancante invece mette in mostra i denti, distorcendo la sua espressione in un ghigno perenne ed inquietante.

Storia: Proveniente da una modesta famiglia, si è distinto per la propria abilità con le armi ed ha trovato un posto di rilievo nel clan di Nishimura. Quando fu istituito un corpo ufficiale di difesa per la comunità di Tosa, il capo clan *yakuza* pretese che il comandante venisse scelto tramite duello per poter inserire uno dei propri uomini ai vertici delle forze dell'ordine e diede la possibilità a Sada di guadagnarsi un posto di prestigio partecipando in prima persona al duello. Egli vinse il combattimento ma fu in questa occasione che venne irrimediabilmente sfregiato.

Ogni giorno, guardandosi allo specchio, il comandante si ricorda di essere stato usato come pedina di un gioco fra potenti e ritiene che la posizione guadagnata non valga il sacrificio costatogli.

Carattere: Sada Juichi è un uomo pragmatico. Per quanto colmo di risentimento verso entrambi i

governatori, ha capito di non poter ormai cambiare il proprio aspetto o ribaltare lo *status quo*, e cerca di sfruttare la situazione per quanto gli è concesso, svolgendo il proprio compito non senza abilità. Non è estraneo alla corruzione, ma da quando è stato ferito tende a privilegiare gli interessi dei cittadini più umili contro quelli dei ricchi che spesso vede come sfruttatori.

Tarocco Dominante: Il Giudizio.

Dōgo onsen

La città di Matsuyama, sulla costa opposta dell'isola rispetto a Tosa, ospitava una fra le più antiche *onsen* del Giappone: le terme Dōgo. Alla ricerca di un'attrazione di prestigio che superasse il *Bunrakuza* di Awaji, i governatori di Tosa organizzarono una campagna di epurazione per liberare Matsuyama dai Morti.

Inizialmente la spedizione ebbe facile successo, trovando sorprendentemente pochissimi Morti in quell'area, che venne fortificata e messa in sicurezza avendo facile accesso via mare. Ma già dopo poche settimane, avvenimenti inspiegabili e spaventosi si manifestarono con frequenza crescente. Diversi addetti ai lavori e *yojimbo* sparirono misteriosamente senza che i corpi fossero mai rinvenuti, ancora più numerosi furono quelli che si rifiutarono di proseguire gli incarichi dopo aver assistito a sconvolgenti apparizioni spettrali.

Pur con grandi difficoltà fu possibile ripristinare la struttura principale, risalente al 1894, e riaprire le prime vasche. Il supervisore, un uomo di fiducia del clan Nishimura, pretese di collaudare di persona le terme con delle collaboratrici... quando gli inservienti accorsero richiamati dalle loro urla, non c'era traccia del supervisore né delle donne, tranne di una trovata nella vasca principale in stato di shock, con inspiegabili alterazioni fisiche che la portarono alla morte dopo poche settimane.

Quest'ultimo episodio convinse definitivamente le autorità ad abbandonare il progetto tanendone quanto possibile segreto il fallimento e a concentrare le attrattive di svago sulla spiaggia di Katsura e sugli scontri fra cani.

Estratto dal rapporto di Satake Kingo, responsabile della sicurezza del progetto di recupero di Dōgo onsen.

....

Al nostro arrivo fummo felici di confermare l'esattezza dei rapporti di perlustrazione che descrivevano l'area praticamente libera da Morti in quasi tutto il perimetro cittadino, salvo alcuni chiusi all'interno di abitazioni e due che definirei eccezioni notevoli.

La prima trattasi di un gruppo di ventidue cadaveri ritrovati nella via che costeggia il lato ovest del fabbricato termale. I corpi, vestiti in abiti civili, erano in avanzato stato di decomposizione e non rappresentarono un pericolo grazie alle lesioni da essi riportate, tali da far intuire che fossero caduti da una grande altezza. Ipotizzammo che fossero stati gettati da un aereo in volo molti anni prima.

La seconda eccezione notevole fu un singolo Morto particolarmente aggressivo che assalì la prima squadra inviata nell'edificio termale. Gli uomini erano preparati e il Morto fu neutralizzato senza perdite, ma mi riferirono che durante lo smembramento il Morto si rivelò essere pieno di sabbia rossa, che fuoriusciva dalle ferite come sangue dal corpo di un vivente.

...

I problemi si presentarono fin dall'inizio della fase di restauro, e furono inizialmente di carattere organizzativo e disciplinare. Gli operai facevano fatica ad orientarsi nella struttura, pur semplice, e io stesso ho impiegato giorni prima di potermi muovere con dinsinvoltura all'interno dell'area da noi messa in sicurezza, avendo la spiacevole sensazione di smarrirmi senza motivo apparente.

Il responsabile dei lavori, Horigoshi Isei, più volte venne da me per denunciare la scomparsa di lavoratori, tornati poi spontaneamente diverse ore dopo, o giorni in alcuni casi. I dispersi si giustificavano dicendo di essersi assentati solo pochi minuti per la pausa pranzo assegnatagli, o per bisogni corporali.

In altri casi, invece, compiti per cui erano previsti giorni di lavoro, come sgombero di macerie o innalzamento di fortificazioni, venivano svolti in poche ore, salvo poi dover essere ripetuti a distanza di alcune settimane per il ripresentarsi delle condizioni iniziali.

A questo proposito segnalo il caso della vasca grande, che dovette essere più volte ripulita da uno strato di sabbia rossa della quale Horigoshi-san ignorava la provenienza.

...

Inizialmente le inadempienze sono state punite con severità, ma l'incessante reiterarsi degli incidenti, l'inefficacia delle misure punitive e il malcontento dei lavoratori resero necessario un ammorbidente delle pene.

...

Nel mese di Ottobre, per alcuni giorni le lavoratrici alloggiate nell'ala sud riferirono di essere disturbate da un forte rumore di ingranaggi e da folate di aria secca e caldissima all'interno del dormitorio. Tali fenomeni non vennero mai riscontrati dai miei uomini, ma ho notato una correlazione temporale fra l'inizio di questi disturbi e l'esacerbarsi degli incidenti.

...

Oltre alle persone scomparse nell'incidente della vasca grande, che tratterò in seguito nel dettaglio, abbiamo subito in tre mesi la sparizione di sette addetti alla sicurezza, uomini addestrati e ben equipaggiati, mentre fra i lavoratori si contano diciotto uomini e cinque donne. Di tutti questi, solo una donna è stata ritrovata, Morta, mentre assaliva le proprie compagne. Gli uomini che l'hanno neutralizzata hanno riferito che si

muoveva in modo piuttosto spedito, ma gambe e braccia erano disarticolate in modo tale che la donna camminava a quattro zampe, con l'addome rivolto verso l'alto e la testa girata all'indietro.

...

Il corpo di un intagliatore che lavorava su un'impalcatura del primo piano, fu ritrovato ai piedi della stessa in condizioni che lasciavano pensare ad una caduta da altezza vertiginosa, come i cadaveri rinvenuti nella strada all'arrivo della spedizione.

...

Copio qui di seguito il referto scritto su mia richiesta dal medico di campo, dottor Joshuyo, che credo esemplifichi bene ciò a cui mi riferisco:

"Entrambi i bulbi oculari sono stati rimossi, insieme alla muscolatura estrinseca e al grasso orbitario. In pratica le cavità orbitarie sono completamente vuote e rivestite internamente di tessuto mucoso perfettamente cicatrizzato.

Tale menomazione non può che essere frutto di una complicata operazione chirurgica, ma l'assenza di lesioni aperte è incompatibile con le testimonianze dei colleghi che riferiscono di aver visto il soggetto in perfetta salute, solo poche ore prima della visita da me effettuata."

L'uomo, Bunya Eichi mastro vetrinaio, afferma di non avere idea di come possa essersi procurato queste lesioni, né ricorda i primi soccorsi che ha ricevuto da parte dei colleghi, che lo hanno trovato mentre vagava a tentoni per un corridoio.

...

La notte stessa del suo arrivo, Nishimoto-sama volle collaudare per primo la vasca in quanto Supervisore. Quando tutto fu pronto egli fece portare del sake e ordinò di essere lasciato solo con tre sue collaboratrici, arrivate insieme a lui da Tosa. L'ordine fu eseguito: un nostro addetto alla sicurezza restò nel corridoio adiacente alla camera insieme a due inservienti e ad un yojimbo alle dipendenze dirette del Supervisore.

Dopo circa mezz'ora, queste persone udirono un urlo femminile provenire dai locali della vasca grande, ed entrarono immediatamente. Nella vasca era presente solo una ragazza, di Nishimoto-sama e delle altre due collaboratrici non fu trovata traccia, nonostante le ricerche non siano mai cessate fino all'abbandono completo dell'area.

Akiko, la ragazza, è stata interrogata più volte, ma la sua testimonianza è confusa e delirante.

Riferisce di non avere un ricordo preciso degli avvenimenti, ma di ricordare una serie di situazioni distinte. Dice di aver camminato lungo un'interminabile spiaggia di sabbia rossa, poi di essere stata circondata da una sciamme di falene le cui teste avevano volto umano, e infine di aver attraversato una porta di dimensioni gigantesche. Ricorda anche in modo più vivido di essersi ritrovata in mezzo ad un gruppo di uomini, tutti privi di vestiti ma coperti da maschere dalle fattezze mostruose, radunati ai piedi di un monumento in pietra raffigurante degli uomini sdraiati lungo una pila di rocce, sormontata da un uomo alato. Dice di essere stata posseduta da uno di loro, nascosto da una maschera che raffigurava numerosi volti contorti e schiacciati insieme. Gli altri uomini, secondo il racconto della ragazza, partecipavano immobilizzandola e parlando in una lingua straniera ed incomprensibile. C'è una frase però che Akiko-san dice di ricordare perché veniva ripetuta ossessivamente, come una cantilena: "Vecusilla regi prodeunto inferuni".

Tali visioni sono probabilmente da imputarsi all'uso dell'oppio trovato negli alloggi in cui era ospitato il Supervisore, tuttavia ho ritenuto opportuno includerli per completezza anche alla luce delle condizioni di

salute della ragazza, che descriverò trascrivendo parte della relazione del dottor Genji, che l'ha avuta in cura all'ospedale di Tosa.

"La paziente è stata portata presso l'ospedale sei giorni dopo l'incidente, sofferente di isteria post traumatica e in stato di gravidanza che avevo stimato fra la ventesima e la trentesima settimana, anche se lei riferiva di aver regolarmente mestruato fino al mese prima.

I suoi problemi apparivano di natura esclusivamente psicologica e non sembrava necessitare di cure mediche, tuttavia data la lettera di presentazione del signor Satake, che ne sottolineava l'importanza come testimone, il Direttore decise di ospitarla nella struttura ospedaliera.

Due settimane dopo mi fu chiesto di visitare nuovamente la paziente per monitorarne la gravidanza. Notai subito uno sviluppo uterino anomalo, tanto che sospettai un problema di tipo fibromatoso, ma in accordo coi miei colleghi e con il Direttore reputammo che i rischi di un intervento perlustrativo sarebbero stati troppo elevati. Da allora visitai giornalmente la paziente che sembrava presentare per il resto buona salute fisica, pur non dando cenni di ripresa psicologica.

Dopo dieci giorni riscontrai un forte aumento della pressione arteriosa, febbre e sanguinamenti uterini, tanto che per la sicurezza dell'ospedale decidemmo di costringere la paziente a letto come da procedura, curando la sintomatologia.

In data 29 Dicembre ricevetti l'ordine di tentare un taglio cesareo. Nel corso dell'operazione estrassi ventidue feti non vitali che stimai avere circa ventiquattro settimane di sviluppo. L'intervento ebbe successo, ma la paziente non si riprese. Il decesso avvenne sessanta ore dopo l'intervento a causa di un blocco renale e seguente crisi respiratoria, dovuti con ogni probabilità ai danni causati dalla gravidanza.

I feti non si Risvegliarono e vennero distrutti sessantasei ore dopo l'estrazione, mentre la paziente riaprì gli occhi mentre veniva portata in camera ardente, senza poter arrecare danni."

...

Alla luce di quanto esposto, concordo con il responsabile dei lavori Horigoshi-san nel ritenere eccessivamente rischioso e costoso un nuovo tentativo di recupero dell'area di Dōgo, e anzi suggerisco che la zona venga periodicamente monitorata via mare in quanto potenziale fonte di pericolo, e che alle torri nella parte nord-ovest di Tosa sia dato ordine di comunicare qualsiasi avvistamento o fenomeno anomalo.

Rimango a disposizione per nuovi ordini.

Satake Kingo

KYUSHU

Come parole - Invereconde, vermi - Dalla mia bocca

Il Kyushu è la grande isola più meridionale dell'arcipelago, caratterizzata da un clima caldo e umido. Prima della Guerra era uno dei centri culturalmente più attivi del Giappone, ma è anche una delle isole più esposte al fenomeno dei tifoni, e dopo la Vendetta degli Spiriti gli abitanti non furono in grado di fronteggiare queste catastrofi naturali e altre peggiori calamità, così i cittadini dei più importanti centri abitati andarono ad infoltire le schiere dei terribili Morti che infestano questa regione.

Il progetto *Kamikansen*

Durante la Guerra la città di Fukuoka ospitava un centro di ricerche belliche dove si lavorava a progetti segreti di guerra batteriologica, creato per elaborare dati sperimentali provenienti dagli stabilimenti della Manchuria, facenti parte del "Laboratorio di Ricerca e Prevenzione delle Epidemie del Ministero Politico *Kempeitai*". Inizialmente doveva trattarsi di un laboratorio in collaborazione con l'Università Imperiale del Kyushu dove venivano esaminati e formati i ricercatori potenzialmente idonei a lavorare all'interno dell'Unità 731. Dopo il Risveglio dei Morti però le cose cambiarono repentinamente e cadde qualsiasi comunicazione col Manchukuo. Poco tempo dopo, al centro di ricerche venne data una gestione autonoma insieme a maggiori fondi quando l'Imperatore stesso ordinò che i progetti in corso venissero abbandonati perché gli sforzi della

ricerca si concentrassero verso la costruzione di un'arma di distruzione di massa contro i Morti. A questo progetto venne dato il nome di *Kamikansen* (contagio divino). Anche dopo la caduta dell'Impero, i ricercatori proseguirono nel loro compito, consci della sua importanza, nonostante i fondi sempre più carenti e le difficoltà nel mantenimento della struttura. Ma gli esperimenti non davano i frutti sperati e dopo anni di tentativi frustranti qualcosa sfuggì al controllo dei medici militari.

Pochi giorni dopo l'incidente, Fukuoka era una città di Morti e un terribile contagio iniziò a propagarsi nel Kyushu nord-occidentale. Alcune settimane dopo Saga venne assalita da un'orda di Morti recanti strane ferite purulente; portavano con loro il contagio divino. La città non era pronta ad affrontare la minaccia e venne invasa dai cadaveri, i sopravvissuti che fuggirono da Saga diffusero nell'isola la paura degli Appestatori, e diverse comunità del Kyushu ebbero la malaugurata occasione di dover fronteggiare questi esseri.

"Fukuoka? L'hanno abbandonata di fretta e furia, sicuramente c'è un sacco di roba interessante da riciclare là. Vai, ragazzo, tu che sei giovane e intraprendente. Se riuscirai a uscirne vivo evitando i Morti e gli Spiriti maligni e senza respirare l'aria appesantita dalle armi chimiche, sicuramente ne tornerai con un ricco bottino."

- Kamiya Nobu, Riciclatore

Io non sono uno scienziato, non ne so molto di medicina e di chimica, e mi rendo conto di non poter capire alcune cose, ma ero là quando tutto questo è cominciato, e per quanto ne so io sono l'ultimo testimone oculare rimasto. Tu dici di essere un medico, quindi ti spiegherò meglio che posso.

Al centro di ricerche di Fukuoka portavano avanti studi su certe tossine fin dall'inizio della Guerra, erano persino arrivati alcuni scienziati dalla Germania per affiancare i nostri ricercatori. Si trattava di sviluppare nuove armi, bombe capaci di uccidere migliaia di persone sfruttando tossine appositamente sviluppate in laboratorio. Io mi occupavo semplicemente di fare iniezioni e prelievi di campioni, sterilizzare gli strumenti e a volte di fare le pulizie, ma se credermi in parte responsabile di quanto sta accadendo ora ti fa sentire meglio, fallo pure. Facevo il mio dovere e non ho fatto domande nemmeno quando ho sentito termini come "guerra batteriologica" e "armi di distruzione di massa".

Presso il nostro centro la sperimentazione umana era quasi assente, lavoravamo per lo più su piccole culture batteriche, ma potevamo disporre di numerosissimi dati sperimentali che ci arrivavano regolarmente da un certo "Laboratorio di Ricerca e Prevenzione delle Epidemie del Ministero Politico Kempeitai". Ma quando gli spiriti inquieti dei Morti stornarono per la loro vendetta, anche a Fukuoka tutto cambiò radicalmente. Arrivò un ordine del Consiglio dei Ministri che ci imponeva di dirottare le ricerche: le armi prodotte non avrebbero più dovuto servire ad uccidere, ma alla lotta contro i Morti. I contatti con chi ci forniva i dati sperimentali si erano interrotti bruscamente e la sperimentazione sulle persone, vive o Morte che fossero, divenne una quotidianità.

Fino a quel momento si era cercato di sviluppare una variante della tossina tetanica che si diffondesse in brevissimo tempo uccidendo per paralisi spastica di tutti i muscoli; la nuova speranza e la nuova direzione di ricerca era quindi di sfruttare le caratteristiche di questa tossina per indurre una contrazione muscolare spastica nei Morti e renderli incapaci di muoversi. Il nuovo progetto prese il nome di Kamikansen, "Contagio Divino".

Il primo passo fu di rendere la tossina capace di diffondersi in un organismo morto, l'idea era di un immediato contagio per contatto infettando proiettili o aghi, ma nonostante tutti gli sforzi dei migliori scienziati, i risultati erano frustranti. Sembrava che le contrazioni dei muscoli dei Morti non avvenissero attraverso uno stimolo neurale, e questo rendeva di fatto inefficace l'azione del tetano. Ma le ricerche andavano avanti nonostante tutto, nonostante la morte dell'amato Imperatore, le risorse sempre più scarse e i rischi sempre maggiori che eravamo costretti ad accollarci. E poi avvenne l'incidente.

Il soggetto per l'esperimento era, come molti altri, un condannato a morte, e come a diversi predecessori gli venne iniettato il siero immediatamente dopo il decesso, prima che si Risvegliasse. Io lo vidi da dietro lo spesso vetro di protezione, mi ricordo il suo volto che si contrasse per effetto del tetano, ma quella volta i muscoli facciali erano più tesi che mai in un ghigno abnorme; lo interpretammo come un buon segno. Il corpo ebbe dei violenti scatti, dei tremiti, poi rimase a terra con gli occhi sbarrati, e sembrava che fissasse dritto verso di noi. Trascorse il tempo prestabilito di sicurezza, e gli esaminatori aspettarono ancora, loro sempre più soddisfatti e speranzosi, lui sempre immobile.

Era un esemplare troppo importante per essere bruciato immediatamente e infine un ricercatore andò a prelevare un campione di tessuti. Tutto accadde in un attimo. Appena aprirono la porta di sicurezza il cadavere scattò in avanti con velocità sovrumanica, buttò a terra il dottore e prima che potessero azionare i lanciafiamme era già fuori dalla camera di contenimento. La sicurezza era già pronta, ma non credo che

abbiano potuto fare molto, in ogni caso non posso sapere come andò perché io ero fra quelli che scapparono immediatamente.

Il giorno stesso le forze dell'ordine di Fukuoka organizzarono una spedizione all'interno dell'istituto, la situazione era tragica e quasi tutti i soldati vi parteciparono. Uscirono dal centro solo poche decine di superstiti senza essere riusciti a disinfestare il palazzo, così le autorità decisero di dare fuoco all'intera costruzione.

Come infermiere prestai soccorso ai sopravvissuti e vidi le ferite che mi erano ormai fin troppo familiari. Ogni morso, ogni piccolo graffio che i soldati avevano riportato presentava lo stesso livore giallastro e le stesse essudazioni purulente che avevo visto sui cadaveri colpiti dal Kamikansen. Quella notte stessa si scatenò l'inferno.

Il tetano uccise quei soldati in poche ore, si risvegliavano uno dopo l'altro e la situazione divenne ingestibile, nessuno aveva osato denunciare la pericolosità di quella tossina per i vivi. E mentre i Morti invadevano l'ospedale, dall'altra parte della città qualcosa colpiva nell'ombra, uccidendo i cittadini nei loro letti. Le autorità non vollero ascoltarmi quando raccontai di quel Morto, non credevano che uno di quegli esseri avrebbe ucciso così tante persone, sembrava che non perdesse nemmeno tempo a cibarsi delle loro carni. Mandarono i soldati rimanenti a contenere l'attacco, ma ormai la morte era un'onda inarrestabile. Scappai senza voltarmi indietro con un'autovettura rubata. Puoi darmi del ladro e del codardo, ma se non lo avessi fatto ora ci sarebbe soltanto un Morto in più a portare il contagio.

L'orda di Morti che arrivò settimane dopo a Saga confermò le mie più terribili paure. L'intera città di Fukuoka sembrava essersi Risvegliata, e fronteggiando quei morti ciondolanti tutti impararono che dicevo il vero: ogni ferita, anche la più piccola, provocata da quei Morti infetta la vittima con la tossina tetanica, e nel giro di poche ore sopraggiunge la morte.

Ora forse mi capirai. Tu dici di essere un medico, ma non puoi curarti dal Contagio Divino. Aspettare che tu muoia servirebbe solo a prolungare la tua agonia e a mettermi in pericolo. Per questo è meglio che ti uccida ora.

Il Contagio Divino

Il Kamikansen è una tossina sviluppata in laboratorio a partire da quella tetanica. Chiunque venga ferito (subisca almeno una ferita) da un morso o da un graffio di un Morto infetto, o da un oggetto che sia entrato in contatto con la tossina, deve superare un tiro di Forza Fisica con malus di -5 o rimanere contagiato; somministrando un siero antitetanico si otterrà un bonus da +1 a +3, a seconda della sua efficacia e della tempestività con cui viene iniettato. Un Morto che invece venga a contatto con il Contagio ne rimarrà automaticamente infetto, ma i sintomi si manifesteranno solo dopo molti giorni.

L'aggressione con questo particolare tipo di tetano causa nelle primissime ore abbondanti essudazioni purulente dalle ferite interessate, dopodiché subentra una progressiva paralisi spastica di tutti i muscoli, che si contraggono senza potersi distendere. La morte sopraggiunge dopo 12-18 ore dal contagio, per paralisi cardiocircolatoria e arresto della respirazione. Anche chi riuscirà a superare l'infezione sarà vittima di dolori muscolari, crisi asmatiche e febbre per diversi giorni.

I Morti contagiati si distinguono per i loro movimenti scattosi, per il volto contratto in un'espressione di *risus sardonicus* e per le essudazioni giallastre delle loro ferite.

Un Morto portatore del Kamikansen può appartenere a qualsiasi categoria, tutti comunque presentano una costante contrattura dei muscoli che ne inficiano il movimento (-1 a Coordinazione e Destrezza Manuale) ma al medesimo tempo ne aumentano la resistenza a causa dell'estremo indurimento delle fibre (Riduzione di 1 contro qualsiasi danno non Speciale).

IL PRIMO APPESTATORE

Aspetto: La vestaglia che portava al momento della morte è ormai da tempo a brandelli e il suo corpo nudo in leggero stadio di decomposizione è ricoperto da grosse vesciche giallognole e purulente. I suoi movimenti sono veloci ma sincopati, formati da continui scatti e contratture muscolari, il suo viso è contratto in un terribile ghigno che nulla ha di umano.

Storia: I nomi dei condannati a morte su cui fu sperimentato il *Kamikansen* sono andati distrutti nell'incendio appiccato all'istituto di ricerca bellica nel tentativo di frenare l'avanzata dei Morti, e con quei nomi è andata bruciata l'identità del soggetto che scatenò l'incidente.

Risvegliatosi come quello che in Europa verrebbe definito un *Mortuus Atrox*, ha seminato la morte e il Contagio Divino nel centro di ricerca e in tutta la città di Fukuoka. Quando nella città non rimaneva più anima viva ha preso a vagare per il Kyushu nord-occidentale assaltando viaggiatori solitari o piccole comunità.

Modus operandi: Sembra che questo Morto cerchi di diffondere intenzionalmente il morbo che si annida nella sue carni. Quando attacca un gruppo di persone, ne lascia sempre alcune vive ma ferite, possibilmente donne e bambini, in modo che muoiano a distanza di alcune ore Risvegliandosi in mezzo ai loro soccorritori.

A volte si muove seguendo un gran numero di Morti, quando questi si avvicinano ad un centro abitato. In questi casi cerca di infiltrarsi alle spalle dell'insediamento attaccato, colpendo di sorpresa gli individui più deboli.

Tarocco dominante: Il Giudizio

Ibusuki

Nel distretto di Ibusuki, formato dalle cittadine di Kaimon e Yamagawa nel sud del Kyushu, sorgeva durante la Guerra una base aerea attrezzata per contrastare un eventuale attacco americano alle isole meridionali.

Alla proclamazione del *bakufu* da parte di Tojo Hideki, l'allora comandante della base di Ibusuki rispose inviando una divisione in sostegno della campagna di liberazione dai Morti, schierandosi così dalla parte dell'autoproclamato *Shogun*. Il governo della prefettura di Kagoshima, sotto la quale ricadeva Ibusuki, si dichiarò contrario a questo intervento creando una tensione diplomatica che sfociò in un vero e proprio conflitto quando giunse la notizia della sconfitta di Tojo.

Ma gli uomini e i mezzi inviati in supporto al Generale non erano che un piccola parte delle risorse della base. Ibusuki, guidata dal comando militare, riuscì facilmente ad ottenere l'indipendenza grazie al vantaggio strategico della battaglia aerea, ma non disponeva di sufficienti uomini per impadronirsi del territorio di Kagoshima.

Nel '46 il Generale di Armata Aerea decretò con la forza delle armi il proprio dominio definitivo sulle città di Kaimon e Yamagawa. Facendo appello ad un retaggio nobiliare della propria famiglia, prese il nome di Nobutoshi e si autoproclamò *daimyo* del territorio di Ibusuki.

Il conflitto aperto con Kagoshima durò pochi mesi, poi prevalse la necessità di difendersi dai Morti. Negli anni che seguirono Nobutoshi fu in grado di mettere in ginocchio la città rivale grazie anche ad un vantaggio geografico che gli consentì di porre un parziale embargo al mercato navale di Kagoshima. Nel 1955 essa subì il colpo di grazia quando riprese l'attività vulcanica del Sakurajima, monte che adombra la città. Buona parte della popolazione già stremata si rivolse verso Nobutoshi che accolse i profughi pretendendo come pegno la vita dei suoi avversari politici.

Senza rivali nel Kyushu del sud, il *daimyo* ha mantenuto il suo dominio schiacciando i cittadini con il terrore dei Morti, e al tempo stesso usando i

Risvegliati per dare macabri divertimenti alla popolazione. Nelle altre comunità del Giappone Nobutoshi è conosciuto per l'uso perverso che fa dei Morti negli spettacoli della sua città.

La città è circondata da fortificazioni che proteggono i campi e sbarrano la via ai Morti che, non di rado, riemergono dalle spiagge nei pressi del centro abitato. Grazie ad una serie di banchine soprae elevate la pesca e gli spostamenti via mare sono comunque sicuri, la città è l'unica grande comunità sopravvissuta nell'isola ed è un punto di riferimento imprescindibile per chi viaggia fra il resto del Giappone e il Ryukyu. Fra Ibusuki e Okinawa infatti non è raro il commercio, alcuni sostengono che i reggenti di queste due comunità effettuino fra di loro strani scambi che prevedono il trasporto di Morti come oggetti di studio o fenomeni da baraccone.

All'interno di questo dominio le leggi sono severissime e la pena capitale viene elargita con grande facilità, sottovoce i cittadini spaventati sostengono che i condannati a morte vengano dati in pasto ai Morti, per evitare la decomposizione degli oggetti di un divertimento deviato.

Ai civili non è concesso tenere armi da fuoco, ma non temono incursioni da parte di predoni o comunità rivali perché il vantaggio tattico dell'aviazione è stato usato per rappresaglie e bombardamenti che hanno scoraggiato qualsiasi nuovo attacco. È comunque raro che i veicoli della vecchia base aerea vengano fatti decollare senza una precisa ragione, data le scorte di combustibile ormai agli sgoccioli.

DAIMYO NOBUTOSHI

Aspetto: Corporatura asciutta e scattante, è basso di statura ma indossa stivaletti rialzati per apparire più alto, indossa un paio di occhiali che toglie quando deve leggere. A seconda delle occasioni lo si può vedere vestito con la divisa militare e i gradi in mostra, oppure con un *kimono* tradizionale di alto lignaggio.

Storia: Prima e durante la Guerra è sempre stato un ufficiale fedele e dedito al dovere, per quanto arrivista. Ma l'orrore del Risveglio lo ha colpito profondamente quando ha dovuto fare a pezzi con le sue stesse mani sua moglie e i propri figli. Per

non impazzire, o forse proprio perché impazzito, ha sviluppato una personalità gelidamente cinica e orribilmente deviata.

Senza alcun superiore a cui far riferimento, si è autoproclamato *daimyo*, convincendo anche se stesso di un retaggio nobiliare mai esistito. Con pugno di ferro e abilità organizzativa ha consentito alla comunità di Ibusuki di sopravvivere e questo ha rafforzato la sua idea di essere un eletto al di sopra delle leggi degli uomini e degli dei.

Nutre un perverso piacere alla vista dei Morti, il contatto con loro lo fa sentire superiore, e lo riempie di adrenalina. Nel '52 ha iniziato un contatto epistolare con il Re del Ryukyu grazie al quale ha ampliato la propria conoscenza dei Morti. Studiandoli ha sviluppato una vera e propria necrofilia che lo spinge a desiderare i corpi freddi e tremolanti, in ciascuno dei quali rivede la propria moglie defunta.

Carattere: Egocentrico e narcisista, è assolutamente incapace di provare emozioni come la pietà e la compassione. È sensibile alle lusinghe e prova rispetto solo per coloro che dimostrano di non temere i Morti e gli Spiriti.

Segreti: Anche se l'eccentricità del *daimyo* è una leggenda sussurrata da tutti i cittadini di Ibusuki, nessuno potrebbe sospettare che essa si spinge al punto di praticare disgustosi giochi erotici con i cadaveri meno pericolosi, e che la sua spietatezza arriva a sacrificare delle vite per alimentare gli oggetti delle sue perversioni.

Ci sono stati veri e propri scambi segreti di Morti fra Ogata Goro, Re del Ryukyu, e Nobutoshi. L'uno utilizza i corpi Risvegliati per le sue ricerche esoteriche, mentre l'altro per soddisfare la propria depravazione.

Tarocco dominante: l'Imperatore

La Milizia Rossa

Il "Corpo Militare di monitoraggio dei Morti" fu istituito nel '47 dal *daimyo* Nobutoshi e a distanza di dieci anni costituisce ancora la squadra militare più preparata nella conoscenza e nella lotta contro i Morti. È probabilmente grazie a questa squadra che la comunità di Ibusuki è riuscita a sopravvivere anche dopo il diffondersi del Contagio Divino in tutto il Kyushu.

Meglio nota come Milizia Rossa per via del colore rosso scuro delle uniformi, è allo stesso tempo fonte di speranza e paura fra la popolazione di Ibusuki.

La Milizia Rossa ha l'incarico di difendere la comunità dai pericoli del Risveglio, sia combattendo in prima linea in caso di attacco esterno, sia monitorando la città per prevenire un pericolo endogeno. Per decreto del *daimyo* la difesa dai Morti ha la priorità su qualsiasi altra questione. Gli ufficiali della Milizia Rossa hanno il potere di effettuare controlli e perquisizioni in qualsiasi momento se sospettano che possa esserci pericolo di vita per un cittadino. Possono effettuare controlli medici per individuare eventuali *Kamen-Sinin*, e possono decidere di arrestare preventivamente chiunque a loro discrezione versi in gravi condizioni di salute per monitorare il corpo in caso di Morte. Questa enorme libertà d'azione è sapientemente sfruttata da Nobutoshi per controllare la popolazione e liberarsi con una facile scusa degli oppositori.

Il compito della Milizia Rossa non è solamente distruggere i Morti, ma quando la situazione lo consente, hanno l'incarico di catturarli preservandone il corpo ogni volta che un Morto presenta caratteristiche peculiari. La sorte di questi orrendi prigionieri viene poi decisa dal *daimyo*, andando a volte ad arricchire il museo cittadino.

I membri di questo corpo speciale vestono una divisa rossa sopra alla quale portano protezioni per il collo e gli avambracci. Ogni squadra è dotata di almeno due uomini armati di *kubiwa* e altrettanti con armi bianche adatte allo smembramento, ma le armi da fuoco che portano sempre con sé lasciano intuire che il loro ruolo non si limita all'eliminazione dei Morti.

Molti dei membri della Milizia Rossa provengono dalle fila della base aeronautica già sotto il comando del Generale che sarebbe diventato *daimyo*. Sono devoti al loro signore Nobutoshi e al loro comandante Nezu Murai, che con il terrore mantiene una ferrea disciplina fra i suoi uomini. Solo una volta finite le lunghe ore di servizio si lasciano andare a comportamenti rozzi, facendo

pesare sui comuni cittadini la propria posizione privilegiata.

NEZU MURAI, capitano della Milizia Rossa

Aspetto: Testa rasata e occhi piccolissimi, mostra sempre un'espressione indagatrice che sa incutere vera paura, soprattutto in quanti conoscono la sua spietatezza. Il colletto alto della divisa non sempre è sufficiente per nascondere l'orrenda ferita sul collo che mostra chiaramente la sua natura di Morto.

Storia: Uomo di fiducia del Generale d'Armata della base aerea, fu messo a capo del Corpo Militare di monitoraggio dei Morti fin dalla sua fondazione. Dopo quattro anni di onorato servizio venne ferito da un proiettile vagante e morì alcune ore dopo, risvegliandosi in piena coscienza sotto lo sguardo interessato del *daimyo*. Nezu mantenne la sua carica di Capitano, nei primi tempi si cercò di nascondere la sua natura parlando ai suoi uomini di una miracolosa guarigione; ma non passò molto tempo prima che essi si accorgessero della verità. Uno di loro in un impeto di ribellione cercò di decapitare Nezu, lasciandogli così un profondo taglio sul collo che, per quanto suturato e pulito con garze che vengono periodicamente sostituite, non si rimarginerà mai.

Da allora la sua natura di Risvegliato è stata resa pubblica e sfruttata per incutere maggior timore fra i suoi uomini e convincere ancora di più la popolazione che il governo di Nobutoshi è veramente in grado di controllare il pericolo dei Morti.

Ufficialmente Nezu Murai è un *Kamen-Sinin* al servizio della comunità e si nutre di carne di animali, ma nessuno sa veramente che fine facciano le molte persone catturate dalla sua Milizia e fatte sparire per la sicurezza dei cittadini.

Carattere: Ancor più da dopo il Risveglio, si sente un prescelto in mezzo a dei semplici mortali. Forse per questo ha un profondo senso del dovere verso la protezione dei cittadini, ma in cambio pretende l'ubbidienza più assoluta dai suoi uomini e dal popolo.

Prova un insano piacere nell'esercitare violentemente il proprio potere su quanti non mostrino la dovuta sottomissione, la sua autorità è

imposta in modo grezzo, senza compromessi. Per questo è grato al suo *daimyo* che si accolla le ipocrisie necessarie per mantenere una posizione di potere, ma certamente non si sente inferiore a Nobutoshi.

Note: Non sono mancate le occasioni di attrito fra il capitano della Milizia e il *daimyo*, dovute per lo più a semplici questioni di principio. Ciascuno dei due ha pensato in più di una occasione di eliminare l'altro, ma fino ad ora l'interesse comune ha

prevalso e ciascuno dei due è sicuro della fedeltà dell'altro.

Tarocco dominante: Le Stelle.

"Solo i più infami sopravvivono in questi tempi bui. Mio fratello è la persona più infame che abbia mai conosciuto. Se n'è andato a combattere per gli Americani portandosi via la spada di famiglia, un grandioso esemplare della scuola Osafune. Sono sicuro che Takeshi se la passa bene da qualche parte, a tagliare le teste ai Morti."

- - Ohba Kenshin, *yojimbo*

Le piace il mio cane Signore? Si chiama Hachiko, perché è un cane molto fedele, molto intelligente. Il mio Signor Padre diceva che è più intelligente di me. Il Signor Padre scherzava, ma mi diceva sempre di stare insieme ad Hachiko, perché lui mi protegge.

Il Signor Padre non sta bene, è morto lo scorso inverno. È stato molti giorni a letto, senza lavorare, finché una notte Hachiko mi ha svegliato. Abbaiava forte perché il Signor Padre era morto nel sonno ed era diventato molto cattivo. I vicini dicono che quando uno muore diventa molto cattivo perché il suo spirito cerca vendetta, e allora bisogna ucciderlo di nuovo. Ho cominciato ad urlare, e dopo un po' urlavano tutti quanti, e allora sono arrivati dei soldati come lei e hanno ucciso il Signor Padre. Ucciso di nuovo, intendo dire.

Perché vuole sapere del mio Signor Padre?

No Signore, non credo sia stato lui ad insegnarglielo. Hachiko mi ha sempre protetto, fin da quando eravamo piccoli, perché siamo come fratelli. Quando era piccolo io gli tiravo la coda e lui non si arrabbiava, e poi siamo cresciuti e lui mi segue sempre, perché siamo come fratelli.

Da quando il mio Signor Padre è morto, io chiedo alle persone di farmi lavorare, e devo camminare molto per parlare con le persone, e Hachiko viene sempre con me. Un giorno ho incontrato il Signorino Hakuma, il figlio del Signor Hakuma, che anche lui andava in giro con i suoi amici, ma loro non chiedono di lavorare, loro sono dei perdigiorno. Mi hanno detto che dovevo dare a loro tutti i soldi che avevo, perché io sono troppo stupido per avere dei soldi. Ma io so che non è vero, lo dicono solo perché sono invidiosi. Ero spaventato perché avevano delle spade di legno, e avrei voluto darglieli i soldi ma non ne avevo, allora hanno iniziato a spintonarmi e poi mi hanno buttato a terra. Ma Hachiko mi ha difeso, ha morso la gamba del Signorino Hakuma. Allora tutti gli amici del Signorino Hakuma hanno iniziato a picchiare Hachiko con le spade di legno, e io ho provato a difenderlo, ma hanno picchiato anche me, ma di più Hachiko. Poi se ne sono andati dicendo delle brutte cose. Quella volta mi sono spaventato tanto perché Hachiko non si rialzava, non mi rispondeva, ma io gli sono stato vicino come un fratello e dopo un po' si è alzato.

Non dico bugie, Signore. Vede il mio dito, questo qui, come è storto? Da quel giorno non lo muovo più, e se lo tocco mi fa un po' male. Anche Hachiko sì è fatto male, vede questa zampa girata al contrario? Non credo che gli faccia male, perché lui non si lamenta anche se lo tocco, ma forse non sta molto bene, perché non mangia quando gli do la pappa. Pensa che potrebbe fare qualcosa per guarirlo?

Sì Signore, Hachiko è un bravo cane, morde solo per difendermi, può accarezzarlo se vuole, basta non mettergli la mano in bocca.

Una volta alla gente piaceva accarezzarlo, la Signora Komachi lo accarezzava sempre, ma adesso nessuno vuole più accarezzarlo, dicono che fa cattivo odore. Io l'ho portato a lavarsi nel fiume, ma lui fa sempre cattivo odore. Non so perché, penso che i cani fanno un odore diverso dagli uomini, ma a me spiace che la gente non lo vuole più accarezzare. La Signora Komachi e il Signor Ogushi hanno detto che non mi fanno lavorare se mi porto sempre appresso quella bestia schifosa, cioè Hachiko, ma lui mi segue sempre e io non lo mando via, perché siamo come fratelli, e adesso che non c'è più il Signor Padre dobbiamo aiutarci l'un l'altro ancora più di prima. Per questo adesso Hachiko mi segue sempre e non si allontana mai.

No Signore, segue solo me, perché noi due siamo come fratelli.

I Morti? Sì, fanno un po' paura, ma se Hachiko è con me non ho paura.

Un lavoro? Dice a me? Sì, io voglio lavorare!

Il museo degli orrori

Conosciuto semplicemente come “il museo di Kanazawa” fu creato nel '54 per volere dello stesso Nobutoshi, ufficialmente con lo scopo di aiutare i cittadini a superare la paura dei Morti ed imparare le strategie migliori per difendersi.

In realtà esso contribuisce a ricordare costantemente a tutti questa minaccia, presentando il *daimyo* come unico artefice della salvezza e rappresenta una discreta fonte di guadagno come bisca e attrazione per i rari viaggiatori. Le persone meno impressionabili trovano qui la fonte estrema di divertimento, in mezzo a giochi d'azzardo ben oltre il limite del ragionevole. Quando si è sparsa la voce dell'esistenza di questo museo degli orrori, esso è anche diventato meta di pirati in cerca di brividi e di *yojimbo* che desiderano mettersi in mostra.

La costruzione in muratura sorge non lontano dal porto, su una lingua di terra facilmente isolabile in caso di incidenti. È di notte che, alla luce delle lanterne, inizia la sua attività.

All'interno di gabbie da cui proviene un acre odore di decomposizione si possono ammirare macabri spettacoli: braccia amputate che si dimenano furiosamente contro le sbarre; Morti incatenati al muro che si protendono verso gli spettatori i quali, pagando il giusto prezzo, possono addirittura farsi fotografare; un cane Risvegliato che segue il suo giovane padrone mentre questi serve ai tavoli dell'area ristoro.

In una stanza appositamente attrezzata, una donna dalla pelle livida e gli occhi bianchi officia senza sosta la cerimonia del tè versando con cura *ōcha* nelle tazze poste di fronte. Il *daymio* stesso ha in alcune occasioni invitato i suoi ospiti a prendere parte a questa cerimonia distorta, come prova di coraggio.

Il secondo piano dell'edificio ospita attrazioni diverse, dove i visitatori possono cimentarsi in insani giochi d'azzardo.

All'ingresso di questa zona vi è una scatola sormontata dalla testa decapitata di un Morto. I denti sono stati strappati via e la mandibola

disarticolata in modo da impedirgli di chiudersi con efficacia. Chi vuole mettere alla prova il proprio stomaco può, versando una quota di partecipazione, infilare la mano nella bocca del Morto e rovistare nella scatola attraverso un buco che si trova sotto di essa. All'interno vi sono orologi, proiettili e oggetti di valore misti ad altre ciarabattole prive di importanza, fra le quali il giocatore può scegliere un oggetto affidandosi al proprio tatto.

Quello che non viene detto esplicitamente è che nella scatola c'è anche una mano recisa e privata di unghie, molti di coloro che hanno il fegato di infilare il braccio fra le fauci del Morto la ritraggono di scatto quando si sentono afferrare da dita gelide. Una volta tirata fuori la mano il gioco è finito, se non si è riusciti a prendere nulla e si vuole riprovare, la posta raddoppia.

Regola opzionale: Ai giocatori che vogliono far sfoggio del proprio sangue freddo, possono pagare in denaro o in oggetti una somma di medio valore. Per riuscire ad infilare completamente il braccio nella bocca del Morto è necessario superare in una prova di Orrore, dopodiché, mentre si toccano gli oggetti nella scatola, si deve riuscire in un test sul Terrore.

Qualsiasi fallimento, oltre ai normali effetti descritti sul manuale, significherà che la mano è stata repentinamente ritratta senza prendere nulla. Se si superano entrambe le prove invece si può stabilire con un tiro sul Karma la natura dell'oggetto pescato, che in ogni caso non supererà in valore monetario il triplo della quota iniziale di partecipazione.

Solo chi ottiene un Asso in una delle prove ha il sangue freddo necessario per setacciare la scatola e scegliere un oggetto a suo piacimento fra quelli descritti dal Cartomante.

L'arbitro di gioco può decidere di assegnare un bonus in base all'esperienza del personaggio nell'affrontare i Morti.

Più avanti c'è un lungo corridoio che viene usato per due tipi di giochi diversi.

Quasi ogni sera viene fatta la “Corsa dei Morti”, dove cinque o sei cadaveri barcollanti vengono fatti avanzare verso gli spettatori, al sicuro dietro delle sbarre. Gli scommettitori puntano sul numero di un



Morto e ovviamente viene assegnata la vittoria al primo che raggiunge il fondo del corridoio. Questo gioco, che per ovvie ragioni conta il maggior numero di scommettitori, è anche il più soggetto a pilotaggi da parte degli organizzatori. Spesso vengono recisi i tendini ai Morti sui quali è stato puntato di più, oppure viene assegnato al Morto più coordinato il numero meno quotato.

L'altro gioco che viene fatto, per lo più con i nuovi visitatori, consiste nel porre nel mezzo del corridoio

il doppio della cifra puntata dallo scommettitore. Il giocatore deve semplicemente raggiungere la posta in palio ed uscire dal corridoio per impadronirsene, ma contemporaneamente dall'altra parte del corridoio viene liberato un Morto, privato di denti e unghie. Se il giocatore lasciasse il campo di sfida senza impadronirsi del malloppo, oppure se chiedesse l'aiuto degli assistenti per essere salvato, avrà perso.

Purtroppo per gli ignari partecipanti, il Morto usato in questo gioco è della tipologia *ferox* o *ferus* (Coordinazione da 5 a 8).

Regola opzionale: Per correre al centro della stanza mentre ci si vede arrivare incontro un Morto sbavante, occorre innanzi tutto superare un test di Terrore. La prova per riuscire ad afferrare in tempo la posta e scappare può essere fatta con un tiro contrapposto sulla Coordinazione (+ Correre per il personaggio, che avrà però un malus di -2 per la necessità di cambiare verso di corsa e per l'affaticamento), oppure con l'estrazione di un Arcano Maggiore in base al Karma.

AMAMOTO SABURO, sacerdote Shinto

Aspetto: Saburo ha un giovane viso tondo da luna piena incapace di celare le emozioni, cosa che può rivelarsi pericolosa visto che ha molto da nascondere. Forse per questo si profonde continuamente in inchini e il suo sguardo è spesso rivolto verso terra.

Storia: Come la maggior parte dei sacerdoti Shinto ad Ibusuki egli ha deprecato fin dall'inizio la sconsideratezza con cui il *daimyo* tratta i Morti, fonte di corruzione e impurità. Ma ben presto i preti che si opponevano apertamente a Nobutoshi iniziarono a sparire misteriosamente, uno dopo l'altro.

In seguito ad un attentato alla sua vita, il giovane sacerdote cambiò identità e si nascose presso una vecchia coppia di coniugi di nome Amamoto.

Da allora vive come il loro ultimo figlio aiutandoli nella pesca, ma in segreto continua ad officiare le ceremonie *Shinto* e a predicare contro il governo corrotto e impuro. I vicini e molti altri cittadini condividono le sue idee, lo rispettano e lo proteggono, ma egli non è in grado di organizzare un vero movimento di rivolta.

Carattere: La sua natura è gioviale e aperta, ma è cosciente di vivere nel costante pericolo di essere scoperto. Per questo si dimostra spesso schivo e non dà confidenza a chi non conosce.

Poteri: Amamoto conosce diversi rituali legati alla sua religione, in particolare è in grado di officiare i rituali di Divinazione del tempo atmosferico, Divinazione maggiore e di costruire Talismani di buon auspicio.

Tarocco dominante: L'Appeso.

L'isola di Yakushima

Yakushima è un'isola a sud del Kyushu di circa 500 chilometri quadrati che si erge fino quasi a 2000 metri di altezza, in gran parte ricoperta da un'antica foresta soggetta a intense e frequenti precipitazioni. Su Yakushima e sulla vicina isola di Tanegashima è sopravvissuta una prospera comunità rurale, grazie a caccia e pesca che in questa zona danno frutti abbondanti. Qui la vita nei piccoli villaggi scorre secondo i ritmi di sempre, come se la Guerra e i Morti non fossero arrivati su queste coste.

Paradossalmente l'isola è anche uno dei pochi posti dove esiste ancora un centrale idroelettrica funzionante che fornisce sufficiente energia per illuminare parzialmente la cittadina principale. Le poche migliaia di abitanti utilizzano l'energia anche per migliorare l'efficienza di un piccolo cantiere navale e per azionare alcune pompe per l'irrigazione di campi attigui al centro abitato. Occasionalmente l'elettricità viene anche sfruttata per ricaricare grosse batterie che vengono vendute a mercanti itineranti, facendo però sempre attenzione a non attirare troppo gli sguardi delle altre comunità che potrebbero cercare di sfruttare a proprio esclusivo vantaggio l'energia della centrale. In particolar modo a Ibusuki qualcuno inizia ad insospettirsi del mercato dell'energia elettrica proveniente dalla piccola isola. Sono state fatte delle perlustrazioni

aeree, ma fortunatamente per Yakushima nessuno ha ancora individuato la centrale.

La foresta di Yakushima

Negli ultimi anni gli abitanti di Yakushima si addentrano sempre meno volentieri nella foresta, voci sempre più insistenti e sempre più avvalorate da strane testimonianze parlano di forze oscure che dimorano fra gli antichi alberi di cryptomeria e rododendro. I lupi e i cani randagi che si aggirano nel bosco sono diventati terribilmente aggressivi nei confronti dell'uomo, al punto da tentare alcune sortite nei villaggi; i viaggiatori spaventati raccontano dei loro compagni di viaggio letteralmente sommersi e trascinati via da enormi sciami di blatte e vermi dopo essersi fermati a pernottare ai piedi degli alberi. Amuleti e protezioni contro la sfortuna sembrano inefficaci, la sventura sembra perseguitare chiunque abbia l'ardire di addentrarsi fra i rami della foresta con mille inspiegabili coincidenze che possono anche rivelarsi letali per chi perde la strada di casa.

Qualche spirito maligno si è risvegliato fra i rami del bosco, uno spirito a cui gli isolani si riferiscono come il Cuore Nero della Foresta. Alcuni cacciatori, che per necessità ancora si avventurano in quei luoghi maledetti, raccontano di una vecchia pagoda semidistrutta da qualche parte lungo le pendici boschive del monte Miyamura-dake. Lì, sussurrano, sul pavimento invaso da fango e terriccio, si possono vedere le ossa sbiancate delle persone disperse nella foresta. Ma la maggior parte dei viandanti fanno ritorno barcollanti in cerca di vite umane, coi corpi dilaniati e privati di gran parte della carne e degli organi.

IL CUORE NERO DELLA FORESTA

Aspetto: Le frequenti piogge di Yakushima e le slavine hanno sommerso quasi completamente nel fango un corpo dalle carni straziate e mutilate. Anche per chi si aggirasse nel folto della foresta sarebbe difficile individuare quel poco che ancora affiora da sotto il terriccio che ha invaso il piano basso di una pagoda in rovina. Solo un incessante marcia di insetti che strisciano per portare nutrimento al loro padrone potrebbe identificare il luogo esatto in cui giace un terribile Morto.

Storia: Fu la necessità di procacciare cibo per la sua famiglia a spingere un semplice cittadino di un villaggio di Yakushima ad addentrarsi nella foresta. Il grosso cinghiale avrebbe garantito molta carne ma si dimostrò una preda troppo pericolosa per un singolo cacciatore, rivoltandosi contro il suo inseguitore e ferendolo gravemente. Il cacciatore arrancò per ore cercando riparo in un vecchio edificio mentre gli animali del bosco attendevano di potersi avvicinare senza pericolo. Lì un traliccio caduto dal tetto pericolante lo colpì in testa dandogli il colpo di grazia. Passò lungo tempo prima che si Risvegliasse, mentre i lupi si cibavano delle sue carni e blatte e vermi emergevano dall'*humus* del sottobosco per avvicinarsi al cadavere.

E quando si Risvegliò, un legame si era formato con quegli animali che si erano cibati di lui, il cadavere ormai sventrato e in parte divorato scoprì di poter percepire il mondo attraverso i sensi di quelle creature, di poter comandare la loro volontà e servirsi di loro per procacciarsi il nutrimento necessario a placare la propria Fame.

Con il tempo gli abitanti dell'isola hanno capito che qualcosa si annida nell'antica foresta, che qualche entità spinge gli animali ad aggredire l'uomo, e chiamano questa entità il Cuore Nero della Foresta. A Yakushima nessuno ne parla volentieri, molti sono convinti che il solo nominarla attiri la sfortuna e chiunque si sia aggirato fra gli antichi alberi può confermare che fra di essi aleggia la sventura.

Carattere: Il cadavere è stato in buona parte sbranato e consumato dalla putrefazione, non è in grado di percepire il mondo attraverso i propri sensi e le sue capacità intellettive sono offuscate e filtrate attraverso l'istinto degli animali di cui si serve. Ormai gli unici concetti che è in grado di elaborare sono Fame e Caccia.

Poteri: Malocchio: La semplice presenza di questo Morto è sufficiente per portare la malasorte su tutta la foresta. Ogni piccolo avvenimento sembra cospirare contro quanti si addentrano fra gli alberi di Yakushima. Fintanto che rimangono nella foresta, coloro che vengono individuati come prede dal Cuore Nero sono soggetti al *Malocchio* (vedi la



Lista della Magia Innata nel capitolo XVI del manuale base di *Sine Requie* anno XIII).

Controllo animale: Il Cuore Nero della Foresta è in grado di controllare la volontà degli insetti e degli animali predatori e percepire ciò che accade fra gli alberi attraverso i sensi di questi animali. Egli si serve dei lupi per aggredire le proprie prede e degli insetti per trascinare brandelli di nutrimento verso il proprio corpo putrefatto.

Inoltre i poteri che lo hanno accompagnato dopo il Risveglio gli permettono di assimilare questo nutrimento attraverso le proprie interiore dilaniate, pur essendo ormai incapace di ingerire carne attraverso la bocca.

Tarocco dominante: La Torre

REGNO DI RYUKYU

Giorno di sole - Già si stagliano le nubi - All'orizzonte

Le isole del Ryukyu si trovano diversi chilometri a sud dell'arcipelago principale del Giappone, sono principalmente di origine corallina dove la pioggia ha scavato numerose caverne che si alternano lungo la costa, con meravigliose spiagge battute da un sole molto caldo. La loro storia è diversa, per quanto intrecciata, rispetto al resto della Nazione e vanta un'antica indipendenza quantomeno formale; infatti Okinawa, l'isola principale, venne ufficialmente annessa all'Impero solo nel 1879.

Nel '44 questo arcipelago così isolato manteneva una forte identità culturale, le sue tradizioni erano, e sono, fortemente influenzate dalla cultura cinese e nelle isole si parla addirittura una lingua propria di Okinawa, detta *Hogen*, che è molto lontana dal Giapponese, per quanto questo sia ampiamente conosciuto.

È su questo substrato che è rinato il Regno del Rukyu dopo due soli anni dal Risveglio dei Morti. Data l'importanza strategica di queste isole, che costituiscono una testa di ponte verso Taiwan e il Mare Cinese Orientale e ospitavano degli aeroporti su Okinawa e sulle isole Sakishima, nel '44 erano presenti numerose truppe della Marina Imperiale, dotate di armamenti pesanti compresi carri armati e numerosi scafi.

Nei primi mesi che seguirono il fatidico Giugno del '44 le notizie provenienti da Tokyo venivano accolte con incredulità, ma presto furono innegabili e chiare a tutti. In particolare l'esercito respinse con mano violenta l'arrivo di alcune navi di profughi provenienti da Taiwan, e alcuni giorni dopo dovette affrontarne i cadaveri che risalivano dalle spiagge avanzando lentamente verso la popolazione.

In seguito alla morte dell'Imperatore e all'incendio di Tokyo si sollevarono numerose voci a rivendicare l'antica indipendenza dell'isola, ma gli ufficiali maggiori presenti sul territorio mantennero facilmente il controllo di una popolazione disorganizzata e disarmata. Fu nel Gennaio del '45 che venne diffuso l'ordine ufficiale del Consiglio

dei Ministri di far rientrare ad Osaka la maggior parte delle truppe dislocate nel Ryukyu. Migliaia di soldati vennero imbarcati su quattro grandi navi che non giunsero mai a destinazione.

L'ordine di rientro era stato falsificato con lo scopo di decimare i soldati dell'esercito regolare, e le navi affondarono in alto mare ad opera di guastatori che si sacrificarono per la causa di indipendenza. Nei giorni che seguirono Sen Akahito, l'ufficiale più alto in grado rimasto, diede segni di squilibrio ordinando un improbabile attacco verso il continente cinese che assottigliò inutilmente il numero dei soldati facendo crescere in modo esponenziale il malcontento fra le truppe imperiali. Come ultimo atto prima di essere destituito dai suoi sottoposti, il comandante Sen diede in mano ad un gruppo di autoctoni il castello di Shuri, la principale roccaforte della capitale, con tutti gli armamenti in esso contenuti.

Venne quindi ingaggiata una guerriglia nelle caverne dell'isola fra i nativi del Ryukyu contro chiunque non parlasse la lingua *Hogen*. Lo scontro decisivo avvenne lungo gli scoscesi crinali su cui sorge il castello di Shuri e la popolazione autoctona ebbe infine la meglio. Furono risparmiati solo quanti si arresero incondizionatamente, le vittime furono numerosissime anche fra i civili e i Morti ridestatisi dagli scontri divennero una piaga in tutte le isole.

A riorganizzare i cittadini e salvarli dai Morti fu la stessa persona che aveva architettato quelle stragi, il suo nome è Goro della famiglia Ogata e dal Giugno del 1946 è acclamato come Re del Ryukyu. Il suo dominio ha sede centrale in Okinawa e si estende dall'isola più meridionale Iriomote attraverso una catena di piccole isole che procedono in direzione nord-est fino a Amami-Ō-Shima che precedentemente non era inclusa nella stessa prefettura.

La capitale è stata ribattezzata Sui, l'antico nome della città di Shuri. Comprende i territori che erano

Shuri e Naha, la principale città commerciale, ora praticamente fusi in un unico contesto urbano che dal porto si spinge verso l'entroterra. In quasi ogni isola è presente un comunità comandata da un uomo di fiducia del Re. Non tutti i paesi sono fortificati perché l'opera di epurazione dai Morti è stata così capillare da permettere di muoversi e lavorare in relativa sicurezza nell'entroterra delle isolette. Ciò non di meno i contadini e gli allevatori che si allontanano dai centri abitati lo fanno sempre armati, portando con sé spade o lance, perché l'uso delle armi da fuoco è strettamente riservato all'esercito del Regno.

Ogata Goro cerca di mantenere una certa autarchia e il suo regno rimane isolato quanto il resto del Giappone, ma esistono occasionali scambi di merce che servono ad importare prodotti che altrimenti sarebbero impossibili da reperire sulle isole, come il carburante e alcune apparecchiature tecnologiche. La maggior parte di questi scambi avviene con navi provenienti dalle isole maggiori del Giappone, ma sembra che il Re stesso abbia voluto creare dei contatti con alcuni sopravvissuti delle coste orientali della Cina, acquistando strani oggetti per suo uso personale.

Il castello di Sui

Il castello di Shuri, che ha ripreso l'antico nome in lingua *Hogen* di *Sui uguisiku*, domina la capitale da un promontorio a circa 120-130 metri sul livello del mare. Si tratta di un ampio complesso di edifici, principalmente in legno, circondati da un muro di cinta in pietra. Un tempo residenza dell'antica famiglia regnante e sede del governo, nel '44 ospitava una scuola elementare e un istituto di educazione professionale femminile.

Durante la seconda Guerra Mondiale vennero fatti degli scavi nel sottosuolo per costruire un rifugio antiaereo che avrebbe dovuto ospitare il quartier generale della difesa in vista di un probabile attacco da parte delle forze alleate. Durante questi scavi vennero rinvenute le fondamenta di un *gusuku*, un tipo di fortezza tipica del regno del Ryukyu, risalente al XVI secolo.

Furono questi ritrovamenti, insieme all'ovvio vantaggio tattico della struttura, a catturare

l'attenzione del nuovo Re che vi si stabilì appena preso il potere. Nel Regno del Ryukyu il castello è tornato ad essere la sede centrale del governo dove sorgono gli uffici amministrativi e dimora lo stesso Re.

È composto da tre aree principali, divise fra loro da mura interne a seconda della funzione.

L'area amministrativa comprende gli uffici del governo nei quali vengono amministrate le tasse e vengono accolti i rappresentanti delle varie comunità dell'arcipelago. Ci sono sale private dove avvengono le udienze col Re e altri uffici pubblici ai quali fanno riferimento i sudditi per questioni burocratiche.

Un'intera area è dedicata agli appartamenti della famiglia reale, sebbene Ogata non abbia una famiglia e raramente cerchi la compagnia delle concubine. In quest'area vengono anche ospitati i famigliari di alcuni prefetti delle città dell'arcipelago, formalmente per onorarli e proteggerli in pratica come ostaggio per assicurarsi la lealtà dei sottoposti. È anche presente nella cinta interna della mura una piccola caserma dove risiede la guardia scelta del Re e dove vengono custodite armi e munizioni.

Il Re trascorre buona parte del proprio tempo nell'area sacra del castello che già nell'antichità racchiudeva edifici religiosi. A pochissimi è consentito l'accesso a questi edifici dove non vengono da anni svolte ceremonie pubbliche, qui Ogata ha fatto portare la propria biblioteca ricca di testi esoterici provenienti da tutto il Giappone e dalla Cina. Ci sono delle costruzioni appositamente preparate per celebrare rituali mentre i discepoli del Re-stregone studiano le antiche iscrizioni nella pietra rinvenute negli scavi fatti durante la guerra. È nei sotterranei di quest'area che Ogata Goro esegue i più raccapriccianti esperimenti per indagare sulla natura del Risveglio.

OGATA GORO, Re del Ryukyu

Aspetto: Ha da poco sorpassato il mezzo secolo, ma il viso del Re del Ryukyu è solcato da profonde rughe che lo fanno sembrare più vecchio di quanto non sia. Si presenta sempre con abiti pomposi che ricordano le antiche vesti ceremoniali cinesi, ostenta due lunghi e sottili baffetti che scendono ai lati

della bocca e lunghe unghie. Sostenere lo sguardo dei suoi piccoli occhi neri metterebbe a disagio chiunque.

Storia: Afferma di discendere dai legittimi sovrani del Ryukyu, ma non è chiaro a quale antica famiglia si riferisca. Ha trascorso la propria giovinezza in Cina dove è stato iniziato alle arti occulte, approfondendone lo studio con ogni mezzo a disposizione, e questo è ormai chiaro ai suoi sudditi che non nascondono il timore nei suoi confronti. Alcuni arrivano a sussurrare che la Vendetta degli Spiriti sia frutto di un suo incantesimo e che aveva fin dal principio il fine di rendere possibile la riconquista del Regno. In realtà Ogata Goro ha sfruttato abilmente la situazione, ma la comprensione del Risveglio è un problema che lo tormenta ed è lungi dall'essere risolto.

Ora governa le sue isole con la forza del terrore, ma è forse solo grazie alla sua dittatura ferrea che esse sono riuscite a sopravvivere. Per quanto sia assetato di potere, non ha al momento mire espansionistiche né le risorse del Ryukyu lo permetterebbero. Le sue energie sono concentrate sul rafforzamento delle difese e sull'approfondimento delle conoscenze arcane. È infatti convinto, e forse non a torto, che chi arriverà a comprendere e padroneggiare il Risveglio dei Morti vedrà il mondo ai propri piedi. La sua più grande paura è che qualcuno più potente arrivi a questa conoscenza prima di lui.

Carattere: È dotato di una forte personalità e gode nel mettere in soggezione il prossimo dimostrando la propria autorità. Ma nel profondo il suo animo oscilla fra momenti in cui è sorretto dalla certezza di essere predestinato ad un futuro di sempre maggior gloria, ed altri in cui si sente schiacciato da forze troppo grandi per essere controllate.

Poteri: Ogata Goro non possiede Doni innati, ma per raggiungere e mantenere il potere non ha esitato ad adoperare alcuni rituali legati all'*Onmyodō* dei quali ha una profonda conoscenza, come la *Divinazione del tempo atmosferico* e il *Controllo della mente*.

La sua ricerca occulta sul Risveglio ha dato anche altri frutti ancor più stupefacenti. Il rituale noto come Il Richiamo, ha raggiunto il duplice scopo di difendere efficacemente i porti di Okinawa e al

contempo di controllare i cittadini col terrore. Inoltre, il suo stesso braccio sinistro è un portento visibile e inquietante per chi abbia abbastanza spirito di osservazione: la pelle è raggrinzita e stranamente pallida, gelida al tatto. Questo perché l'arto è a tutti gli effetti morto. La necrosi è stata causata da un uso sconsiderato delle arti arcane ma è proprio grazie ad esse che Ogata ha imparato a fermare la cancrena e ha ripreso controllo del braccio.

Può muovere il braccio a proprio piacimento anche se ha perso completamente la sensazione del tatto e del dolore. Se si concentra attentamente, egli ha come l'impressione che il suo braccio percepisca la presenza dei viventi, ma è un fenomeno su cui preferisce non soffermarsi perché è accompagnato da forti sensazioni di disagio che sfociano nel dolore fisico. Da quando il decadimento del suo braccio si è fermato, anche l'alimentazione un tempo vegetariana è cambiata, soffermandosi sempre più spesso su pesce e crostacei crudi o addirittura vivi.

Nota: Quello che inizialmente sembrava un lungo livido bluastro sulla pelle morta del braccio, sta assumendo contorni sempre più definiti e forma chiaramente una scritta. Ha identificato i caratteri come un'antica forma di alfabeto *devanagari*, probabilmente nepalese, ma non è in grado di capirne il significato.

Il fenomeno ha inevitabilmente inquietato ed esaltato il sovrano, che si sta adoperando con ogni mezzo per arrivare ad una traduzione.

Tarocco dominante: La Ruota della Fortuna

"Un grande Potere ci osserva ad un passo verso oriente, dalle profondità dell'oceano e contemporaneamente dall'infinita lontananza delle stelle. Il suo solo sguardo attraverso le finestre spalancate è stato sufficiente a resuscitare i morti e distruggere il mondo come lo conoscevamo.

Qualcuno prima di noi ha tentato di favorirne la venuta attraverso antiche architetture; ciò significa che pensavano di controllarlo. Chiunque riuscisse a controllare tale Potere dominerebbe non solo su questo mondo, ma su altre realtà che nemmeno immaginiamo."

- Ogata Goro

Il *karate* di Okinawa

Nella prima metà del XX secolo il *karate* aveva seguito un percorso di diffusione nazionale, sotto la spinta di un militarismo nazionalista. Nel 1935 diversi maestri organizzarono un incontro in cui stabilirono alcuni cambiamenti necessari dopo che la loro arte marziale era stata ufficialmente riconosciuta dal Comitato Giapponese per le Arti Marziali Tradizionali. Lo stesso termine "*karate*" che fino ad allora veniva scritto con ideogrammi che indicano "mano cinese", o "mano della dinastia Tang", venne traslitterato con l'omofono "mano vuota" slegandosi così dall'origine cinese per essere meglio integrato in un Giappone entrato in conflitto aperto con la Cina.

Con la dichiarazione di indipendenza del Ryukyu, Ogata Goro impose a questa tendenza una brusca inversione di marcia. Questo stile marziale è stato riscoperto come orgoglio di Okinawa, nei documenti ufficiali si è tornati a parlare di *tū-dī*, l'antico nome del *karate* in lingua *hogen*, ma questo termine è anacronistico e fatica a entrare nel linguaggio comune.

Dopo che la Guerra Mondiale, quella civile, e la Vendetta degli Spiriti hanno decimato la popolazione, nel 1957 ad Okinawa sopravvivono due principali stili di *karate*, o *tū-dī*.

Lo *Shōrin-ryū* è la scuola più diffusa, aiutata dal fatto che i suoi maestri hanno abbracciato la politica nazionalista del Re. Vengono tenute lezioni di *Shōrin-ryū* nelle scuole e in alcune aziende che contano un discreto numero di dipendenti, dove viene promosso come attività per l'autodifesa e la salute psicofisica, come già accadeva prima della

Guerra. I membri dell'esercito, che svolgono contemporaneamente il ruolo di forze dell'ordine, sono addestrati in questo stile di combattimento, anche se nelle caserme viene insegnato nel suo aspetto più pragmatico ed efficace dal punto di vista marziale, in alcuni casi anche contro i Morti.

Sono tre i *dojo* aperti al pubblico dove si insegna lo *Shōrin-ryū*, due a Naha e l'altro nell'isola Amami. Insieme superano il centinaio di iscritti, che sembrano destinati ad aumentare date le iniziative organizzate per far conoscere il *tū-dī*, come ad esempio le dimostrazioni pubbliche nei cortili del castello di Sui.

Il *Goju-ryū* invece è uno stile praticato da poche decine di *budoka*. Il suo fondatore, Miyagi Chojun, aveva contribuito attivamente alla diffusione del karate fino alla Guerra Mondiale. Ma dopo la presa del potere da parte di Ogata Goro si ritirò dalla vita pubblica preferendo tramandare i suoi insegnamenti nel *dojo* ricavato nel suo giardino di casa. Qui, anche dopo la morte del Maestro Miyagi nel 1953, i suoi allievi continuano a praticare il *Goju-ryū* come è stato loro insegnato.

I nuovi iscritti studiano esclusivamente forme di respirazione e allenamento fisico per un lungo periodo che può arrivare anche a tre anni; solo a chi persevera dimostrando determinazione e disciplina vengono insegnate le tecniche di combattimento e i *kata* della scuola. Questo metodo di insegnamento, che si rifa a vecchie tradizioni, fa sì che i membri di alto grado del *Goju-ryū* siano pochi di numero, ma stimati per la loro abilità.

Non è raro che scoppino alterchi tra i membri giovani delle due scuole, ma vengono sempre repressi con fermezza tanto dai maestri quanto, se necessario, dalle forze dell'ordine.

Sono pochi i marinai che possono permettersi di dare confidenza al Mare, e quei pochi non lo fanno. Una sconfinata massa d'acqua che potrebbe inghiottire qualsiasi nave senza nemmeno accorgersene, e lo fa più spesso di quanto non vorremmo. Voi lo sapete che lo fa. Il nostro sguardo, anche nelle condizioni migliori, può spingersi solo pochi metri sotto il pelo dell'acqua. E mentre navighiamo tranquilli sulla nostra piccola imbarcazione qualsiasi cosa potrebbe nascondersi sotto di noi. A voi non capita a volte, quando vi sporgete a pisciare dalle sartie, di avere la sensazione che mentre voi fissate le onde, qualcosa da là sotto stia fissando verso di voi? Io vi dico che mi è capitato, e quel qualcosa che mi fissava... aveva Fame! Sissignore, proprio così, e non me ne frega un cazzo se voi quattro cretini ci ridete sopra, voi che pensate di aver navigato. Io l'ho vista con i miei occhi e se fosse capitato a voi, credetemi che ci trovereste nulla da ridere.

Ero nell'equipaggio di Tonaka, sì proprio Tonaka. Non vi siete chiesti perché non si sia più sentito parlare di lui? Ebbene, avevamo appena messo le mani su un nuovo mercantile, avevamo tre imbarcazioni e una buona scorta di provviste, ma ormai il Kyushu offriva poche risorse. Siccome i venti erano favorevoli decidemmo di fare rotta verso sud, avevamo sentito dire che ad Okinawa c'era una comunità fiorente e ne volevamo approfittare. Il viaggio andò liscio senza consumare una goccia di carburante, in pochi giorni fummo in vista dell'isola di Anami e vedemmo delle luci in lontananza. Probabilmente era la città di Naze, non ne sono sicuro e francamente non me ne frega un accidente, non ho comunque intenzione di tornare a sud per nessun motivo.

Come ho detto, queste luci di notte ci fecero individuare facilmente una città e il mattino seguente ci avvicinammo. Non avevano cannoni così ci disponemmo in modo da bloccare l'uscita dal porto e lanciammo un paio di colpi di artiglieria pesante, giusto per far capire che quelli di Tonaka fanno sul serio. Durante il giorno ci furono le contrattazioni, comunicammo la nostra richiesta di armi e viveri e ci aspettavamo che quei bifolchi cedessero in fretta; invece non ci fecero avere risposta. Sembrava normale amministrazione, affondammo un paio di barche di pescatori e aspettammo la notte. Spesso di notte gli assediati tentano qualche colpo di mano, si tratta solo di tagliargli subito i coglioni, ammazza la speranza e il giorno seguente ti avrebbero dato quel che ti spettava.

Ero di turno sul ponte quando vidi delle fiaccole illuminare una scogliera non troppo distante. Stavano certamente combinando qualcosa ma non era il caso di sprecare munizioni, così ci limitammo ad osservare ed ascoltare. Si sentivano dei mormorii, come dei canti, poi ci fu un grido e qualcosa venne gettato giù dalla scogliera. Dopo spensero le fiaccole e rimase solo il silenzio della notte. Cretini, pensai, speriamo che abbiano eliminato qualche capo ottuso, così l'indomani sarebbe finito tutto.

Era appena salito il sole, ero uscito per evacuare quando vidi un'ombra sotto l'acqua. Il fondale era parecchio profondo ma quando affiorò non potevo credere che ci fosse un balena proprio lì in rada, e sembrava una balena bella grossa. Mise fuori la testa, proprio a pochi metri da me e soffiò in alto. Merda che puzza, una cosa disgustosa, mi arrivarono gli schizzi di quella cosa e mi prese un colpo quando vidi che ero sporco di sangue. Sì avete capito bene, mi aveva spruzzato addosso un fiotto di sangue denso e maleodorante come quello di vostra madre quando vi ha partorito.

Corsi ad avvertire il capitano, ma quando fummo sul ponte ormai era iniziata. A qualche decina di metri da noi la nave più piccola scricchiolò e tremò, sollevandosi per un attimo come se dovesse ribaltarsi, due o tre uomini caddero in acqua e sparirono urlando in mezzo alla schiuma.

Ci fu un gran casino e tutti gridavano di correre alle armi, ma che si poteva fare? Io mi limitai ad aggrapparmi saldamente per non essere buttato giù dalla barca. Dalla nave di Tonaka qualcuno iniziò a sparare in acqua con una mitragliatrice, una raffica, due, poi sembrò che tutto si fosse calmato. Improvvisamente, di nuovo uno schianto terribile, questa volta proprio sull'ammiraglia. Uno scafo da guerra, capite? Mica una bagnarola da pescatori. Eppure la poppa si sollevò come se ci si fosse riversato sopra uno tsunami, e la gente che gridava e veniva scaraventata giù dal ponte.

Il nostro Capitano non era un idiota. Coraggiosi sì, ma cretini no. Fece avviare i motori e ci allontanammo subito mentre la nave di Tonaka veniva squassata da colpi tremendi.

Prendemmo il largo, se ci penso ora forse non fu una grande idea, ma in quel momento l'importante era andarsene il prima possibile da quel posto maledetto. Ci allontanammo per un po' a pieni motori finché non fummo così distanti da non poter più distinguere le altre barche. Non so se eravamo davvero abbastanza lontani, forse erano affondate e basta, comunque non ci sentivamo affatto al sicuro e continuammo ad allontanarci.

Non passò molto che l'uomo di vedetta sull'albero maestro si mise ad urlare, anche lui aveva visto quell'ombra sotto il pelo dell'acqua. Tutti erano in agitazione, facevano il nome dell'Umi Bozu del Kainanhoshi e di altri mostri marini, ma io l'avevo vista da vicino e sapevo il suo nome... Bakekujira, la balena fantasma!

Resistetti alla tentazione di scappare sotto coperta, sapevo che sarebbe stato inutile, così vidi il suo capo emergere fra le onde: un'enorme protuberanza grigiastra, dove si potevano chiaramente vedere i segni dei proiettili di mitragliatrice. Non potei distogliere lo sguardo, ero paralizzato dal terrore, e la vidi emergere ancor di più dall'acqua. Aveva un enorme occhio bianco che sembrava fissare dritto nelle mie pupille, e vicino all'occhio era ancora conficcata la punta di un arpione.

Improvvisamente fece uno scatto in avanti, come se volesse balzare sul ponte della nostra nave, ma invece si limitò a scuotersi ed agitarsi, spalancando la bocca enorme. Non so dire se avesse dei denti o dei filamenti di bava che pendevano, non ebbi il tempo di vedere perché a quel punto vomitò un corpo intero, un corpo umano. Riaffondarono entrambi, il cadavere e la balena, poi lei riemerse e ancora rigurgitò altri pezzi del suo pasto. Stava rivomitando in mare buona parte dell'equipaggio di due intere navi pirata, capite?! Mi chiedo se lì in mezzo ci fosse la testa del Ammiraglio Tonaka.

Comunque, fu allora che il nostro Capitano, un uomo che potrebbe afferrare una tigre per i coglioni e continuare a stringere, sbucò da sottocoperta con un grappolo di bombe a mano stretto in pugno e iniziò ad armarle una dietro l'altra e lanciarle verso quel mostro. Facevano un gran fracasso, e agitavano l'acqua facendo una gran schiuma bianca, ma una esplose a mezz'aria e l'onda d'urto investì un povero cretino che stava sul ponte, facendolo cadere in acqua. Stavamo già perdendo il contatto visivo con l'uomo a mare, quando quella cosa riaffiorò per un momento per poi inabissarsi immediatamente, portando con sé anche quell'ultimo pasto.

Dico ultimo perché da allora non la vedemmo più, ma vi assicuro che ancora adesso, quando mi trovo su fondali profondi e osservo il blu scuro dell'oceano, ho la certezza che qualcosa da là sotto ricambi lo sguardo. L'unica cosa che posso fare, è sperare che quel qualcosa non abbia ancora Fame.

Il richiamo di *Bakekujira*

Da anni ormai le acque meridionali dell'arcipelago sono minacciate da un essere che sembra essere l'incarnazione di un mostro marino delle leggende nipponiche: *Bakekujira*, la Balena Fantasma.

L'origine del suo risveglio è sconosciuta al pari di ogni altro Morto, ma grazie alle sue conoscenze occulte il Re del Ryukyu Ogata Goro è riuscito a trasformare una delle più terribili minacce per il suo Paese in un'arma di difesa. Il rituale da lui ideato, chiamato semplicemente "Il Richiamo", è infatti in grado di attirare il mostro e scatenare la sua Fame immortale contro le imbarcazioni che vi si trovano nei pressi.

Dopo una serie di invocazioni alla luce della luna, una vittima viene sacrificata tramite la recisione della giugulare con un'arma rituale; il corpo viene quindi gettato in mare prima che sopraggiunga il Risveglio. *Bakekujira* avverte la presenza del sacrificio anche a grande distanza e inesorabilmente nuota verso le acque dove è stato celebrato. La sua furia si abbatte contro qualsiasi imbarcazione si trovi nelle vicinanze, per saziare la propria Fame la balena ingoia interi corpi di marinai, vomitandoli quando si Risvegliano, ma anche allora il suo desiderio di uccidere non sembra arrestarsi finché ci sono esseri viventi alla sua portata.

Il rituale si limita ad attirare il mostro ma non è in grado di controllarlo, per questo Ogata ha istruito degli uomini fidati affinché ripetano il sacrificio attirando *Bakekujira* verso una piccola isoletta a nordest di Okinawa, lontano quanto basta per mettere al sicuro i pescatori del Ryukyu, ma sufficientemente vicino da permettere all'animale di accorrere in meno di un giorno se richiamato.

"Officiante: *Ia, ia, t'wagh-the froggoth p'twul Sui Rl'yeh fthej.*

Coro: P'twul froggoth p'twul Sui.

Officiante: F'ghat nobbakq k'mesz thui, p'twul Sui Rl'yeah fthej.

Coro: P'twul froggoth p'twul Sui.

Tutti: Ia, Ia Rl'yeah fthej."

- - Cerimonia del Richiamo



ARTI ARCANE

Rumoreggiano - Le fitte nubi nere - Resto immobile

Magia innata

I Doni sono una magia innata che si manifesta per ragioni inspiegabili in alcuni individui predisposti. Questa forma di magia è presente in ogni parte del mondo e segue le stesse misteriose leggi in Giappone come in Europa.

In termini di gioco qualsiasi personaggio può possedere un Dono innato così come descritto nel capitolo XVI del manuale base di *Sine Requie anno XIII*, e l'applicazione di queste facoltà segue le stesse meccaniche.

Esistono però altre forme di Arti Arcane che sono state sviluppate nell'estremo oriente, magie antiche la cui conoscenza viene tramandata attraverso l'iniziazione di pochi eletti e può essere accompagnata o meno da un particolare Dono innato.

Onmyodō

Il termine *Onmyodō*, che può essere tradotto come “via del sapere divinatorio Yin-Yang”, fu introdotto in Giappone fra il VII e VIII secolo d.C. e venne influenzato da Taoismo, Buddhismo e Shintoismo.

Lo stato imperiale fece propria questa scienza occulta e gli *Onmyoji*, maestri di quest'arte e delle pratiche meditative del Taoismo, lavorarono attivamente come strateghi militari e ufficiali di stato maggiore. Essi erano esperti dello studio e del calendario, di astronomia e di predizione, in particolare le loro divinazioni era volte a stabilire la strategia bellica in modo da ottenere l'aiuto delle forze naturali.

L'imperatore Tenmu fondò la *Onmyoryō*, casa volta allo studio di questa Via e la pose sotto il controllo dello stato. La divulgazione di questo sapere veniva quindi rigidamente ristretta agli appartenenti di questa casa, così nel periodo Heian (794-1192) famiglie come il clan Kamo e il clan Abe si trasmettevano per discendenza queste tecniche.

Altri aspetti dell'*Onmyodō* erano legati invece al rapporto con gli spiriti, ai modi per placare l'ira

delle anime dei morti e per difendersi da entità maligne, ma anche ad arti curative.

In seguito con il crescere del potere della casta guerriera dei Samurai la strategia venne basata sempre più su tecniche di guerra pragmatiche e la divinazione fu considerata *Kidō* (“via della menzogna”), ma questo sapere non è andato del tutto perduto e la figura degli *Onmyoji* viene solitamente associata ad alcuni particolari preti Shintoisti.

Dopo il Risveglio dei Morti quanti avevano l'ardire di definirsi *Onmyoji* acquisirono grande prestigio e influenza sia verso il popolo sia nei confronti di importanti politici e militari. Ma amuleti e sigilli magici si dimostrarono spesso incapaci di opporsi all'inarrestabile avanzare dei Morti e in molti, troppi, casi premonizioni sbagliate portarono alla perdita di molti uomini che andarono ad infoltire le fila dei cadaveri barcollanti. L'*Onmyodō* non poté salvare la Nazione e diversi praticanti furono giustiziati in quanto ciarlatani mentre altri vennero linciati da folle in preda alla disperazione.

Fra le comunità sopravvissute però, qualcuna fa ancora affidamento sui consigli e sulla guida di preti e *Onmyoji* che in questi casi conservano un grande carisma fondato sulla paura di un fenomeno che ancora sfugge alla comprensione. Si raccontano anche storie, al limite fra verità e superstizione, di praticanti di queste arti arcane che vivono in eremitaggi isolati nelle Terre Perdute, oppure che vagabondano nell'arcipelago perseguitando scopi misteriosi e occasionalmente offrendo protezione contro spiriti inquieti e maligni.

I prodigi dell'*Onmyodō* si manifestano per la maggior parte attraverso rituali e seguono le stesse regole descritte per la magia rituale nel capitolo XVI del manuale base di *Sine Requie anno XIII* (un test di Affinità Occulta legata all'Abilità del Rito specifico per l'esecuzione dello stesso, e poi l'estrazione degli Arcani Maggiori dati dall'Affinità

Occulta degli officianti per determinarne gli effetti). Le componenti materiali per eseguire i riti possono variare a seconda delle condizioni, ad esempio incanalare le forze degli elementi in montagna è diverso rispetto ad eseguire lo stesso rituale in riva al mare. Inoltre la pratica dell'*Onmyodō* è fortemente collegata con il Destino e quindi il Cartomante può decidere di sostituire gli Arcani Maggiori dati dall'Affinità Occulta con quelli legati alla Caratteristica Karma, in particolar modo se si tratta di rituali divinatori.

Lista: Rituali *Onmyodō*

DIVINAZIONE DEL TEMPO ATMOSFERICO

Questo rituale relativamente diffuso nella lontana epoca Heian consente di prevedere le condizioni atmosferiche del luogo in cui viene effettuato, la sua importanza è fondamentale sia per sfruttare al meglio il territorio in condizioni di guerra, sia per organizzare l'agricoltura o preparare la popolazione in occasione dei tifoni piuttosto frequenti soprattutto nelle regioni meridionali.

Gli eventi climatici possono essere previsti con tanto maggior anticipo quanto grande sarà la loro portata, ad esempio lievi piogge o giornate soleggiate vengono previsti con qualche giorno di anticipo, mentre forti tifoni, terremoti e grandi siccità possono essere individuati anche diversi mesi prima.

Per effettuare questo rituale gli *Onmyoji* si servono di un'esperta osservazione dei venti e dell'ambiente unita alla consultazione dei tavole divinatorie composte da una base quadrata in legno su cui ruota una semisfera dello stesso materiale, entrambe intarsiate con simboli arcani che si riferiscono al calendario tradizionale.

DIVINAZIONE MAGGIORE

Consultando tavole analoghe a quelle appena descritte e osservando il moto degli astri con complessi astrolabi e mappe della volta celeste, i Maestri del Sapere *Yin-Yang* possono prevedere le minacce o le condizioni favorevoli di fronte alle quali si troverà il loro popolo.

Oltre alla conoscenza arcana per poter vedere i segni premonitori, occorre grande saggezza anche per interpretarli. Da alcune di queste previsioni possono nascere vere e proprie profezie che

annunciano la caduta di un governo o la nascita di un importante condottiero, ma sembrerebbe che nessuna profezia avesse mai preannunciato la Vendetta degli Spiriti.

CONTROLLO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Questo rituale più difficile e meno conosciuto della semplice previsione del clima, consente di influenzare volontariamente la condizioni climatiche della regione in cui si trova il celebrante. Per raggiungere questo risultato il celebrante deve passare diverse ore di preghiera e meditazione all'aria aperta, inoltre il Cartomante dovrebbe applicare un malus al test sull'Abilità tanto maggiore quanto gli effetti desiderati si distaccano dalla condizioni climatiche naturali (provocare una nevicata primaverile nelle isole del sud sarà quindi molto più difficile che trasformare un violento acquazzone in una lieve pioggia).

TALISMANO DEL BUON AUSPICIO

Molti fedeli si rivolgono ai templi per avere talismani di buona sorte. La si può considerare superstizione, ma a volte la fortuna sorride veramente a chi possiede uno di questi talismani. Essi vengono creati per proteggere il portatore in una specifica situazione, i più comuni sono ad esempio per favorire la buona navigazione o il buon esito di una gestazione, oppure contro le malattie. Dopo il giorno della Vendetta degli Spiriti alcuni officianti iscrivono anche talismani di protezione dai Morti.

Fintanto che il personaggio ha un talismano con sé, il giocatore può decidere di pescare un Arcano Maggiore in più in una qualsiasi estrazione di Tarocchi che, a discrezione del Cartomante, sia inerente allo scopo del talismano. Tuttavia dopo essere stato utilizzato esso si romperà.

Possono essere iscritti su carta di riso, stoffa o legno e hanno effetto solo se sono stati ceduti spontaneamente da chi li ha costruiti o dal precedente possessore. Un talismano rubato o trovato casualmente può non essere efficace, la magia spesso si muove in base ai sentimenti delle persone.

FRECCIA INFALLIBILE

L'*Onmyoji* effettua un sacrificio personale ferendosi con una freccia (per ogni freccia, è sufficiente una

ferita lieve che causi la perdita di un punto di Vitalità). Con il sangue proveniente da questa ferita egli scrive il nome del proprio bersaglio (del quale deve quindi conoscere la vera identità) su un talismano di carta che viene legato alla freccia la quale, se scoccata entro pochi minuti dal rituale, andrà a colpire infallibilmente il suo bersaglio.

Non è necessario che la vittima sia in vista ma il tiro, per quanto improbabile, deve comunque essere possibile. La freccia quindi potrà trapassare un paravento di carta ma non una parete, non curverà se non quanto le consente il vento, non arriverà oltre l'orizzonte e così via. È anche possibile mirare ad un oggetto inanimato purché si sia in grado di identificare il bersaglio con precisione.

Il test di Affinità Occulta viene fatto in base all'abilità del celebrante, mentre l'Arcano Maggiore deve essere estratto in base all'Affinità Occulta di colui che scocca la freccia. Il Tarocco così scelto indica quindi la zona colpita e il danno subito dalla vittima secondo le normali regole del combattimento.

FANTOCCIO ILLUSORIO

Chi pratica le Arti Arcane deve affrontare l'incredulità della popolazione che spesso sfocia nella paura, per questo forse l'*Onmyodō* ha sviluppato questa tecnica che può essere usata per depistare eventuali attentatori. Usando un piccolo *origami* dalla forma umana è possibile creare un'immagine illusoria di sé che permane fintanto che non viene toccata da qualcuno o da qualcosa. L'illusione è di solito statica, ma a volte è possibile farle compiere dei piccoli e ripetitivi gesti.

CONTROLLO DELLA MENTE

L'*Onmyodō* può esercitare una notevole influenza sulle menti deboli che possono essere spinte ad azioni anche contro la loro volontà.

L'*Onmyoji* deve toccare con una mano la vittima e con l'altra un amuleto su cui sia scritto il nome di questa, recitando una breve formula. La vittima può tentare di opporsi tramite un test di Contrasto sulla Volontà, ma se fallisce è costretta a compiere le azioni indicate che vengono immediatamente portate a termine in modo compulsivo. Il talismano utilizzato può essere facilmente mascherato, ad esempio inscrivendolo su un ventaglio, e il test può

essere modificato in base al Tarocco estratto o a quanto l'azione desiderata vada contro i sentimenti del bersaglio.

RIVELARE LE PRESENZE

Una serie di sigilli e talismani scritti su carta di riso permettono di delineare un perimetro all'interno del quale, fintanto che il celebrante mantiene la propria concentrazione, ogni spirito ancora legato al mondo mortale diventerà chiaramente visibile a tutti i presenti che potranno anche udirne chiaramente le parole. Questo rituale non vincola la volontà delle Presenze che possono sempre agire secondo la propria natura, ma dà loro la possibilità di comunicare coi vivi. È bene però ricordare che molte di esse non possiedono una coscienza tale da poter instaurare un dialogo. Alcune non si rendono nemmeno conto della presenza dei viventi, ma poterne osservare il comportamento è importante per intuire il modo, se esiste, di liberarle definitivamente da ciò che le lega al mondo materiale.

BANDIRE LE PRESENZE

Alcuni sigilli molto potenti hanno il potere di proteggere un certo luogo, come una casa o una stanza, dalle Presenze. Nessuno spirito sarà quindi in grado di entravi, e quelli presenti saranno costretti ad allontanarsene immediatamente.

Ciò non bandisce però le Presenze dal mondo materiale, e per alcune di esse non poter accedere ad un determinato luogo potrebbe essere fonte di grande dolore, con conseguenze imprevedibili. Inoltre non è escluso che le Presenze più potenti siano in grado di rompere o oltrepassare questi sigilli.

RISVEGLIARE LE PRESENZE

Si ritiene che il legame che trattiene la Presenze al nostro mondo sia formato da forti passioni provate in vita. Alcuni *Onmyoji* sono in grado di sfruttare questi legami per far tornare dall'Aldilà gli spiriti dei deceduti, ma i più ritengono questo rituale blasfemo e impronunciabile perché, secondo alcune filosofie, impedisce all'anima di ricongiungersi al ciclo della Reincarnazione e questa è la più grande sofferenza che possa essere inflitta ad un essere vivente.

I praticanti di magia che, nonostante ciò, praticano simili rituali si servono delle ossa del defunto e, dopo ore di invocazioni, possono richiamarne lo spirito. Non è possibile controllare pienamente le azioni di una Presenza, ma esse possono essere indirizzate attraverso il legame che si sfrutta per incatenarla nel mondo dei viventi. Ad esempio lo spirito della vittima di un omicidio può essere scatenato contro il suo assassino, mentre quello di un Samurai morto per difendere il proprio castello può essere costretto ad esserne il guardiano per l'eternità. Tuttavia tale controllo è sempre instabile e rischioso perché il fine ultimo di ogni anima è quello di tornare a far parte del Tutto, e non è raro che una Presenza si rivolti contro chi l'ha evocata nel tentativo di liberarsi dai propri vincoli.

Il Grado di Realtà, i poteri e le reazioni di uno spirito così evocato dipendono dall'emozione che lo lega in questo mondo e dall'Arcano Maggiore che determina il risultato del rituale.

EVOCARE GLI INUGAMI

Questo truce rituale affonda le sue radici più nella magia nera orientale che nella vera via dello Yin e dello Yang, che lo ripudia al pari dell'evocazione della Presenze.

Un cane viene sepolto vivo lasciando la testa fuori dalla terra con una ciotola di cibo appena fuori dalla propria portata, e dopo giorni di sofferenza decapitato in modo molto doloroso. La sua testa viene quindi sepolta in una via trafficata e dopo un certo tempo portata insieme al corpo in un tempietto appositamente costruito. A questo punto il mago, o più spesso la strega secondo la tradizione, può evocare lo spirito feroce del cane defunto che perseguitera i suoi nemici fino alla loro morte.

Una volta adempiuto tale compito, però, lo spirito è libero dai vincoli e in alcuni casi può prendere possesso del corpo del proprio evocatore, che acquisirà forza e resistenza eccezionali, ma mentalità e comportamento canini.

CONTROLLARE GLI SHIKIGAMI

Gli *Shikigami* sono manifestazioni degli Spiriti evocati per servire un praticante dell'*"Onmyodō"*. Essi non possono essere percepiti agli occhi mortali, ma secondo le leggende del periodo Heian

appaiono a chi li controlla come degli *Oni* alti quanto un bambino. La loro natura è controversa: secondo lo Shintoismo tradizionale si tratta di manifestazioni delle forze naturali, secondo altri invece sono esseri provenienti da altre Realtà, o ancora estensioni dell'anima stessa del loro evocatore, mentre nell'opinione comune sono semplicemente il frutto di una fervida fantasia.

Evocare uno *Shikigami* richiede un rituale molto differente a seconda della natura dello Spirito, ma tutti i riti sono accomunati da un'offerta sacrificale, solitamente un oggetto, in accordo con la natura dell'essere richiamato. Questo oggetto costituirà il loro legame con il mondo materiale e la sua distruzione comporta la sparizione dello Spirito.

Solitamente uno *Shikigami* serve il proprio padrone per tutta l'esistenza, ma sono esseri possessivi e difficilmente accetteranno la presenza di un altro Spirito al servizio di chi li controlla.

Ai fini del gioco vanno considerati come delle Presenze. Il loro Grado di Realtà e i loro Poteri dipendono dal Tarocco estratto e da ciò che viene usato come offerta durante il rito.

TAIZANFUKUN

Si narra che i più grandi Maestri del Sapere *Yin-Yang* fossero in grado di riportare il soffio vitale in un corpo ormai defunto grazie al sacrificio volontario di un'altra persona.

Che sia realtà o leggenda, da quanto la leggi della vita e della morte sono state sovvertite sarebbe impossibile prevedere gli effetti di questo rituale e nessuno oserebbe tentarlo. Alcuni saggi interpellati alla Corte Imperiale dopo il giorno della Vendetta degli Spiriti hanno infatti ipotizzato che il Risveglio dei Morti sia stato causato da un utilizzo sconsiderato e terribile di questo prodigo.

"Ci sono diecimila cose nell'universo che gli uomini non possono comprendere. I defunti sono sempre stati in mezzo a noi, eppure gli uomini non potevano vederli.

Si dice che un portento dello Yin e dello Yang, chiamato Taizanfukun sia in grado di riportare la vita in un corpo tramite il sacrificio di un'altra persona. E allora mi chiedo, per riportare la vita in ogni corpo, cosa mai è stato sacrificato?"

– Onmioji

Ku-Ji Kiri

Il Buddhismo Zen e le pratiche meditative originarie della Cina e dell'India vengono esplorate da alcuni iniziati nel loro loro aspetto esoterico con lo scopo di creare maggior concentrazione, forza interiore e armonia con l'universo. Fra queste il *Ku-ji* ("nove segni") è l'arte più avvolta nel mistero. Si dice che la sua pratica, spesso attribuita ai guerrieri ninja, conferisca capacità ai limiti della facoltà umane ed oltre, fino a sconfinare nel campo della magia.

Conosciuto come *Ku-ji In* o *Ku-ji Kiri*, è l'insieme di nove posture e atteggiamenti meditativi volti ad incanalare l'energia vitale per metterla al servizio del praticante. La conoscenza di queste posture viene tramandata in gran segreto da alcuni clan ninja e da alcuni monaci. Divulgare, mostrare o anche solo parlare di questi segreti al di fuori della ristretta cerchia degli iniziati è considerato un crimine gravissimo.

I Nove Segni sono nove intrecci delle mani accompagnati da altrettante vocalizzazioni specifiche; attraverso ognuna di esse il praticante può attingere ad un particolare aspetto della propria energia interiore in grado di rafforzare il corpo, lo spirito e perfino alterare la realtà.

Le prodigiose applicazioni del *Ku-ji*, per quanto legate al mondo dell'intangibile e dell'inspiegabile, derivano dalla forza vitale del praticante e alla sua comunione con quanto lo circonda; sono quindi meno soggette agli imprevedibili capricci delle forze soprannaturali che regolano ciò che viene comunemente chiamato "magia" e i loro effetti sono più controllabili.

Una volta appreso uno dei Nove Segni, esso va annotato nella scheda del personaggio come un'Abilità, inizialmente a grado 0. Come detto, i Segni necessitano di una particolare respirazione, posizione delle dita e pronuncia di alcune sillabe iniziatriche. Il praticante dovrà quindi essere in grado di applicare liberamente questi tre fattori per poter attingere ai poteri del *Ku-ji*. I veri maestri dell'arte hanno però imparato a liberarsi anche da questi vincoli materiali e sono in grado di praticare il *Ku-ji* attraverso la semplice forza di volontà, è

quindi possibile tentare di farlo in ogni caso, ma la difficoltà sarà aumentata di 2 punti per ognuna di queste componenti che non può venire attuata (ad esempio tentare di praticare la posizione *Sha* in silenzio con le mani legate comporterà un malus di -4 al test).

Il test per valutare l'effetto della pratica *Ku-ji* viene fatto sulla caratteristica Affinità Occulta unita all'Abilità specifica della posizione, i risultati saranno tanto più eclatanti e duraturi quanto più grande è il divario fra il punteggio del praticante e l'arcano estratto. Il Cartomante potrà comunque a propria discrezione richiedere l'estrazione di un Arcano Maggiore in base al Karma del personaggio per valutarne gli effetti. Il tempo di concentrazione necessario può variare da pochi istanti a decine di minuti a seconda delle condizioni e dell'abilità del personaggio a giudizio del Cartomante e sarà comunque tanto minore quanto maggiore sarà lo scarto del successo. Se la concentrazione venisse interrotta troppo presto non si otterrà alcun effetto, indipendentemente dal successo del tiro.

Attenzione però, quando si portano all'estremo le facoltà del proprio corpo e del proprio spirito un Fallimento Critico può portare a gravi ripercussioni per il praticante che potrà subire conseguenze inspiegabili e drammatiche.

Le pratiche occulte non sono una scienza esatta e le variabili sono infinite, sta ad ogni Cartomante decidere la difficoltà e l'effettiva portata di queste arti all'interno della storia.

Lista: i Nove Segni

RIN Sigillo del Fulmine: Sigillo del Serpente.

Con la posizione *Rin* si fa fluire l'energia dal centro mistico del Serpente conferendo al proprio corpo elasticità e resistenza eccezionali. Ciò può prevenire rotture di tendini e ossa e rende le articolazioni estremamente flessibili tanto da potersi liberare da stretti vincoli o da passare attraverso piccole aperture.

PYO Sigillo del Fulmine maggiore: Arma formata dalle mani.

Attraverso questa posizione l'energia viene incanalata nei propri arti che possono colpire come vere e proprie armi. La tipologia di danno dei colpi a mani nude viene cambiata da Botta a Perforazione

oppure Taglio a seconda del tipo di attacco portato. Nota bene: non si applica alcun modificatore al danno, quindi se un pugno normalmente causa un danno di B-1, applicando con successo *Pyo* il danno sarà T-1.

TŌ Sigillo del Leone esteriore: Posizione della Porta del Guerriero.

Meditando in questo modo, il guerriero si estranea in parte dalle esigenze del suo corpo fisico aumentando così la propria resistenza a fame, sete, sonno e mancanza d'aria, riuscendo così a sopportare temperature e condizioni climatiche estreme.

Il fine più alto del Segno *To* è spalancare completamente la Porta del Guerriero riuscendo così ad abbandonare il proprio corpo fisico per muoversi svincolati da ogni limite materiale con il proprio Corpo Astrale (vedi capitolo XVI del manuale base di *Sine Requie anno XIII*), ma si dice che solo pochi individui nel corso dei secoli abbiano raggiunto questo apice.

SHA Sigillo del Leone interiore: Protezione dal Dolore.

Attraverso *Sha* l'iniziato attinge al fluire dell'energia per supplire alle debolezze del proprio fisico attutendo e addirittura ignorando completamente il dolore.

Se *Sha* ha successo completo, i malus alle azioni dati da ferite Lievi, Medie o Gravi vengono ignorati, in caso di ferita Mortale il malus è ridotto a -3 e non è necessario alcun test di Forza Fisica per non svenire.

KAI Sigillo dei Legami esteriori: Intuizione del Pericolo.

Kai è la strategia che si affida sull'istinto e l'intuizione. Con questa forma di meditazione l'iniziato ha una premonizione dei pericoli che lo attendono nell'immediato futuro accorgendosi così in modo quasi magico di trappole nascoste, nemici in agguato o minacce più grandi che incombono sul suo destino.

JIN Sigillo dei Legami interiori: Intuizione delle Intenzioni.

Jin sviluppa il principio dell'Unione. Lo spirito del guerriero e del suo avversario si armonizzano e così l'adepto è in grado di intuire le intenzioni nascoste

di un'altra persona, svelarne le menzogne e tramite una conoscenza più profonda del *Ku-ji* addirittura di ascoltarne i pensieri.

Il bersaglio di questa tecnica può cercare di opporvisi tramite un Test Confrontato fra la propria Volontà e l'Abilità *Jin* del praticante correlata ad Affinità Occulta.

RETSU Sigillo del Pugno di Saggezza: Imporre il proprio Spirito.

Assumendo questa posizione l'iniziato è in grado di proiettare la propria forza psichica nel cuore dell'avversario. La vittima viene inondata da stimoli confusi e intangibili che possono sfociare in allucinazioni sensoriali, il risultato è la netta sensazione di un pericolo mortale ed imminente che turba la concentrazione. È lo spirito di predatore che incombe sulla vittima la quale dovrà superare un Test di Paura, o in casi estremi di Terrore, oppure subirne le conseguenze.

ZAI Sigillo de Cerchio del Sole: Controllo degli Elementi

Il Segno *Zai* annulla lo spirito del praticante permettendogli di raggiungere una comunione più profonda con gli elementi naturali che lo circondano, fino a piegare questi al proprio volere. Annullare la propria Volontà per imporla.

In questo modo egli ottiene un certo controllo sui cinque elementi che si piegano alla sua volontà pur senza rinnegare la propria natura, ad esempio diviene possibile affievolire o divampare un fuoco, far scorrere l'acqua più o meno velocemente oppure ammorbidente o indurire la terra.

Fondere il proprio spirito con gli elementi ha però dei rischi non indifferenti, un fallimento grave in questa situazione potrebbe portare a conseguenze fatalmente spettacolari.

ZEN Sigillo della Forma nascosta: Svanire nell'Ombra.

Zen consente di divenire invisibili non agli occhi, ma alla mente degli avversari e quindi è tanto più efficace quanto più le vittime non sono coscienti della presenza del guerriero-ombra. Buio, nebbia, o semplicemente l'ignorare la sua presenza sono elementi determinanti.

Può concretizzarsi con un bonus ad un Test su Intrufolarsi o nascondersi, oppure portare a tutti gli effetti alla famigerata invisibilità dei *ninja*.

KURODA SHIRO, *ninja jonin*

Profilo: Quando il Maestro Kuroda spinse le proprie percezioni oltre la Porta del Guerriero, percepì una realtà trascendente di tale portata da strappare letteralmente la sua anima in due. Parte di essa tornò nel proprio corpo, contaminata da una volontà inumana. Un'altra parte invece rimase sospesa in un limbo, una dimensione dove si aggirano gli Spiriti, dalla quale può vedere molto del mondo dei viventi, ma difficilmente può interagirvi se non manifestandosi nei sogni di alcune persone predisposte.

Questa parte del Maestro Kuroda sta cercando, con tutti i propri mezzi, di impedire all'entità che ha visto oltre la Porta di irrompere nel mondo dei vivi.

Tarocco dominante: Il Papa

Altre forme di magia

La Magia è una forza mutevole e difficilmente classificabile, probabilmente ne esistono tante manifestazioni quanti sono i suoi praticanti.

In Giappone molte forme di esoterismo sono legate a particolari sette Buddiste oppure assumono caratteri sciamanici cercando di crescere in armonia con le forze della Natura. Fra questi iniziati vengono annoverati gli *Shugenja*, monaci erranti o eremiti che trascorrono la vita in meditazione immersi nella natura selvaggia arrivando a comprenderne lo spirito in un modo che agli occhi dei profani appare “magico”.

Altri riti particolari vengono descritti nei capitoli dedicati ai luoghi dove si sono sviluppati.

YAMANBA, la vecchia della montagna

Aspetto: La scarsa cura che ha del proprio aspetto la porta a sembrare una centenaria, ma la sua voce e il modo in cui si muove sembrano quelli di una donna molto più giovane. Veste comodi abiti da viaggio, spesso strappati e sporchi, i capelli sono tagliati malamente. Il viso è sempre coperto da una maschera *Hannya*, simbolo di saggezza che viene molto facilmente confuso con una figura



demoniaca, cosa che inevitabilmente aumenta la diffidenza di chiunque la incontri.

Storia: Nessuno sa come possa vagabondare da sola in mezzo alle Terre Perdute, la sua semplice sopravvivenza è fonte delle più ardite speculazioni superstiziose.

Si ciba dei frutti spontanei della terra, ma nelle stagioni in cui è più difficile raccogliere radici e bacche a volte si stabilisce non lontano da una comunità, offrendo la sua profonda conoscenza dell'erboristeria *kanpo* e di altre forme di medicina naturale in cambio di una ciotola di riso o di una coperta contro il freddo. Alcuni la accolgono come guaritrice ma i più la temono considerandola una creatura maligna. Chi l'ha incontrata durante le sue peregrinazioni racconta improbabili storie di come si difenda dai Morti con una forza sorprendente, dell'aiuto che offre ai viaggiatori o al contrario di come cerchi di derubare i mercanti con astuti tranelli.

Forse nessuna di queste storie è veritiera, forse lo sono tutte, in ogni caso *Yamanba* prosegue imperterrita il suo stile di vita solitario che riporta alla mente quello dello *Shugendo*, una pratica fra il monastico e l'esoterico, in armonia con le forze della Natura.

Carattere: La vecchia si diverte a parlare in modo enigmatico ed elusivo confondendo le poche persone con cui ha a che fare, ma nel profondo è una persona molto diretta. Forse nessuno riesce a capirla perché non c'è nulla da capire e lei è semplicemente ciò che appare.

Tarocco dominante: La Forza

Il Fiore e il Drago

*Il mondo è un Fiore splendente
che attende come ogni fiore di ciliegio
di raggiungere la perfezione
quando i suoi petali saranno appassiti
e potranno essere divorati.*

*Il Drago è al di là del tempo e dello spazio
Egli striscia oltre la soglia e attende,
contorcendo le sue spire infinite,
di attraversare la porta della carne
e poter divorare tutto ciò che è.*

*Il Fiore e il Drago non sono neri
il Drago e il Fiore non sono bianchi
Essi sono per noi come il colore per i ciechi.*

*Il loro destino è di compenetrarsi
quando le barriere intangibili saranno abbattute
quando fra vita e morte non vi sarà più distinzione.*

*Allora un tempio di magnifica architettura
sarà eretto dalla carne e con la carne.
Allora Drago e Fiore saranno una cosa sola.
Perfetti.*

- *Pagina de Il Fiore e il Drago , attualmente in possesso di Kumaya Sakurako, a Kanazawa.*

I pochi iniziati che ne conoscono l'esistenza, si riferiscono col nome de Il Fiore e il Drago ad una serie di pagine di cuoio, che messe insieme formerebbero un testo unico.

Le pagine appaiono come fogli di pergamena, presumibilmente ricavati da pelle umana.

Osservandole attentamente è possibile vederle muoversi e accartocciarsi incessantemente, ad una lentezza quasi impercettibile. Alcune pagine sembrano essere state marchiate a fuoco sulla pelle, altre incise con strumenti taglienti, altre ancora sembrano tatuate. Lo stesso linguaggio varia da un esemplare all'altro, partendo da ideogrammi antichi fino ad arrivare ad un Giapponese moderno e scurile.

Se esiste un unico autore di questa opera frammentaria, è ignoto. Coloro che credono nella veridicità del testo sostengono che le scritte appaiano sul corpo di alcuni prescelti appena prima della morte, per volere dell'entità chiamata il Drago, intorno alla quale ruota il testo blasfemo.

Se messe assieme, le pergamene dovrebbero descrivere una serie di rituali basati su sacrifici umani, grazie ai quali dovrebbe essere possibile conoscere il volere del Drago e infine permettere la sua incarnazione nel mondo materiale, affinché questo ne venga divorato.

Pochi sono a conoscenza dell'esistenza di quest'opera, e ancor meno quelli che la reputano qualcosa più che i deliri di un folle. Tuttavia sembra che da dopo la Vendetta degli Spiriti alcune persone si stiano adoperando per entrare in contatto con questa entità attraverso sacrifici rituali, nella convinzione che attraverso la carne delle vittime il Drago manifesterà la sua volontà e renderà noto il modo per spalancare la porta che lo divide dal mondo dei mortali.

HORISHI, Presenza

Aspetto: Privo di una vera e propria forma materiale, si manifesta attraverso i tatuaggi che sembrano prendere vita, parlando direttamente alla mente del loro portatore.

Storia: Egli non ricorda molto della propria vita mortale e non è interessato al proprio passato, sa solo di essere stato un maestro tatuatore vissuto a Tokyo, e di aver inciso la pelle di centinaia di persone. Percepisce ancora l'esistenza delle sue creazioni che costituiscono il suo legame col mondo dei vivi, la dimensione che egli chiama il Fiore.

Quando la morte lo liberò del peso del proprio corpo, poco prima della Vendetta, il Tatuaore

raggiunse nuovi mondi e nuove realtà. Vide con gli occhi dello spirito l'essere chiamato il Drago: un'entità che sembrava avvolgere in spire infinite il mondo materiale e bramava di poterlo compenetrare.

Al cospetto di questa entità, il Tatuatore comprese che il destino e scopo ultimo del mondo è di trovare la propria fine fra le spire del Drago, e la realizzazione di ogni anima è di servire il Drago verso questo scopo. Ricacciato e confinato fra i viventi, Horishi scoprì di essere potente e trovò naturale usare la propria influenza nel mondo materiale affinché vengano ritrovate e riunite le pagine del libro "Il Fiore e il Drago". Esso infatti è la manifestazione e materializzazione della volontà del Drago e rappresenta una chiave di comunicazione fra le due realtà.

Carattere: Horishi ha completamente trasceso il sistema di valori umani e di conseguenza il suo modo di ragionare è molto lontano da quello dei vivi. Le sue azioni sono unicamente rivolte a compiere la volontà del Drago, che egli percepisce, o la meno crede di farlo, interpretando i segni del destino e soprattutto le parole de "Il Fiore e il Ciliegio". Egli è convinto di essere solo uno strumento al servizio di un destino certo e inevitabile.

Poteri: è una Presenza di grande potere (Grado di Realtà 6), ma può manifestarsi solamente tramite i tatuaggi fatti da lui. In vita ha tatuato centinaia di persone, ma può ancora esercitare la propria arte prendendo il controllo del corpo di un suo tatuato. Su chiunque abbia la pelle ornata da lui, Horishi è in grado di esercitare un controllo completo e diretto, oppure più sottile e a lungo termine, spingendo la persona a perseguire i suoi scopi. Attraverso i tatuaggi egli è in grado di percepire ciò che accade nel mondo, di parlare e prendere forma nell'inchiostro, anche contemporaneamente in più posti lontani fra loro.

I suoi poteri influenzano anche i Morti, e la sua posizione al di fuori del fluire del tempo gli permette di percepire contemporaneamente ciò che accade nel futuro e nel passato. Questo rende anche difficile la comunicazione con la Presenza in quanto essa confonde il prima e il dopo e dà per

scontato ciò che per i mortali deve ancora accadere; ma questo non ha importanza visto che le sue comunicazioni sono per lo più unidirezionali.

Tarocco dominante: Le Stelle.

Yōkai: Presenze

Nell'arcipelago giapponese la realtà percepita dagli uomini sembra un passo più vicina al mondo degli Spiriti, che si manifestano con maggiore frequenza e intensità rispetto ad altre parti del mondo. Dal giorno della Vendetta degli Spiriti, numerose entità diverse dai morti Risvegliati, eppure altrettanto inspiegabili e inquietanti, sono entrate in contatto con la nostra realtà. Sebbene quelli che hanno avuto un'esperienza diretta siano una minoranza, il fenomeno è abbastanza diffuso da essere considerato una realtà assodata dalla maggior parte dei sopravvissuti.

Nel folklore e nella religione giapponesi gli *yōkai* sono innumerevoli e diversi fra loro. Gli *yūrei* sono gli spiriti dei morti che rimangono legati al mondo dei vivi; alcuni animali come volpi e tanuki, raggiunta un'età venerabile, possono essere dotati di poteri magici e considerati *yōkai*; addirittura gli oggetti domestici possono sviluppare uno spirito proprio e diventare così *tsukogami*.

Forse perché la tradizione affonda le radici in antichi contatti con gli spiriti che nel 1957 infestano il Giappone, o forse perché gli uomini vedono ed interpretano i fenomeni attraverso la propria cultura, le Presenze che infestano l'arcipelago sembrano spesso rispecchiare almeno in parte questi *yōkai*. I più saggi esitano tuttavia ad inquadrarli così facilmente e sanno che la loro origine è sconosciuta e il loro comportamento è imprevedibile.

Nuovi Gradi di Realtà delle Presenze

(Per maggiori dettagli vedi Sine Requie anno XIII manuale base, capitolo XVI)

L'interazione di uno *yōkai* con il mondo materiale non è sempre costante, tuttavia

Presenze di Grado di Realtà 6: *yōkai* che possono manifestarsi sotto numerosi aspetti, anche nello stesso momento. La loro semplice presenza incute nei mortali forti emozioni contrastanti che portano i più sensibili ad uno stato confusionale. Hanno più

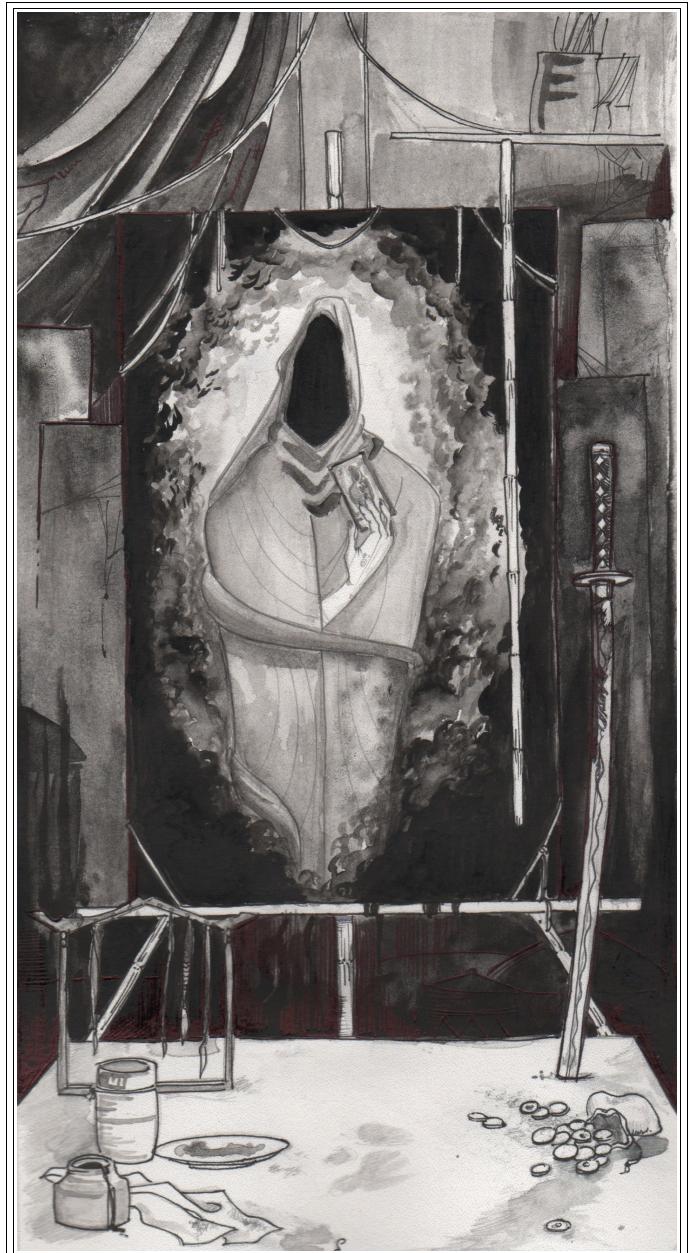
personalità, forti e anche divergenti fra loro, che possono esprimere contemporaneamente attraverso le diverse manifestazioni di sé. Anche se i Traocchi Dominanti possono essere antitetici, il loro scopo è comunque condiviso e spesso portato avanti in maniera ossessiva.

Presenze di Gradi di Realtà 7: entità di tale potere sono state adorate come dei in Giappone e in altre parti del mondo. Possono manifestarsi in più luoghi contemporaneamente, sotto diverse forme, oppure incarnarsi in un corpo indistinguibile da quello umano. In questo caso tendono a comportarsi seguendo un'unica personalità, ma il loro modo di ragionare e i loro fini possono essere molto differenti da quelli dei mortali.

"I Morti non sono il nemico peggiore da cui difenderci. Esistono cose contro cui le armi non servono a nulla e che possono portarti ad un destino peggiore della morte.

Hai mai sentito parlare dei tanuki di Yamagata? No, meglio non parlarne, non avrei dovuto nominarli."

- Mamoru, yojimbo



APPENDICE - ABILITA' PRECIE E DIFETTI

Regala ancora - Qualche giorno sereno - Il vecchio Ottobre



Per le regole sul funzionamento di Abilità, Pregi e Difetti, vedi il manuale base di *Sine Requie* anno XIII, capitolo VI.

Abilità

Arti Zen

In Giappone diverse arti, o Vie, vengono studiate e tramandate con una particolare attenzione all'introspezione personale. Chi studia una di queste Vie ha lo scopo, attraverso la loro pratica, di raggiungere una consapevolezza superiore.

Lo *Shodō* (calligrafia), l'*Ikebana* (disposizione di composizioni floreali) e lo *Iaidō* (estrazione della spada) possono essere alcuni esempi. Queste arti hanno per gli spettatori un valore estetico e può essere richiesto un test su questa abilità per determinare la riuscita dell'opera materiale.

Per riflettere invece la fermezza d'animo che deriva da questi studi e allenamenti, è possibile sommare il bonus dato dal livello di abilità a qualsiasi prova di Paura, Orrore o Terrore richiesta al personaggio.

Nel caso un personaggio pratichi più Arti Zen diverse, si dovrà tenere conto solo del bonus più alto fra di esse.

Hojo-jutsu (Des. Man.)

Antica tecnica per immobilizzare un prigioniero tramite corde di canapa e aste di bambù.

Oltre a ricercare il modo più efficace per impedire che la vittima possa liberarsi, evitando al contempo di infierire danni fisici, l'esperto di *hojo-jutsu* ricerca anche la bellezza artistica nei nodi e negli intrecci di corde praticati. Una forma più moderna di questa ricerca estetica è il *kinbaku* (vedi).

Sulla scheda del personaggio è possibile segnare quest'arte come *hojo-jutsu* oppure *kinbaku*, a seconda del background del personaggio stesso. L'unica differenza in termini di gioco è che l'esperto di *hojo-jutsu* si concentra sull'efficacia dell'immobilizzazione, quindi i suoi lavori saranno artisticamente meno apprezzati, mentre chi pratica *kinbaku* troverà maggior difficoltà dovendo immobilizzare un prigioniero che oppone resistenza.

Iaidō (arte Zen, propedeuticità: *kenjutsu*) (Coo.)

Lo *Iaidō* è lo studio dell'estrazione della spada dal fodero. Si applica a *katana*, *wakizashi*, e *iaito*,

tenendo conto dell'arma con cui solitamente il combattente si addestra.

Oltre a concedere il bonus delle arti Zen contro Paura, Orrore e Terrore, lo spadaccino può sommare alla propria Risoluzione il bonus dato dal suo livello di *iaidō*, se sta usando questa abilità.

Data la natura particolare di questo studio però, l'abilità può essere sfruttata solo nel primo round di combattimento (con tutti gli eventuali attacchi multipli e parate che esso comprende). Le prove di abilità con le armi sopra citate per i round seguenti dovranno essere effettuate su *kenjutsu*, o su Uso-arma-, non più su *iaidō*.

Jujutsu (regole opzionali per la lotta) (Coo.)

Con questo nome si indicano le arti marziali che sfruttano proiezioni e leve articolari per neutralizzare gli attacchi avversari. In base al background del personaggio si può indicare sulla scheda il nome di uno stile marziale analogo, come ad esempio l'*aikidō*, che seguirà le stesse regole.

Questi stili di combattimento vengono spesso studiati da chi si propone come guardia del corpo in difesa dai Morti perché rompere le articolazioni e immobilizzare l'avversario è l'unica tecnica che garantisca una speranza, per quanto fleibile, di prevalere in uno scontro a mani nude contro un cadavere Risvegliato.

Innanzi tutto il combattente deve effettuare a mani nude un attacco o una parata, che verranno calcolate col l'abilità Rissa o *Karate* (vedi). In caso di successo deve essere fatto nello stesso turno, quindi con malus dato dall'azione multipla, un test su Coordinazione + *Jujutsu* contrapposto alla Coordinazione della vittima. Se anche questa prova ha successo, la vittima è immobilizzata e non potrà fare altre azioni finché non si sarà liberata.

Chi sta effettuando la presa può pescare quindi un Arcano Maggiore per determinare il danno, in alternativa si può sempre scegliere di tenere immobilizzato l'avversario senza causare danno. Il danno è sempre considerato da Botta ed è soggetto ai modificatori dati dalla Forza. Nel caso la presa fosse seguita ad un attacco andato a segno, si estragga un AM anche per esso.

Ogni round di combattimento chi subisce può provare a divincolarsi con un test contrapposto di

Forza Fisica + *Jujutsu* (dimezzata quindi per chi non possiede l'abilità). Se prevale chi sta tenendo la presa, egli può scegliere di infliggere nuovamente il medesimo danno di prima nella stessa locazione, senza nuove estrazioni.

Chi mantiene l'immobilizzazione può lasciarla andare in qualsiasi momento come azione gratuita, ma in ogni caso entrambi i combattenti non possono fare altre azioni finché sono ingaggiati nella presa. In questo modo è possibile nel giro di pochi round procurare danni tali da rendere inservibile un arto, le ferite mutilanti indicheranno non tanto l'estirpazione dell'arto quanto la rottura di ossa, tendini e giunture.

Si noti bene tuttavia: per quanto esistano prese in grado di agire su torso e testa (schiaffiamento delle costole o dei bulbi oculari ad esempio), questo tipo di attacchi saranno molto meno efficaci contro i Morti. Occorre solo un minimo di buon senso da parte del Cartomante per capire che non è possibile a mani nude amputare l'inguine o il tronco umani, si lascia alla discrezione dell'arbitro di gioco valutare l'effetto che queste prese possono avere su un Morto. Inoltre si ricordi che essi possono tentare per ore di divincolarsi da una presa senza mai stancarsi e desistere, cosa che rende difficilissimo immobilizzare un Morto più a lungo di qualche minuto.

***Kanpo* (Mem.)**

È la conoscenza della medicina tradizionale. Comprende molte nozioni di erboristeria, agopuntura, e usa l'applicazione di pietre calde per lenire dolori muscolari.

***Karate* (Coo.)**

Con questo nome si indica lo studio marziale della lotta a mani nude. In accordo con il background del personaggio, è possibile segnare sulla scheda il nome dell'arte marziale studiata. Che si tratti del *Kataredō*, *Kenpo* o di altre arti marziali ad esempio di origine cinese o indiana, ai fini del gioco si possono applicare le stesse regole.

Questa abilità si differenzia dalla semplice Rissa in virtù di uno studio attento e codificato, che deve quindi essere portato avanti sotto la guida di un *Sensei*. In termini di regolamento, *Karate* e Rissa si applicano nello stesso modo, ma i personaggi che

studiano un'arte marziale specifica otterranno dei particolari *bonus* quando viene usata questa abilità:

***Karate* grado 5: colpire parando.**

Al quinto grado di abilità, un *karateka* è in grado di trasformare ogni parata in un attacco. Ogni parata condotta a buon fine dà il diritto di eseguire immediatamente un contrattacco che verrà contato come un'azione gratuita, quindi non porterà ulteriori malus per le azioni multiple.

***Karate* grado 7: conoscenza dei punti vitali.**

A questo livello sa esattamente come e dove colpire l'avversario per causare il massimo danno. Ogni attacco portato con l'abilità karate ha una classe di danno aumentata di +1. Il bonus si può applicare a qualsiasi zona colpita, ma non contro i Morti.

***Karate* grado 8: parata contro le armi.**

Un *karateka* esperto può parare un colpo portato con armi da mischia, anticipando l'avversario o sfruttando le parti non taglienti dell'arma. Ovviamente questo non è possibile contro armi da fuoco o da lancio, e una parata fallita in questo caso può rivelarsi molto pericolosa.

***Kenjutsu* (Coo.)**

È l'arte marziale che studia l'utilizzo delle principali spade giapponesi, che si differenziano nell'uso da quelle occidentali.

Comprende quindi tipicamente le spade curve ad un tagliente, siano esse corte, medie o lunghe.

Laddove le regole indichino genericamente l'abilità Uso -arma-, essa può quindi comprendere anche il *kenjutsu*.

***Kinbaku* (Cre.)**

Letteralmente "legamento stretto", è una forma artistica di costrizione erotica per mezzo di corde. È normalmente la donna che viene legata e resa inerme per l'eccitazione della coppia, ma quest'arte ha un valore intrinseco anche al di fuori dell'ambito sessuale e ricerca la bellezza estetica tramite particolari nodi e intrecci di corde sul corpo, e il rapporto fra la posizione di immobilità e le forme del corpo nudo.

Chi pratica quest'arte può trovare consensi all'interno di una ristretta cerchia di appassionati, ma generalmente sarà difficile farla apprezzare ad un pubblico più vasto. Sicuramente più applicato dopo la Vendetta degli Spiriti è l'*hojo-jutsu* (vedi).

Sulla scheda del personaggio è possibile segnare quest'arte come *kinbaku* oppure *hojo-jutsu*, a seconda del background del personaggio stesso. L'unica differenza in termini di gioco è che l'esperto di *hojo-jutsu* si concentra sull'efficacia dell'immobilizzazione, quindi i suoi lavori saranno artisticamente meno apprezzati, mentre chi pratica *kinbaku* troverà maggior difficoltà dovendo immobilizzare un prigioniero che oppone resistenza.

***Kyudō* (arte Zen) (Mir.)**

È lo studio del tiro con l'arco tradizionale.

Per quanto quest'arma sia stata praticamente abbandonata sia nella caccia sia, ovviamente, nei campi di battaglia, il suo studio è stato promosso come disciplina sportiva durante l'imperialismo giapponese, e in alcuni ambienti viene tramandato in quanto arte Zen.

Sulla scheda del personaggio può essere indicata come arte Zen o meno, a seconda del background.

Meditazione Zen (arte Zen) (Vol.)

Anche dopo il Giorno della Vendetta degli Spiriti rimane qualche raro monastero dove monaci Buddhisti portano avanti una vita dedita alla contemplazione spirituale.

Regola opzionale: Per ogni sei mesi di permanenza presso un monastero e di studio sotto la guida di un Maestro, un personaggio ha la possibilità di guadagnare un punto di Equilibrio Mentale.

Occorre fare un test di Karma, un successo indica l'aumento di Equilibrio Mentale (e l'acquisizione dell'abilità Meditazione, per chi non la possedeva) mentre un fallimento è sintomo dell'incapacità del personaggio di capire questa filosofia. Potrebbe essere stato espulso dal monastero per il suo comportamento, o non aver sopportato l'ascetica disciplina che si richiede agli allievi.

Navigazione (propedeuticità: Pilotare -barche-) (Int.)

È l'insieme delle abilità che servono per determinare la posizione e la rotta di un'imbarcazione.

Di giorno in vista della costa navigare può sembrare facile ma la quasi totale scomparsa dei fari ha reso anche la navigazione costiera difficile e rischiosa. Una buona stima della rotta può accorciare di

diverse ore anche un viaggio relativamente breve, mentre al contrario un errore di navigazione costiera potrebbe portare a perdere irrimediabilmente, anche allontanandosi solo poche decine di miglia dalle acque conosciute.

Un navigatore deve saper leggere le carte nautiche, avere almeno le nozioni base di geometria e astronomia per stabilire il punto nave, e ha una certa conoscenza empirica della meteorologia.

L'abilità nel timonare una nave di grossa stazza non va necessariamente di pari passo con quella di stabilire le rotte, ma un buon comandante deve essere in grado di coordinare gli addetti al timone, alle caldaie e alle vele o ai remi. Quindi per semplicità di gioco possiamo assimilare nella Navigazione anche la capacità nel condurre le navi, a vela o a motore a seconda del tipo di barche che il personaggio sa pilotare (ricordiamo come prerequisito si devono avere al meno 5 gradi in un'abilità di pilotare barche).

Pilotare -barche- (Per.)

Condurre una barca a motore o una a vela è sostanzialmente differente, quindi il personaggio dovrà sviluppare in modo differenziato l'abilità Pilotare -barche a motore- e Pilotare -barche a vela-, sebbene il Cartomante possa permettere di sfruttare la propria abilità anche per condurre imbarcazioni di tipo differente, con un malus appropriato.

In caso di navi con entrambi i tipi di propulsione, si deve ovviamente far riferimento al tipo di propulsione utilizzata al momento del test. Nel caso in cui si stia navigando con propulsione ibrida, il motore può facilmente prevalere sulla forza del vento e il test deve essere quindi eseguito su Pilotare -barche a vela-.

Per quanto riguarda le navi di stazza maggiore, che quindi non possono essere condotte da un solo uomo, l'abilità Pilotare -barche- si riferisce esclusivamente alla capacità del timoniere. Per coordinare la sua azione con quella del resto dell'equipaggio è necessaria l'abilità di Navigazione.

Simulare (Vol.)

Si tratta della capacità da parte di un Morto di simulare il comportamento dei vivi e le funzioni

vitali. Comprende azioni Banali come scegliere i vestiti adatti in base al clima, fino a prove Assurde come controllare volontariamente il battito cardiaco.

Questa abilità viene automaticamente imparata a Grado 0 da tutti i personaggi Risvegliati come *Inscii* o *Diabolici*, è importante per la loro sopravvivenza in un contesto dove i *Kamen Shinin* sono cacciati come streghe.

Travestirsi (Cre.)

La capacità di cambiare o nascondere il proprio aspetto con trucchi, costumi, o con stracci e strumenti di fortuna. Indica altresì l'astuzia di scegliere il travestimento giusto nell'ambiente e per lo scopo che si vuole ottenere.

L'abilità può essere usata anche per truccare e travestire altre persone, ma si riferisce soprattutto all'aspetto visivo. La recitazione della maschera che si è scelta viene solitamente interpretata con Raggirare.

Pregi

Carriera sfolgorante (-5): Il personaggio ha fatto carriera molto velocemente. In fase di creazione può accedere ad una Professione Avenazata pur avendo meno di 40 anni, oppure un personaggio Maturo può accedere ad una Professione Eccellente.

Pronto a morire (-3): Non esiste paura della morte nel suo cuore, non esiste esitazione. Chi è Pronto a morire supera automaticamente qualsiasi Test di Paura e ottiene un +2 alla Risoluzione in combattimento.

Questo Precio può essere acquisito solo da chi ha 10 punti o meno in Distanza dalla Morte; se tale caratteristica sale a 11 o più il Precio viene automaticamente perso.

Difetti

Occidentale (+3): I caratteri somatici sono nettamente diversi da quelli giapponesi. Un occidentale è facilmente riconoscibile, e generalmente suscita un'iniziale diffidenza.

Perseguitato (+6): Quale che ne sia il motivo, uno *yōkai* (Presenza di Grado 1) perseguita il personaggio, tormentandolo nei momenti meno opportuni e influenzando con la propria presenza l'umore e le emozioni del persinaggio e di chi gli sta intorno. Lo *yōkai* ha sicuramente uno scopo, raggiunto il quale lascerà in pace il personaggio, ma fino ad allora la vita sarà difficilissima. L'origine, le caratteristiche e lo scopo del persecutore devono essere stabilite dal Cartomante, in accordo col giocatore o a sua insaputa.

Senso del dovere (+2): Ha un radicato senso del dovere verso i propri superiori o verso una persona specifica. Le sue azioni sono volte ad obbedire agli ordini o a compiacere una persona, magari per redimere qualche vecchia mancanza. A discrezione del Cartomante può rappresentare anche un vantaggio per la reputazione del personaggio e concedere un piccolo bonus alle prove di Volontà qualora si agisca seguendo il proprio senso del dovere.

Yubitsume (+3): Il personaggio ha avuto connivenze con la *yakuza*, nei confronti della quale ha commesso qualche errore o contratto qualche debito. Per fare ammenda ha dovuto amputare il dito mignolo o una falange. Questa menomazione, oltre alle conseguenze più ovvie (-1 Des. Man.) identifica immediatamente il portatore come persona poco affidabile e dal passato losco. Solo in alcuni ambienti ristretti può essere vista come un segno di coraggio e onore.

APPENDICE PROFESSIONI NEL GIAPPONE

Fuori dal ponte – S'affaccia il marinaio – Odor di pioggia

Geisha

Abilità: Ascoltare, Osservare, Persuadere, Ballare, Cantare, Suonare -strumento-.

Caratteristiche per abilità: Aspetto, Creatività, Socievolezza.

Le *geisha* vengono educate fin dalla tenera età per esibirsi nel canto e nella danza, intrattenendo gli ospiti con spettacoli raffinati e fornendo una piacevole compagnia nelle serate sociali.

Sono quasi sempre affiliate alla casa che ha provveduto alla loro educazione, che raccoglie i proventi delle loro esibizioni, oppure si appoggiano ad un patrono detto *danna* che si fa carico del loro mantenimento e delle onerose spese necessarie per vestiario, trucchi e strumenti musicali.

Dopo la Vendetta degli Spiriti sono rimaste poche le persone che possono permettersi la loro compagnia, e ancor meno le case in grado di fornire un'educazione adeguata. Fra le comunità sopravvissute sono rinomate le *geishe* di Kanazawa e Sendai, la loro semplice presenza rappresenta un importante *status simbol* per chi le ospita.

Ogni *geisha* deve possedere il Pregio Comportamento educato.

Geisha, spia (A)

Abilità: Stesse della *geisha* + Raggirare, Uso -arma-, Politica ed economia.

Caratteristiche per abilità: Stesse della *geisha* + Intuito.

La loro presenza nelle occasioni più importanti, l'apparente inoffensività e la confidenza che riescono ad ottenere da persone di alto rango fanno delle *geisha* spie perfette.

Le ragazze più belle e astute possono essere incaricate di reperire informazioni importanti presso gli uomini che intrattengono. Alcune di loro, in particolar modo provenienti da Kanazawa, vengono addirittura offerte come servitrici presso comunità rivali per garantirsi un infiltrato. Chi le

ospita spesso sospetta il loro vero ruolo, ma un'abile *geisha* sa comunque conquistare la fiducia anche del più scettico fra gli uomini.

Mercante itinerante

Abilità: Mercanteggiare, Persuadere, Uso -arma-, Navigazione (o Orientamento), Pilotare -barca- (o Cavalcare), Raggirare.

Caratteristiche per abilità: Intuito + Socievolezza + Equilibrio Mentale

I Mercanti sono persone che scelgono di affrontare pericolosissimi viaggi attraverso terre infestate dai Morti e acque minacciate dai pirati per collegare le comunità sopravvissute e permettere lo scambio di merci.

Alcuni scelgono di armare grandi imbarcazioni o carovane contando sul numero per proteggere a vicenda le proprie merci, altri invece preferiscono viaggiare con poche persone al seguito per non attirare l'attenzione dei predoni. In ogni caso ogni Mercante è scortato da un certo numero di *yojimbo*. A volte sono le comunità stesse che organizzano scorte per i mercanti che trasportano merci particolarmente importanti per la popolazione, in cambio ovviamente di una parte del profitto.

Alcuni Mercanti, che scelgono accuratamente le merci da scambiare a seconda delle necessità di ogni comunità, riescono ad accumulare molte ricchezze ma sono senz'altro più numerosi quelli che prima o poi si imbarcano in una spedizione che non arriverà mai a destinazione.

Ninja genin

Abilità: Ascoltare, Interrogare, Intrufolarsi, Uso -arma-, Karate, Jujutsu.

Caratteristiche per abilità: Percezione + Volontà + Coordinazione.

I Ninja di basso rango sono quei giovani che, dopo anni di addestramento, vengono inviati in missioni

operative per raccogliere informazioni o eliminare specifici bersagli.

Alcuni sono i membri più giovani di un antico Clan, ma la maggior parte provengono da reparti speciali dell'esercito, dove svolgevano azioni di spionaggio e sabotaggio.

Dopo la Vendetta degli Spiriti la maggior parte di loro ha perduto ogni contatto con i superiori, ma non dovrebbe essere stato difficile per queste persone estremamente preparate mettersi al servizio dei potenti come spie o militari.

Shinobi di provenienza diversa saranno uguali in termini di gioco, ma il loro background li influenzera profondamente: quelli provenienti dai corpi speciali saranno militari senza un esercito, probabilmente sopravviveranno come mercenari. Chi è stato addestrato nella Fortezza Nascosta, invece, avrà per sempre un vincolo di fedeltà dal quale non gli sarà permesso prescindere, pena la morte per mano dei suoi confratelli.

Ninja *chunin* (A)

Abilità: Stesse del Ninja *genin* + Raggirare, Travestirsi (o Conoscenza dei veleni), *Ku-ji* -uno a scelta- (o Uso -arma-).

Caratteristiche per abilità: Stesse del ninja *genin* + Karma.

Gli *shinobi* che si dimostrano più abili vengono iniziati alle conoscenze esoteriche del Clan e a loro vengono affidati gli incarichi più delicati. Nelle missioni in cui siano necessari più uomini, probabilmente è un *chunin* a coordinare il gruppo. Hanno una fedeltà assoluta verso il loro Clan, anche dopo la Vendetta degli Spiriti difficilmente hanno dimenticato le missioni affidate; anche chi non è riuscito a tornare alla Fortezza Nascosta vive in paziente attesa di ricevere nuove istruzioni dai suoi superiori.

Quanti invece militavano ufficialmente nell'Esercito imperiale avevano raggiunto il grado di ufficiali, o hanno trovato posti di prestigio come spie nella comunità che li ospita.

Ninja *jonin* (E)

Abilità: Stesse del Ninja *chunin* + Strategia (o Politica ed economia), Meditazione Zen, *Ku-ji* -uno a scelta-.

Caratteristiche per abilità: Stesse del ninja *chunin* + Affinità occulta.

Sono i veri Maestri dell'arte dell'invisibilità, da dietro le quinte dei grandi sipari della guerra osservano il dipanarsi del *Karma*. Fino al giorno della Vendetta degli Spiriti i loro servizi erano impiegati per lo spionaggio nella Guerra Mondiale, ma i loro Clan sono sopravvissuti ai secoli guardando alternarsi Imperatori e *Shogun*, e solo essi conoscono lo scopo ultimo da cui sono mossi. Dopo il 1946, la predisposizione mistica di queste persone le ha messe in contatto con realtà che sfuggono ai più. Sono diventate ancora più schive e misteriose, si mostrano ancor meno ai loro sottoposti e quando lo fanno impartiscono ordini criptici e a volte contraddittori.

Onmioji (A)

Abilità: Leggere e scrivere, Persuadere, Osservare, Meditazione Zen, Oratoria, Religione, *Shodo* (Arte Zen), due Rituali *Onmyodō* a scelta.

Caratteristiche per abilità: Memoria + Socievolezza + Affinità occulta + Karma.

La maggior parte di quanti si definiscono *Onmyoji* sono o sono stati sacerdoti dello *Shinto*, i più abili e influenti possono anche aver servito come consiglieri presso uomini di potere.

Alcuni vivono integrati in una comunità, dove facilmente diventano un punto di riferimento spirituale per i sopravvissuti, mentre altri conducono una vita itinerante vagabondando da una comunità all'altra, offrendo consiglio spirituale in cambio di rifugio.

In un mondo dove i Morti si Risvegliano, è facile fare leva sulla superstizione per ottenere vantaggi personali, ma quelli che si rivelano dei ciarlatani vengono cacciati e puniti violentemente. Anche chi crede fermamente in ciò che fa non ha comunque vita facile, riverire i *Kami* e gli spiriti degli antenati può diventare un dilemma quando queste forze

sembrano rivolgersi contro i vivi in cerca di Vendetta.

Pirata

Abilità: Nuotare, Perquisire, Rissa, Uso -arma da fuoco-, Uso -arma bianca- (o Artiglieria), Pilotare -barca-.

Caratteristiche per abilità: Percezione + Volontà + Forza fisica.

Disertori, evasi e uomini che hanno perso tutto formano le ciurme delle navi che solcano i mari in cerca di preda. I pirati sopravvivono depredando le imbarcazioni che effettuano scambi di merci fra le varie comunità. Nei primi anni della Vendetta degli Spiriti questo genere di predoni abbondava in tutto l'arcipelago, ma le rappresaglie, la fame e le lotte intestine hanno decimato anche loro.

Le navi pirata che ancora sopravvivono sono spesso dei residuati bellici terribilmente equipaggiati, in grado di fronteggiare le scorte armate dei commercianti e a volte di stringere d'assedio un'intera comunità costiera. Alcuni adottano una politica lungimirante e, laddove possibile, esigono "solo" degli ingenti pedaggi per lasciar passare incolumi le imbarcazioni mercantili. Ma altri, più feroci o forse solo più disperati, depredano senza pietà in scorrerie rapide e letali che lasciano i sopravvissuti ad occuparsi dei Morti che presto infestano le navi abbordate.

Capitano pirata (A)

Abilità: Stesse del Pirata + Impartire ordini, Mercanteggiare (o Torturare), Navigazione.

Caratteristiche per abilità: Stesse del Pirata + Comando.

In mezzo a una ciurma che segue leggi animalesche, i Capitani si distinguono per furbizia e capacità di comando. La loro conoscenza nello stabilire le rotte li rende indispensabili per la nave che comandano, ma sono ben coscienti che lo scontento fra i loro uomini potrebbe costar loro la vita.

In compenso possono godersi il meglio delle merci rubate e una cabina un po' più confortevole dei loro sottoposti.

Riciclatore

Abilità: Leggere e scrivere, Mercanteggiare, Orientamento, Uso -arma-, Raggirare, una Abilità a scelta tra: Armi da fuoco, Chimica farmaceutica, Ingegneria, Letteratura e arte, Falsificazione.

Caratteristiche per abilità: Percezione + Socievolezza + Equilibrio mentale.

I Riciclatori sono mercanti specializzati nell'esplorazione delle città in rovina, temerari che setacciano zone popolate dai Morti in cerca di beni di grande valore.

Viaggiano accompagnati da piccole squadre di guardie del corpo, si addentrano nelle Città Perdute in cerca dei loro obbiettivi e ne escono il più velocemente possibile a cavallo o a bordo di veicoli motorizzati. Il segreto della loro sopravvivenza spesso è muoversi velocemente, prima di venire circondati da orde di Morti. Per questo lavorano per lo più su commissione ricercando uno o più oggetti specifici che sanno già di poter piazzare ad un ottimo prezzo. Spesso si tratta di scorte di medicinali, pezzi di ricambio per importanti macchinari, o documenti risalenti a prima della Vendetta degli Spiriti. Non tutti comunque sono disposti a correre simili rischi, indipendentemente dal prezzo, alcuni non esitano a contraffare la merce vendendo documenti falsi o acqua sporca al posto delle medicine. L'importante è essere sufficientemente lontani dall'acquirente quando questi si rende conto dell'imbroglio.

Vedetta

Abilità: Ascoltarire, Arrampicarsi, Correre (oppure Pilotare -barche-), Osservare, Seguire tracce, Uso -arma-, *Hojo-justu*

Caratteristiche per le abilità: Coordinazione + Percezione + Volontà

La maggior parte delle comunità più grandi sono protette da un sistema di torri di avvistamento,

poste in punti strategici come promontori o in difesa dei campi coltivati. Le torri ospitano solitamente da uno a cinque Vedette e comunicano con la comunità attraverso teleferiche o segnali di fumo, luminosi, o in qualche caso via radio.

Il ruolo delle guardie di stanza alle torri è fondamentale per la comunità, e per questo le Vedette sono appositamente addestrate e normalmente dedicano la propria carriera a questo unico compito.

Fra le mansioni, oltre all'ovvia segnalazione di pericoli imminenti, ci sono il disboscamento delle aree da sorvegliare, la manutenzione delle strade e spesso la sorveglianza di prigionieri. È infatti pratica abbastanza diffusa "la notte di guardia" come punizione per crimini minori: il reo viene legato ad un palo non lontano dalla torre di guardia e lì abbandonato per una o più notti. Il rischio calcolato a cui viene esposto non ne compromette la capacità lavorativa come farebbe una punizione corporale, allo stesso tempo è sufficientemente elevato da rappresentare un deterrente e garantisce alla comunità un servizio di "guardia".

Le comunità più organizzate che si affacciano sul mare hanno almeno un faro, affidato ad una o più Vedette, che funge anche da torre di avvistamento.

Yojimbo

Abilità: Armi da fuoco, Cacciare, Guidare -veicolo- (o Cavalcare, o Pilotare -barca-), Pronto soccorso, Uso -arma-, Uso -arma-.

Caratteristiche per abilità: Coordinazione + Forza fisica + Mira.

Le Guardie del Corpo vendono le proprie competenze militari a protezione delle comunità o

dei viaggiatori che possono permettersi la spesa. Sono persone preparate alla lotta contro i Morti e i banditi e la loro presenza è praticamente indispensabile per chiunque si addentri nelle Terre Perdute.

Alcuni di loro, vantando discendenza nobiliare da qualche famiglia di *Samurai*, si fanno chiamare *Ronin* e pretendono pagamenti più onerosi in cambio della loro lealtà. Ma questa distinzione si basa unicamente sulla loro parola o sulla loro fama, e valutare la vera affidabilità di ognuno sta solo a chi li ingaggia.



APPENDICE ARMI

Si tende l'arco - E sibila la spada - Ondeggia il bambù

NOME	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	NOTE
Bo	Uso -bo-	2	For 3	B+1	
Bokken	Kenjutsu	4	For 3	B 0	
Dai Gyuuken	Uso -dai gyuuken-	1	For 4	T+1	Da innestare su un fucile
Iaito	Iaido	3	-	B+1	Facile alla rottura se para
Jitte	Uso -jitte-	3	Des Man 5	B-1	Blocca l'arma se effettua parata
Jo	Uso -jo-	3	-	B 0	
Kama	Uso -kama-	2	-	T 0	Usate spesso in coppia
Katana	Kenjutsu Iaido	3	For 3	T+1	Malus se usata ad una mano
Kubiwa	Uso -kubiwa-	1	For 5	B 0	Vedi
Kusari	Uso -kusari-	2	Coo 5	B+1	-2 a chi ne para i colpi Può immobilizzare
Naginata	Uso -naginata-	2	For 3	T+1	
Nodachi	Kenjutsu	2	For 6	T+2	
Nunchaku	Uso -nunchaku-	4	Coo 5	B 0	
Tambo	Uso -tambo-	3	-	B-1	Può immobilizzare
Tanjo	Uso -jo-	3	-	B 0	
Tanto	Uso -pugnale-	4	-	T 0	
Tonfa	Uso -tonfa-	3	-	B-1	Usati spesso in coppia
Yari	Uso -yari-	1	For 3	P+2	
Wakizashi	Kenjutsu	4	-	T 0	

Armi da corpo a corpo

Bo: Il *bo* è un bastone di legno, dritto e alto quanto la persona che lo utilizza o anche più, la sua dimensione replica quella della lancia (*yari*) o dell'alabarda (*naginata*).

Bokken: Letteralmente “spada di legno”, è un bastone modellato per riprodurre la forma della *katana*. Viene utilizzato nell'insegnamento del *kenjutsu* e spesso anche nei duelli di spada che non prevedano uno scontro all'ultimo sangue.

Dai Gyuuken, “grande baionetta”: Anche durante la Seconda Guerra Mondiale, l'esercito Imperiale ha sempre fatto largo uso delle baionette, ma contro i Morti queste armi da affondo non si sono dimostrate efficienti.

Per questo i fabbri più abili hanno imparato a rinforzare i fucili e modificarli per montare delle “grandi baionette” in grado di mutilare l'avversario. Si tratta sostanzialmente di spesse e affilate lame simili a machete, da agganciare al posto delle tradizionali baionette.

Il fucile più spesso utilizzato è l'Arisaka Tipo 38, ma è comunque possibile modificare anche altri tipi di fucili se la struttura è sufficientemente robusta.

Iaito: È la spada usata negli allenamenti di *iaidō*, un'arma non affilata e strutturalmente alleggerita, ma per il resto identica alla *katana*. È studiata per l'allenamento e non per lo scontro, a causa della sua struttura alleggerita non è adatta a parare i colpi ed è facilmente soggetta a rotture se usata in questo modo.

Essendo un'arma da allenamento, è difficile trovarla nelle mani di chi non pratica *iaido*, ma ai fini del regolamento può essere adoperata anche grazie all'abilità *kenjutsu*.

In termini di gioco, il bonus al danno dell'arma (B+1) considera i colpi più comuni. Per riflettere la punta acuminata dell'arma, a discrezione del Cartomante, il danno può anche essere considerato perforante (P+1) se è stato portato un affondo.

Jitte: Consiste in una verga d'acciaio o ferro, con un uncino squadrato, collegato dove la verga si incontra col manico. Esiste in molte varianti, da quella più semplice e lineare fino all'integrazione del rostro in altre armi come il ventaglio di ferro o vere e proprie spade.

Una delle applicazioni più conosciute è il *sai*, pugnale a lama dritta con doppio *jitte*, oppure il *jitte* ad una sola punta, usato quasi esclusivamente per scopo difensivo, al quale si riferisce la voce nella tabella.

Ai fini del gioco il ruolo del *jitte* è di consentire il blocco dell'arma avversaria quando si effettua con successo una parata, in questo caso entrambe le armi non possono essere utilizzate per attaccare finché non avviene il disingaggio. L'avversario per liberare la propria arma deve riuscire in un test contrapposto fra Uso -arma- e Uso - *jitte*-, mentre chi ha parato il colpo può decidere di lasciare andare la presa in qualsiasi momento del proprio turno (conta come un'azione ma non serve alcun test).

Se montato su altre armi, solitamente spade corte, il *jitte* non viene considerato un'arma a sé stante ma se ne seguiranno le regole per parare i colpi, in questo caso tutte le parate dovranno essere testate sull'abilità Uso - *jitte*-.

Jo: Bastone sottile, della lunghezza standard di 1,28m, ideato per contrastare le tecniche di spada.

Kama: Di chiara origine contadina, quest'arma consiste in un falcetto utilizzato in più varianti che si differenziano principalmente per la lunghezza del manico, che può arrivare ad eguagliare quella dello *yari*, e in parte della lama.

La versione più comune, alla quale fanno riferimento le caratteristiche indicate nella tabella, è costruita per essere impugnata ad una mano, con la lama quasi dritta ma inclinata di novanta gradi rispetto al manico.

Queste armi vengono spesso usate in coppia, in questo caso il numero di azioni possibili raddoppia (2+2) anche se ovviamente vengono applicati normalmente malus per le azioni multiple. L'uso di queste armi viene solitamente allenato usando entrambe le mani, per questo si sconsiglia di applicare alcun malus dovuto alla mano non dominante negli attacchi e parate con *kama*.

Un'altra variante piuttosto diffusa di quest'arma è il *kusari-gama*, descritto in seguito.

Katana: La celebre spada tradizionale giapponese, con lama ad un taglio, lievemente ricurva.

Insieme al *wakizashi* costituisce il *daisho*, tuttavia la *katana* viene solitamente utilizzata da sola, a due mani.

Durante la seconda Guerra Mondiale molti soldati erano equipaggiati con *katana* di fabbricazione industriale, ma gli esemplari artigianali costituiscono veri e propri oggetti d'arte e la loro qualità è superiore anche nell'aspetto pratico.

A sua discrezione, il Cartomante può concedere piccoli malus alle *katana* industriali (nel '44 ne fabbricarono molte con metallo assai scadente), oppure bonus ad alcuni particolari esemplari artigianali, se mantenuti con scrupolosa cura.

Questa spada può essere utilizzata anche come arma ad una mano, ma in questo caso diventa più difficile da maneggiare e acquista una potenza d'impatto minore (requisito: Forza 5, azioni massime: 3, danno T 0).

Lame analoghe con montature più o meno differenti, come *tachi*, *handachi* o *uchigatana*, hanno le stesse statistiche di gioco.



Kubiwa, il “collare”: Quest'arma è stata progettata appositamente per la lotta contro i Morti e diventa molto utile per annientarli in ambienti chiusi dove armi più distruttive rischiano di creare ingenti danni, ma ovviamente può essere utilizzata anche per catturare nemici vivi. Nelle squadre organizzate il collare viene affidato agli individui più robusti che possono così immobilizzare il Morto mentre gli altri si occupano di smembrarlo. Si tratta di una lunga asta di legno rinforzato alla cui estremità è presente un grosso anello di metallo aperto, con ganci che sporgono all'interno.

L'attaccante deve colpire il collo o una gamba del Morto (il Cartomante può diminuire il malus di colpo mirato se si ha a che fare con Morti lenti e scoordinati), un meccanismo a scatto fa chiudere l'anello ed è così possibile tenere a distanza il Morto.

Se l'arma colpisce una zona non adatta ad immobilizzare il Morto (torace, inguine, mano...) il meccanismo scatterà comunque e chi impugna l'arma impiegherà 3 azioni per riaprire e armare il meccanismo a molla.

A discrezione del cartomante, trattenere un Morto mentre questi cerca incessantemente di raggiungere la sua preda, potrebbe richiedere un test di Orrore. Inoltre in scontri prolungati o con Morti più forti potrebbe essere richiesta una prova contrapposta di Forza Fisica.

Kusari: L'impiego della catena, prima in ferro e poi in acciaio, come arma da combattimento ha radici antiche in Giappone, sia come arma a sé stante fabbricata in diverse lunghezze, sia usata in combinazione con altre armi.

Solitamente viene posto un peso alle estremità della catena ottenendo così un'arma dirompente. La velocità che acquista roteando e la sua flessibilità la rendono particolarmente difficile da parare, il che si traduce in un malus di -2 alle azioni di parata contro un attacco di *kusari*.

Una catena può inoltre essere sfruttata per immobilizzare l'avversario. Per fare questo è necessario prima portare a segno un colpo, dopodiché verrà effettuato un test contrapposto fra la Coordinazione del difensore e la Coordinazione più l'abilità Uso -*kusari*- dell'attaccante. Si noti però che il tentativo di immobilizzazione deve essere fatto nello stesso round dell'attacco, quindi l'attaccante subirà il malus legato all'azione multipla. L'immobilizzazione con la catena impedisce i movimenti ma non provoca danni supplementari.

Al danno della catena non ci applica il bonus dato dalla Forza Fisica.

Kusari-gama: La forma più comune di fusione fra il *kusari* e una seconda arma è il *kusari-gama*, un falchetto *kama* associato ad una catena con un peso all'estremità opposta. Quest'arma può venire

utilizzata in molti modi diversi, sia per portare attacchi imprevisti sia per immobilizzare l'avversario e il suo più grande pregio è appunto la sua versatilità. Durante il combattimento chi attacca con un'arma combinata deve dichiarare quale tipo di attacco utilizza perché gli effetti ad esempio del falcetto e della catena sono molto diversi. Nel caso in cui si portino due o più attacchi contemporaneamente si consiglia di non applicare il malus dovuto all'uso della mano sinistra (o destra per i mancini), ma di considerare solamente il modificatore legato alle azioni multiple in quanto l'utilizzo di simili armi prevede di norma l'uso a due mani. Per usare un'arma combinata è comunque necessario conoscere l'uso di ogni singola arma; attacchi e parate saranno testati sull'abilità inherente alla parte di arma che si utilizza al momento.

Naginata: La *naginata* giapponese è un'arma analoga all'alabarda europea, con una spessa lama montata in cima ad un'asta che permette di mantenere il nemico a distanza. La punta di quest'arma può assumere diverse forme a seconda degli stili, dei periodi storici e del suo fine specifico, ma la più comune è una lama dalla forma simile a quella della *katana*, lievemente più corta e decisamente più spessa in punta.

L'uso della *naginata* veniva tradizionalmente insegnato anche alle nobili donne, per quanto quest'arma abbia avuto anche una grande applicazione pratica sui campi di battaglia.

Nodachi: Con il termine di “spada campale” si indicano, anche se a volte impropriamente, lame dalla foggia simile alla *katana*, ma di dimensioni nettamente maggiori (oltre i 90 cm.).

Originariamente nate per il combattimento a cavallo o contro la cavalleria, queste spade non hanno applicazione pratica in battaglia fin dal periodo Edo. Gli esemplari originali che sono sopravvissuti fino alla Guerra Mondiale erano trattati come pezzi da museo. Alcune lame di dimensioni impressionanti, vere e proprie opere d'arte più propriamente chiamate *Odachi*, venivano consurate e offerte ai templi come dono propiziatorio ad un Dio (per alcuni esemplari di grandezza eccezionale, il Cartomante dovrebbe rivedere le caratteristiche dell'arma).

L'arrivo dei Morti, nemici lenti ma inesorabili, ha restituito a queste spade un'importanza strategica notevole: permettono di mutilare più facilmente la vittima e di combattere mantenendo una distanza maggiore. Tuttavia, date le difficoltà tecniche nel costruire lame così grandi, rimangono armi abbastanza rare.

Nunchaku: Arma legata alla difesa dei contadini che trae origine dagli strumenti per la lavorazione del riso, utilizzata anche nelle arti marziali cinesi. Il *nunchaku* è formato da due pezzi di legno legati assieme da una corda o una corta catena, uno dei quali viene fatto roteare per distrarre la concentrazione dell'avversario. Le estremità di legno vengono usate per colpire mentre la corda può essere sfruttata per immobilizzare e strangolare.

Tambo: Il *tambo* è un piccolo bastone di legno, poco più lungo dell'avambraccio, facile da occultare e da costruire. Il suo utilizzo viene spesso insegnato insieme alle tecniche di *jujutsu*, e prevede sia colpi diretti che numerose immobilizzazioni e leve articolari.

L'immobilizzazione con il *tambo* segue le medesime regole del corpo a corpo (vedi l'abilità *jujutsu* nella relativa appendice), ma l'abilità testata è Uso -*tambo*- e l'arma conferisce un bonus di +1 al danno della presa, sommabile a quello dato dalla Forza Fisica.

Tanto: Corto pugnale con lama ad un solo taglio, a volte lievemente ricurva, a volte fornito di un piccolo paramano.

Ai fini delle regole di gioco a quest'arma si può assimilare anche il pugnale *aikuchi* che però non presenta alcun paramano sull'elsa.

Tanjo: Il *tanjo* è un comodo e semplice bastone da passeggio di legno che arriva circa all'altezza dell'anca. Le tecniche di combattimento sviluppate solitamente per difesa contro la spada vengono tradizionalmente insegnate insieme alle tecniche di *jo*.

Tonfa: Arma contadina originariamente usata per la macinazione e la pulitura del riso. Consiste in un pezzo di legno rettangolare con un manico fissato trasversalmente ad un'estremità. I *tonfa* vengono spesso utilizzati in coppia per parare e

contrattaccare con una rapida rotazione, per questo motivo si consiglia come nel caso del *kama* di non applicare il malus per l'uso della mano non dominante.

Yari: Lo *yari* giapponese è il corrispettivo della lancia occidentale: una lama dritta e appuntita posta alla sommità di un'asta.

Queste lame possono avere forme e rifiniture diverse e vengono forgiate con la stessa cura e qualità dedicata alle spade, mentre le aste vengono spesso dotate di rinforzi in metallo nei punti in cui possono essere soggette a maggior pressione.

Wakizashi: Spada corta analoga alla *katana* con la quale veniva portata in coppia dagli antichi

Samurai. La spada corta viene utilizzata per combattimenti in ambienti chiusi dove gli spazi ristretti potrebbero impedire i movimenti di un lama più lunga.

"Fermi con quel mortaio, sono troppo vicini.

Kubiwa in prima linea, yari, seconda linea, naginata sui fianchi. Forza muoversi.

Nodachi, a me. Ho detto femo con quel morataio. Sto andando là in mezzo e se sento un colpo di mortaio ti assicuro che la prossima volta manderò te al posto mio!"

- Nezu Murai, capitano della Milizia Rossa

NOME	AZIONI	GITT. MEDIA	GITT. MAX	REQUISITO	DANNO	RICARICA	NOTE
Archi (uso -arco-)							
Arco tradizionale	1	20-80	200	For 4	P+1	2	(P-1 frecce sportive)
Arco Ainu	1	01/10/25	50	For 5	P	1	
Shuriken (uso -shuriken-)							
Shuriken ad ago	3	4-8	14	Des Man 5	P-1	-	Modificatore For. al danno
Shuriken a stella	2	4.8	14	Des Man 4	T-1	-	Modificatore For. al danno
Shuriken esplosivi	1	2-6	12	Des Man 4	B+(F-1)	1	
Altro (uso -arma specifica-)							
Arpone	1	5-12	20	For 5	P+2	4	Vedi

Armi da tiro e da lancio

Arco tradizionale: L'arco fu un'arma di importanza fondamentale per gli antichi guerrieri giapponesi. Anche dopo che il periodo di pace Tokugawa e l'introduzione delle armi da fuoco ebbero ridotto drasticamente la sua importanza strategica, la pratica del tiro con l'arco continuò a rappresentare un'arte nobile (vedi *Kyudō* nell'appendice sulle abilità).

L'arco tradizionale giapponese è fatto di legno e può essere più alto del suo possessore, garantendo così grande potenza e gittata. Nell'antichità esisteva

una grande varietà di frecce, ma nel ventesimo secolo molte sono state abbandonate. Quelle più diffuse sono attualmente frecce in legno con punta metallica.

Le frecce concepite per uso sportivo, le più diffuse nel 1944, hanno punte corte e poco affilate, si consideri un malus di -2 al danno potenziale dell'arco.

Arco Ainu: Il popolo degli Ainu è rinomato per la sua abilità con l'arco. Ussati per la caccia, i loro archi sono decisamente più corti e maneggevoli di quelli tradizionali giapponesi.

Shuriken: Sotto questo nome rientra un vasto assortimento di lame da lancio dalle varie forme, utilizzate dagli *shinobi*. Ad accomunarle sono le piccole dimensioni, che permettono di trasportarle e occultarle facilmente, e il metodo di utilizzo che ne prevede il lancio con abili e rapidi movimenti della mano.

Ai fini del gioco possiamo distinguere due principali categorie: gli *shuriken* a stella, dischi di metallo con un numero variabile di punte, e quelli ad ago, sottili dardi o coltelli che possono essere lanciati efficacemente anche tre alla volta tenendoli negli spazi fra le quattro dita.

Shuriken esplosivi: Queste armi sviluppate da alcuni *shinobi*, si sono rivelate utili per fronteggiare i nuovi nemici contro i quali le normali armi da lancio e da fuoco risultano inefficaci.

Si tratta di sottili e acuminate punte di metallo alle quali è attaccata una carica esplosiva compatta. Prima di essere lanciate deve essere accesa la breve miccia, la punta metallica viene quindi scagliata e conficcata nel bersaglio. Questo permette di creare un'esplosione piccola ma concentrata in un punto preciso del corpo. Solitamente un paio di cariche opportunamente concentrate nello stesso punto sono sufficienti per mutilare un arto, sia esso di un

vivo o di un Morto. Inoltre grazie ad un particolare utilizzo della polvere pirica gli *shuriken* esplosivi incendiano anche il bersaglio.

Il tempo di ricarica indicato nella tabella si riferisce al tempo necessario per accendete una nuova miccia se si ha a disposizione una fiamma viva.

Arpone: Gli arpioni usati per la caccia ai cetacei e grossi pesci sono, nelle mani di chi li sa usare, delle armi letali.

Una punta acuminata con uno o più rostri è posta in cima ad un'asta al fondo della quale può essere legata una corda per il recupero dell'arpone, e eventualmente della preda. Quando l'arpone colpisce il bersaglio procura penetrando un danno pari a P+2 al quale si applica il modificatore dato dalla Forza Fisica di chi scaglia il colpo. A questo punto i rostri si indentano nella carne ed estrarre l'arma provoca un ulteriore danno di Taglio nella stessa locazione (non è necessario estrarre un nuovo Arcano, ma si veda il valore T corrispondente allo stesso Tarocco che ha determinato il primo danno). Se all'asta è legata una corda, allora è possibile recuperare l'arma (4 azioni) per scagliarla nuovamente oppure per trascinare a sé la preda.

NOME	CALIBRO	AZIONI	GITT. MEDIA	GITT. MAX	DANNO	COLPI	INCEPP.	RICARICA
Pistole (uso -pistola-)								
Nambu Tipo 14	8x22 mm	1	15-25	35	P 0	8	Alto	2
Nambu Tipo 94	8x22 mm	2	15-25	35	P 0	6	Estremo	2
Tipo 26	9 mm	1	10-25	35	P+1	6	Nessuno	1 a colpo
Fucili (uso -fucile-)								
Arisaka Tipo 30	6,5x50 mm	1	20-50	80	P+1	5	Alto	1 a colpo
Arisaka Tipo 38	6,5x50 mm	1	20-50	80	P+1	5	Medio	Vedi
Arisaka Tipo 99	7,7x58 mm	1	20-50	150	P+2	5	Medio	Vedi
Tipo 1	6,5x50 mm	1	20-50	100	P+1	5	Lieve	Vedi
Tipo 44	6,5x50 mm	1	20-35	70	P+1	5	Medio	Vedi
Tipo 97	6,5x50 mm	1	20-35	60	P 0*	5	Medio	Vedi
Tipo 97 antincarro	20x120 mm	1	30-350	700	P+3 A	7	Alto	3
Mitra (uso -mitra-)								
Bergman MP18	9x19mm	2	10-20	35	P+1 (3/5)	32	Medio	5
Tipo 2	8x22 mm	2	5-15	30	P 0 (3/5)	50	Alto	3
Tipo 100	8x22 mm	2	5-15	35	P 0 (3/5)	30	Medio	4
Mitragliatrici (uso -mitragliatrice-)								
Tipo 1	7,7x58 mm	1	25-50	200	P+2 (3/5)	30	Alto	3
Tipo 3	6,5x50 mm	1	25-60	230	P+1 (3/5)	30	Alto	3
Tipo 11	6,5x50 mm	1	25-40	80	P+1 (3/5)	30	Alto	6
Tipo 92	7,7 Tipo92	1	25-35	150	P+2 (3/5)	30	Alto	3
Tipo 96	6,5x50 mm	1	25-40	80	P+1 (3/5)	30	Alto	4
Tipo 97	7,7x58 mm	1	25-50	100	P+2 (3/5)	20	Medio	4
Tipo 99-1	20x72 mm	1	30-250	700	P+3 (3/5)	Vedi	Medio	6
Tipo 99-2	20x101 mm	1	30-200	700	P+3 (3/5) A	100	Estremo	6
Armi incendiarie (uso -lanciafiamme-)								
Lanciafiamme Tipi 93 e 100	-	1	10-15	25	F+3 (X)	10	-	-
Purificatore	-	1	5-20	40	F+4 (X)	20	-	-
NOME	CALIBRO	AZIONI	GITT. MEDIA	GITT. MAX	DANNO	COLPI	INCEPP.	RICARICA

Pistole

Nambu Tipo 14, pistola semiautomatica: Conosciuta anche come Taisho 14, perché progettata nel 14° anno di regno dell'Imperatore Taisho, questa semiautomatica somiglia molto alla tedesca Luger P08, ma con una meccanica diversa. Ai fini del gioco si possono assimilare a questo modello anche le caratteristiche della Nambu Tipo 1, il modello precedente.

Nambu Tipo 94, pistola semiautomatica: Progettata da Kijiro Nambu, questa pistola semiautomatica era destinata a sostituire il Modello 14 per i corpi dell'esercito che necessitavano di un'arma più compatta e leggera.

Sebbene prodotta in un numero elevato prima e durante la seconda Guerra Mondiale, presenta un difetto di fabbricazione: un tasto sul lato sinistro della camera permette di alimentarla e questo può causare l'esplosione accidentale del colpo in caso di caduta.

Tipo 26, pistola revolver: Questo revolver fu la prima pistola moderna ad essere ufficialmente adottata dall'Esercito Imperiale, e durante il secondo conflitto mondiale era ancora in uso come arma ausiliaria.

Essendo originariamente destinato alla cavalleria, è spesso dotato di un anello sul calcio al quale si può legare un laccio per evitare di perdere l'arma.

Fucili

Arisaka Tipo 30, fucile: Questo fucile progettato verso la fine del XIX secolo fu in dotazione all'esercito fino alla prima Guerra Mondiale, quando venne sostituito dal più moderno Tipo 38. Durante i disordini e la guerra civile del '45, un discreto numero di questi fucili venne riesumato da vecchi magazzini militari e dalle case di alcuni veterani per armare i cittadini.

Sfrutta le stesse munizioni di altri modelli più recenti, cosa che ha permesso che continuasse ad essere un'arma utilizzabile. Può ancora essere visto in mano a *yojimbo* e civili che non possono permettersi armi più affidabili.

Arisaka Tipo 38, fucile: Prodotto da diversi arsenali sia nell'arcipelago giapponese sia nei territori controllati dall'Impero, quest'arma era in

dotazione alla fanteria e alla marina. Può essere caricato inserendo i singoli proiettili nel caricatore interno (1 azione a colpo) oppure inserendo un serbatoio da 5 colpi (3 azioni). Con meccanismo *bolt-action*, veniva spesso dotato di baionetta con la quale raggiunge la lunghezza di 1,67m.

Dopo la Vendetta degli Spiriti molti armaioli hanno imparato ad apportare alcune modifiche a questo modello, rafforzandone la struttura per potervi montare una baionetta più massiccia in grado di amputare le membra dei Morti. In questo modo il peso aumenta considerevolmente e il fucile potrebbe comunque rompersi se sottoposto a percussioni violente e ripetute.

Arisaka Tipo 99, fucile: Fucile *bolt-action* che avrebbe dovuto sostituire il precedente modello 38 grazie ad un ingombro lievemente minore e alla maggiore potenza di fuoco dei suoi proiettili da 7,7mm. In definitiva l'esercito si vide costretto a mantenere in uso entrambi i modelli.

Come il Tipo 38, può essere caricato inserendo i singoli proiettili nel caricatore interno (1 azione a colpo) oppure inserendo un serbatoio da 5 colpi (3 azioni).

Tipo 1, fucile: I fucili Tipo 1 Arisaka sono frutto della collaborazione con l'Italia e furono prodotti nella penisola tra il '37 e il '39 appositamente per l'esercito giapponese. Mantengono il caricatore Arisaka del Tipo 38 (è quindi possibile ricaricare i singoli proiettili o cambiare il caricatore), ma adottano il più affidabile sistema d'azione del fucile Carcano.

Tipo 44, carabina: Questo rappresenta un'evoluzione del Tipo 38, ideata per la cavalleria. È dotato di una baionetta ad ago che può essere ripiegata sotto la canna. Inoltre è dotato di un piccolo scompartimento dove può venire riposto il necessario per la manutenzione.

Il meccanismo di carica è uguale al Tipo 38 da cui deriva.

Tipo 97, fucile di precisione: Sviluppata sul modello dei fucili Arisaka, quest'arma è stata resa più facile da trasportare ed è stata adattata al cecchinaggio. La canna più lunga consente di nascondere la fiammata, di avere una minore emissione di fumo e una maggior precisione, tutto

questo a scapito però della potenza di fuoco e della gittata. Come gli altri fucili Arisaka può essere caricato inserendo i singoli proiettili (1 azione a colpo) oppure un serbatoio da 5 colpi (3 azioni).

Il Tipo 97 è dotato di un mirino telescopico da 2,5 X ma trovare degli esemplari funzionanti con un apparato ottico integro è cosa rara nelle Terre Perdute d'oriente.

Tipo 97, fucile anticarro: Questo fucile pesante fu fabbricato in poche centinaia di esemplari e veniva usato come arma di supporto. Ha un rinculo molto potente che obbliga l'operatore all'uso di un treppiede, inoltre il suo peso di circa 60kg ne fa un'arma più adatta alla difesa delle fortificazioni che non all'attacco.

Mitra

Bergman MP 18, pistola mitragliatrice: Non avendo sviluppato autonomamente molte armi automatiche leggere, l'Esercito Imperiale ha adottato queste pistole mitragliatrici di produzione tedesca, ampiamente sfruttate nella Prima Guerra Mondiale, assegnandole ai fanti di marina.

Sebbene fosse stato inizialmente progettato per un caricatore da 20 colpi, gli esemplari adottati in Giappone erano già equipaggiati con i nuovi caricatori circolari da 32 proiettili.

Tipo 2, pistola mitragliatrice: Questa rara pistola mitragliatrice usa gli stessi proiettili 8mm delle pistole Nambu ed è in grado di sparare 800 colpi al minuto. È alimentata con un caricatore ricurvo da 50 colpi che si inserisce direttamente nel calcio.

Tipo 100, fucile mitragliatore: Fucile mitragliatore di produzione giapponese, con caricatore posto sul lato sinistro della canna.

L'arma è predisposta per l'inserimento di una baionetta, ma il meccanismo di calcio ripiegabile per diminuire l'ingombro ne indebolisce anche la struttura e il Tipo 100 risulta fragile se usato come arma da mischia.

Mitragliatrici

Tipo 1, mitragliatrice pesante: Durante la seconda Guerra Mondiale è stata la mitragliatrice pesante standard adottata dall'esercito.

In caso di fuoco prolungato, come spesso accade negli scontri contro un numero consistente di Morti, la canna può essere rapidamente cambiata (15 azioni) per evitare il surriscaldamento.

L'alimentazione a striscia permette di aggiungere nuovi proiettili senza dover sospendere il fuoco per ricaricare, se si dispone di un secondo operatore.

Tipo 3, mitragliatrice pesante: Grazie alla sua lunga gittata, la mitragliatrice Tipo 3 è stata usata anche come arma contraerea e per lo scopo era dotata di speciali cartucce. Ma nel 1957 queste munizioni sono praticamente introvabili, le statistiche riportate si riferiscono alla normale alimentazione con proiettili Arisaka, uniti in strisce per permettere il fuoco continuo.

Tipo 11, mitragliatrice leggera: È stata la prima mitragliatrice leggera prodotta in massa dalle armerie giapponesi. Utilizza i caricatori dei fucili Arisaka con la possibilità di montare 6 caricatori da 5 colpi ciascuno nel serbatoio della mitragliatrice, riducendo così l'ingombro. I caricatori possono anche essere inseriti singolarmente, con il tempo di ricarica di 1 azione ciascuno.

Il suo disegno pecca nella protezione delle parti meccaniche e i possessori di queste mitragliatrici hanno imparato che è importante mantenere i meccanismi puliti per evitare malfunzionamenti. Se entra in contatto con sabbia, fango o altri agenti il grado di inceppamento diventa Estremo.

Prima dell'inizio della seconda Guerra Mondiale questo modello venne rimpiazzato dal più evoluto Tipo 96, ma ancora diversi esemplari di Tipo 11 rimanevano in dotazione ai bassi ranghi dell'esercito. Forse è per questo che nel 1957 spesso questo modello viene trovato in possesso a bande di predoni e pirati.

Tipo 92, mitragliatrice pesante: Essenzialmente si tratta di una versione calibro 7,7 del Tipo 3.

Usa proiettili specifici per quest'arma che spesso sono difficili da reperire. In caso di necessità possono essere utilizzati anche i più diffusi proiettili Arisaka 7,7x58 mm ma in questo caso il grado di inceppamento diventa Estremo.

Come molte altre mitragliatrici pesanti, può essere alimentata unendo le strisce di proiettili per fare

fuoco continuo, inoltre per questo modello sono stati ideati diversi tipi di mirini telescopici e periscopici.

Tipo 96, mitragliatrice leggera: Questa evoluzione della precedente mitragliatrice Arisaka presenta un più veloce e affidabile metodo di caricamento e la possibilità di innestare una baionetta, anche se i suoi 9 kg di peso non la rendono l'arma ideale per il corpo a corpo. È anche predisposta per l'aggancio di un mirino ottico da 2,5 X.

Nonostante le migliorie, la bassa capacità d'arresto di questa mitragliatrice la rende di scarso utilizzo contro i Morti.

Tipo 97, mitragliatrice leggera: Durante la Guerra Mondiale era la mitragliatrice standard equipaggiata sulla gran parte dei veicoli da guerra dell'Impero. Chi ancora possiede un veicolo armato probabilmente mantiene questo equipaggiamento. Nella maggior parte dei casi però, data la scarsità di combustibile, queste mitragliatrici sono state riadattate per essere trasportate a mano, essendo armi che possono essere usate dalla fanteria se dotate dell'apposito treppiede.

Alcuni esemplari sono dotati di un mirino ottico di 1,5 X che ne migliora la mira.

Tipo 99-1, mitragliatrice pesante: Secondo la classificazione dell'Impero, il modello 99 viene indicato come una mitragliatrice pesante, ma la potenza di fuoco è tale che gli Alleati consideravano quest'arma come un cannone.

La Marina e l'Aeronautica Imperiale adoperavano il Tipo 99-1 su installazioni sia fisse che mobili anche come arma antiaerea. Dalla fine della Guerra Civile è possibile trovare queste armi in dotazione ai pochissimi aerei ancora funzionanti, ma la maggior parte delle mitragliatrici Tipo 99 sono state smontate e riadattate per la difesa di postazioni fisse o navi.

Esistono diversi tipi di tamburo: da 15, 30, 45 e 100 colpi ma le munizioni che adotta erano in dotazione solo alla Marina e all'Aeronautica, trovare delle scorte potrebbe essere molto difficile.

Tipo 99-2, mitragliatrice pesante: Questo enorme cannone-mitragliatore della lunghezza di quasi due metri è stato progettato per la Marina

Imperiale come arma antiaerea e veniva installato su postazioni orientabili, alimentato da nastri di 100 colpi.

Nel '57, quando ormai il rischio di un attacco aereo è quasi inesistente, i pochi esemplari rimasti si possono trovare sui ponti di navi da guerra o in difesa delle mura di una città, riadattati per il combattimento terra-terra. Le modifiche necessarie per riorientare le canne rendono però i mitragliatori poco affidabili sia nel puntamento che nel rischio di inceppamento.

Armi incendiarie

Lanciafiamme Tipo 93 e Tipo 100: I lanciafiamme di progettazione giapponese sono dotati di tre serbatoi: due per il combustibile e uno di nitrogeno per mantenere la pressione. Il Tipo 100 si distingue dal precedente per una diminuzione del peso e un più affidabile sistema di ignizione del combustibile.

Dopo essere stati messi in disparte negli ultimi anni di guerra, i lanciafiamme sono stati inevitabilmente riscoperti a partire dal '44. Non solo costituiscono una delle poche armi efficaci contro i Morti, ma il fuoco rappresenta anche la purificazione spirituale di tutto ciò che è marcescente e quindi impuro.

Nei primi anni della Vendetta degli Spiriti si credeva che la combustione dei corpi fosse indispensabile per evitare il propagarsi del Risveglio e queste armi vennero entusiasticamente brandite anche dalle forze di polizia locali, impreparate al compito. Purtroppo in molti casi l'utilizzo sconsiderato del fuoco contro i Morti ha causato molti più danni che benefici, soprattutto all'interno di ambienti urbani.

Purificatore: Il Purificatore è un particolare tipo di lanciafiamme ideato specificamente per la difesa in caso di assedio da parte di Morti. Si tratta sostanzialmente di un lanciafiamme in scala, con serbatoi più grandi e un'aumentata capacità di getto. La lancia è sorretta da un treppiede mentre i serbatoi ricaricabili vengono protetti in un apposito contenitore munito di ruote per il trasporto.

Solitamente il Purificatore viene collocato in cima alle mura di difesa delle comunità, ma in alcuni casi è stato anche montato su dei veicoli per la bonifica

di zone dove i Morti erano particolarmente numerosi.

Data la scarsità di combustibili a base di petrolio, i Purificatori non vengono mai usati se non sono

necessari. Alcune comunità hanno anche sviluppato dei serbatoi alternativi caricati con resine distillate e zolfo, ma il calore sviluppato in questo modo risulta minore (danno F+2 (X)).

NOME	CALIBRO	AZIONI	GITT. MEDIA	GITT. MAX	DANNO	COLPI	INCEPP.	RICARICA
Artiglieria (uso -artiglieria-)								
Tipo 4 20cm	Razzi 203 mm	1	50-200	2400	P+5 AA	1	Lieve	5
Tipo 11	37 mm	1	50-250	2400	P+3 A	1	Lieve	3
Tipo 89 lanciagranate	Granate 50 mm	1	50-120	670	Vedi	1	Lieve	3
Tipo 94 anticarro	37 mm	1	100-500	4000	P+4 A P+3 (3)	1	Lieve	4
Tipo 94 da montagna	75 mm Vedi	1	150-700	5000	Vedi	1	Lieve	5
Bombe a mano (lanciare)								
Ceramica	-	1	10-15	20	F+2	-	-	1
Tipo 10	-	1	10-20	25	F 0	-	-	-
Tipi 91, 97, 99	-	1	10-20	25	P+2 (4)A	-	-	-
NOME	CALIBRO	AZIONI	GITT. MEDIA	GITT. MAX	DANNO	COLPI	INCEPP.	RICARICA

Artiglieria

Tipo 4 20cm, mortaio lanciarazzi: Progettata e prodotta sul finire della Guerra, quest'arma ha avuto un discreto utilizzo anche dopo la Vendetta degli Spiriti grazie alla facile ed economica costruzione. Facile da trasportare e più accurata dei tradizionali mortai, è stata impiegata durante la guerra civile e nel '57 può ancora essere vista in difesa di alcune comunità i cui armaioli sono riusciti a riprodurne le munizioni. Dato il costo elevato dei razzi però, è difficile che singoli *yōjimbo* o mercanti ne siano dotati.

A causa della traiettoria parabolica del razzo, è impossibile colpire bersagli più vicini di 50 metri e se il colpo si dovesse inceppare è necessario molto tempo e una prova di Destrezza Manuale +

Artiglieria per smontare l'arma e togliere il razzo senza creare incidenti.

Tipo 11, cannone da fanteria: È entrato in servizio durante la seconda guerra sino-giapponese come arma per contrastare le mitragliatrici e i carri armati leggeri. Il peso lievemente inferiore al quintale permette di trasportarlo agevolmente a dorso di mulo, ma la mancanza di potenza di fuoco diventa un deficit importante nello scontro con carri armati pesanti.

Per manovrare efficacemente il Tipo 11 occorre un minimo di due persone. Il piccolo cannone è montato su un treppiede bassissimo, con bracci lunghi ma quasi schiacciati a terra. Questo aiuta ad occultare la presenza dell'arma e a non esporre eccessivamente gli operatori.

Tipo 89, lanciagranate: Un lanciagranate spartano ma efficace, facile da trasportare dato il suo peso inferiore ai 5 kg.

Può essere caricato con differenti tipi di granate: Esplosive: con detonazione all'impatto. Danno: B+3 (2) A

A frammentazione: studiate per esplodere a mezz'aria proiettando frammenti a 360°. Danno P+3 (4)

Incendiarie: caricate con materiale altamente infiammabile. Danno: F+2 (2)

Fumogene: ad emissione di gas lacrimogeno e asfissiante. Danno: B+2

Tipo 94, cannone anticarro: Il Tipo 94 è stato prodotto sulla base dei cannoni tedeschi e si è rivelato utile soprattutto nella prima parte della Guerra fintanto che non ha dovuto affrontare blindature pesanti.

È dotato di un mirino telescopico e di ruote per il trasporto e puntamento. Offre un riparo che può proteggere un singolo tiratore, ma per manovrare efficacemente l'arma è necessaria una squadra di almeno tre persone, anche se durante la Guerra veniva affidato a squadre di ben undici componenti. Può essere caricato con proiettili perforanti (danno P+3 A) oppure con proiettili esplosivi che sono armi ad area il cui danno (P+2) agisce su 3 zone.

Tipo 94, cannone da montagna: I cannoni da montagna sono pezzi di artiglieria pesante ideati per l'uso in terreni accidentati. Possono essere quindi smontati in più pezzi per essere trasportati del personale o a dorso di mulo.

Il Tipo 94 entrò in produzione nel '35 per sostituire il precedente Tipo 41. Sebbene prodotto in minore quantità è relativamente più facile trovare questo nuovo modello in difesa delle comunità sopravvissute in Giappone, non solo per la sua migliore gittata e precisione, ma anche perché la maggior facilità di trasporto ha permesso di salvarne più esemplari.

Sul campo di battaglia venivano assegnati a squadre di tredici persone, ma è possibile operare il cannone anche solo in tre.

Uno dei vantaggi di quest'arma è la sua versatilità. Così come il precedente modello 41, può essere caricato con munizioni diverse a seconda

dell'utilizzo. Dopo la Vendetta degli Spiriti è sempre più difficile trovare munizioni originali, ma alcuni abili artigiani sono in grado di produrre diversi tipi di proiettili.

Perforanti: ad alta penetrazione per blindature pesanti, hanno una carica esplosiva che viene detonata con un leggero ritardo, dopo che il proiettile ha perforato la blindatura. Danno P+4 AA + B+1 (3)

Esplosivi: detonanti a base di TNT o acido pirico che esplode all'impatto. Danno P+3 (1) A + B+2 (4) A

A frammentazione: proiettili antiuomo, esplodono in aria proiettando una serie di frammenti. Danno P+2 (5)

Incendiari: una volta colpito il bersaglio creano una piccola detonazione e la combustione del materiale incendiario contenuto al loro interno. Danno P+3 (1) + F+2 (2)

Segnaletici: lasciano una scia luminosa e una volta a terra continuano a fare luce per alcuni minuti. Danno P+3

Fumogeni: emettono fumi lacrimogeni e asfissianti in grado di riempire una stanza in poche decine di secondi. Danno P+3

Bombe a mano

Granate in ceramica: Dopo il giorno della Vendetta degli Spiriti, il governo diffuse fra le aziende produttrici di ceramica e terracotta il progetto per un nuovo tipo di bomba a mano. Lo scopo era di armare la popolazione civile contro i Morti con mezzi economici e veloci da produrre.

Le bombe in ceramica, o semplicemente "le ceramiche", come vengono chiamate in gergo, sono costituite da un corpo sferico di terracotta o, appunto, ceramica. L'interno è riempito di materiale infiammabile ed esplosivo, che viene azionato da una miccia posta sul tappo di legno o gomma.

Alcuni modelli dotati di materiale abrasivo e polvere pirica possono essere innescati semplicemente frizionando il tappo, mentre in altri la miccia va accesa con una fiamma viva. In entrambi i casi occorre un'azione per attivare la bomba e una per lanciarla, ma dal momento che la

miccia dura alcuni secondi le azioni possono essere fatte in due round successivi.

Il risultato è una bomba incendiaria di discreta potenza, che esplode all'impatto oppure dopo alcuni secondi dall'innesto. Tuttavia la fragilità della struttura rende rischioso trasportarne grandi quantità, inoltre queste armi incendiarie in mano a civili impreparati e spaventati hanno causato più danni che benefici.

Tipo 10, granata: Le granate Tipo 10 furono usate nelle guerre contro la Cina e la Russia, ma la scarsa affidabilità di questo modello fece sì che esso venisse velocemente rimpiazzato con il più avanzato Tipo 91.

È ancora possibile trovare diverse bombe Tipo 10, ma si tratta di granate segnaletiche e per illuminazione.

Alcuni per questo svalutano il Tipo 10, ma gli *yojimbo* più esperti sanno che, se si viene attaccati di notte, una buona e veloce illuminazione può fare la differenza fra la vita e la morte.

Tipo 91, Tipo 97 e Tipo 99, granate: Sono diversi tipi di bombe a mano in uso durante il secondo conflitto mondiale. Per innestarle occorre rimuovere la spina di sicurezza e schiacciare la testa della bomba contro un oggetto duro, come una pietra o un elmetto.

Nonostante i miglioramenti tecnici rispetto ai vecchi Tipo 10, anche i modelli più recenti rimangono poco affidabili e di potenza inferiore rispetto alle granate europee o americane.

Mine

Mine incendiarie: Per quanto trappole e mine antiuomo vengano a volte usate in difesa delle comunità fortificate, le mine incendiarie sono l'arma più diffusa, soprattutto nelle regioni dove abbondano i Morti.

Il meccanismo di detonazione è spesso grande, per coprire una zona più vasta, e ben visibile per evitare che i vivi incappino accidentalmente nella trappola. Un volta attivata, la mina esplode proiettando verso l'alto un getto di materiale infiammabile. La detonazione fa un forte rumore e ovviamente il fuoco illumina la vittima per alcuni minuti, segnalando così la presenza di un Morto e la sua posizione, anche se la quantità di combustibile non è tale da carbonizzare un corpo umano. Per montarne una occorrono circa 10 minuti di lavoro. Il danno, da calcolare negli arti inferiori come indicato nel manuale base si *Sine Requie anno XIII*, è pari a F+1 (2).

“Da ragazzo ho visto gente ammazzarsi da sola dando fuoco ad un branco di Morti nella speranza che si incenerissero. L’incendio di Tokyo ha insegnato a tutti a non abusare dei lanciafiamme.

Ma al buio è tutta un’altra faccenda. Loro ti trovano sempre. O hai gli occhi buoni come Gappa, oppure vorrai che i Morti che affronti siano ben visibili, ad esempio accesi come fiammiferi.

Spera però che non corrano.”

- - *Il Domatore, yojimbo*

GLOSSARIO

Questo glossario spiega alcuni termini giapponesi utilizzati nel manuale laddove non vengano illustrati più esaurientemente nelle apposite sezioni. Le definizioni, per quanto storicamente corrette, sono state scritte solamente ai fini del gioco. Chi fosse interessato ad una conoscenza maggiore è invitato ad approfondirla da fonti più autorevoli.

Bakufu oppure **Shogunato**: Forma di governo tipica del Giappone feudale dove il potere veniva di fatto accentuato nella figura dello *Shogun*, generale supremo, pur mantenendo l'autorità formale dell'Imperatore.

Budoka: Praticante di arti marziali.

Daimyo: La maggior figura di potere del Giappone feudale. Governava su vasto territorio politicamente autosufficiente come un feudo e doveva rendere conto direttamente allo *Shogun*. Spesso questa carica era ereditaria.

Daisho: Coppia di spade composta da *katana* e *wakizashi*, simbolo da tempo in disuso della casta dei *Samurai*.

Danna: Ricco patrono che sceglie di finanziare in modo continuativo una *geisha*. Si crea quindi un rapporto molto stretto fra la *geisha* e il suo *danna*, ma che non prevede necessariamente l'amore né il sesso.

Dojo: Palestra in cui vengono tramandate le arti marziali o un altro tipo di Via, come la meditazione Zen.

Geisha: Intrattenitrice. Questa figura, nata intorno al XVII secolo, si differenzia dalla semplice concubina specializzandosi nella musica, nella danza e in altre arti da intrattenimento e non offrendosi per mestiere all'intrattenimento sessuale.

Haiku: Composizione poetica tipica giapponese formata da tre versi secondo lo schema 5-7-5. Tradizionalmente tratta argomenti naturali o di vita quotidiana e contiene riferimenti alle stagioni o al tempo atmosferico.

Hanamachi: "Città dei fiori". Un quartiere della città dove sono concentrate le case da tè e le *okiya*, le residenze delle *geisha*.

Hannya: Il termine di origine sanscrita significa "Grande saggezza" ma ha assunto un significato diverso da quando un monaco *Hannya* scolpì una maschera raffigurante una *Kijo* ossia "Donna diabolica". Ora queste maschere dall'aspetto demoniaco vengono spesso associate a mostri di sesso femminile ossessionati da invidia e gelosia.

Hojo-jutsu: Antica tecnica di immobilizzazione dei prigionieri. Oltre ad ottenere l'immobilità della vittima, si proponeva di non creare danni fisici e di ottenere una posizione di immobilizzazione e un disegno di corde esteticamente pregevoli.

Kabuki: Forma di teatro drammatico giapponese, interpretato esclusivamente da attori maschi con accompagnamento musicale.

Kampo: È la medicina tradizionale giapponese. Si basa principalmente sull'erboristeria e altri metodi di guarigione importati dalla Cina, come l'agopuntura.

Kata: Serie di movimenti preordinati attraverso cui vengono insegnate le tecniche di combattimento.

Katakana: Alfabeto sillabico giapponese, spesso usato per translitterare termini stranieri.

Kinbaku o **Kinbaku-bi**: Arte della legatura erotica, derivata dal *Hojo-jutsu*. La legatura viene eseguita con aste di bambù e corde di canapa trattate in modo da non creare danni fisici a chi si sottopone ad essa, solitamente la donna.

Kempeitai: Polizia militare dell'Esercito o della Marina Imperiale.

Kwaidan: genere narrativo che indica storie fantastiche e orrorifiche.

Magatama: Gioielli di origine molto antica, la cui forma ricorda vagamente quella di un embrione, o una virgola in altri casi. Possono essere di materiali diversi, solitamente pietre preziose come la giada.

Manchukuo: Stato fantoccio creato nel 1932 dal Giappone. Nominalmente era governato dall'ultimo Imperatore cinese della dinastia Qiung, ma l'amministrazione era comandata dai Giapponesi attraverso il vice-ministro. I suoi territori comprendevano la Manciuria e parte della

Mongolia interna. Dopo la Vendetta degli Spiriti si sono persi i contatti, come per tutti i territori occupati dall'Impero.

Ningyo joruri: Altro nome del teatro *Bunraku* (vedi il paragrafo I Burattinai di Awaji). *Ningyo* significa “marionetta” mentre *joruri* è il nome di uno stile di narrazione drammatica, con canti accompagnati da *shamisen*.

Ninjutsu: Insieme di arti marziali attribuita ai *ninja*, che si basa sulla furtività e sull'utilizzo di diverse armi particolari.

Oka-san: Letteralmente significa “signora madre”, è usato normalmente per riferirsi alla propria madre. Nel testo è citato anche come titolo onorifico dato alla direttrice di un'*okiya*.

Okiya: Case nei quartieri detti *hanamachi*, dove le *geisha* vengono educate ed esercitano la propria arte.

Oni: Questo termine può essere generalmente tradotto come “Demone”, ma in molte leggende popolari identifica una razza di creature mostruose e maligne assimilabili agli Orchi della cultura occidentale.

Onsen: Terme tradizionali giapponesi. Sono luoghi di cura corporale e anche di socializzazione, costituiti da sorgenti e pozze sulfuree riscaldate dall'attività vulcanica.

Origami: Arte di piegare la carta per creare decorazioni e piccole sculture.

Ronin: Letteralmente “uomo onda”, indicava i Samurai privi di un Signore da servire, che spesso conducevano una vita itinerante vendendo i propri servizi come mercenari o diventando dei fuorilegge.

Seii Taishogun o semplicemente **Shogun**: Comandante militare supremo formalmente proclamato dall'imperatore, che di fatto deteneva il potere in tutto l'arcipelago.

Sensei: Maestro. Termine usato in molti campi che indica grande autorevolezza, sia riferito ad una posizione di insegnante, sia come titolo onorifico.

Seppuku o **Harakiri**: Suicidio rituale effettuato tramite taglio del proprio ventre come suprema dimostrazione della propria volontà. Il suicida poteva essere assistito da qualcuno che ne tagliasse la testa prima che le convulsioni scomponessero la postura del corpo.

Shamisen: Strumento musicale a tre corde, tradizionale del Giappone. Viene usato per l'accompagnamento del teatro *kabuki* e *bunraku*. Esistono diversi tipi di *shamisen*: a manico grosso, medio e sottile, e possono essere accordati in modi differenti.

Sumo: Forma di lotta artistica tradizionale dove i contendenti cercano di atterrare l'avversario o gettarlo fuori dal perimetro di lotta. È considerato lo sport nazionale giapponese.

Tanuki: Canide simile al procione tipicamente diffuso in Giappone. Secondo il folklore questi animali sono molto vicini al mondo degli spiriti e sono dotati di poteri magici

Tatami: Materassine fatte con paglia di riso che costituiscono la pavimentazione tradizionale delle case giapponesi.

Yakuza: Organizzazione criminale giapponese di stampo mafioso, basata su una forte gerarchia. Si occupa di molte attività illecite, dall'estorsione al commercio di armi e stupefacenti.

Yojimbo: Guardia del corpo mercenaria.

Yukata: *kimono* estivo di carattere informale.

Za-Zen: Pratica meditativa Zen che consiste nel meditare in silenzio inginocchiati con il viso rivolto verso una parete.

Zen: Forma di Buddhismo giapponese volta al raggiungimento della mente-Buddha principalmente attraverso la meditazione.