

Benvenuti!

Avete tra le mani un libro di cui non sarete semplici lettori, ma i protagonisti della storia. Ogni scelta che farete influenzerà il corso degli eventi, portandovi a scoprire percorsi unici, affrontare sfide avvincenti e, forse, raggiungere un finale memorabile... o una morte inattesa.

Un librogame è una storia interattiva in cui il destino dei personaggi è nelle vostre mani. Non dovrete leggere il libro dall'inizio alla fine, come con un romanzo tradizionale: al termine di ogni sezione, vi sarà chiesto di prendere decisioni che vi porteranno a un paragrafo diverso. Ogni lettura può diventare una nuova esperienza!

Alla fine di alcune sezioni vi verranno proposte delle scelte. Ogni scelta vi indirizzerà verso un paragrafo specifico, dove scoprirete le conseguenze delle vostre decisioni. Il gioco segue delle regole che vi spiegheremo in dettaglio più avanti, e a volte vi sarà chiesto di annotare oggetti, punti, parole o altri dettagli sulla scheda del vostro personaggio o su un foglio.

Durante il gioco ci sarà la possibilità di affrontare pericoli mortali: riflettete bene prima di agire... oppure lasciate che sia l'istinto a guidarvi!

Per godervi il gioco e la lettura vi suggeriamo di:

- Tenere un segnalibro o annotare le pagine: potreste voler tornare indietro per esplorare altre strade. Se volete, fate pure le orecchie al libro, è tollerato e anzi incoraggiato.
- Non barare! Il bello del gioco sta nell'affrontare le sfide.

Siete pronti a iniziare la vostra avventura? Ogni storia è diversa, e il finale dipenderà solo da voi. Esplorate uno *shotengai* abbandonato con i nostri fotografi dell'invisibile e ignorate la presenza nella vostra stanza...

## ZERO

Il traffico del mattino su Nishi-Kiyamachi Dori e la sua parallela, la più grande Kiyamachi Dori, è praticamente inesistente. La zona è fatta di locali grandi e piccoli, club privati, sale da musica e host club, e tutto quello che si vede passare, oltre le acque basse e lente del fiume Takase, sono i pochi impiegati che a quest'ora stanno trotterellando verso il loro posto di lavoro con espressione preoccupata, o concentrati sullo schermo del loro telefono, mentre i loro piedi li portano alla fermata di Shijo-Ohashi. A guardarli pigri sono gli inservienti dei locali notturni che stanno finendo di pulire e stanno spazzando e bagnando la strada davanti all'entrata del locale, senza troppo curarsi degli schizzi d'acqua che arrivano sui pantaloni ben stirati dei *salaryman*, che sembrano non accorgersene nemmeno. È ancora presto, e il caldo soffocante del luglio di Kyoto non ha ancora avvolto la città, trasformando la città in un bagno di umidità e sudore che rende necessario vivere sotto un condizionatore per sopravvivere alle ore più calde.

Kiriko esce sempre presto di casa, sia per evitare di parlare con sua madre (avrebbe portato soltanto portato a malumori per entrambe), sia per evitare di attraversare la città nelle ore più calde. Si sarebbe rifugiata nel vecchio ufficio dell'Agenzia, al fresco, e avrebbe fatto colazione lì dentro e avrebbe aspettato i suoi colleghi per iniziare il lavoro della giornata. Arrivata all'edificio, ne guardò l'ingresso: la scritta dorata del suo nome, *Kyoto King Building*, nascondeva uno stretto corridoio, buio e disordinato, con biciclette accatastate l'una addosso all'altra che le lasciavano poco spazio per passare, e dovette fare del suo meglio per evitare le bottiglie di alcolici lasciate dagli avventori del rock bar con il quale l'ufficio condivide il piano.

Salì le scale con fatica, la mancanza di esercizio fisico si faceva sentire, e arrivò sul lungo e silenzioso corridoio interno. Fece finta di non vedere il grosso scarafaggio che fuggiva fra le casse di plastica per il trasporto delle bottiglie di birra. A destra, l'insegna interna del bar e la sua porta di metallo. Dall'altra, a sinistra dell'uscita dalla tromba delle scale, in fondo, la porta dell'ufficio dell'Agenzia. Davanti alla porta, lei. Ritta in silenzio, fissava Kiriko che riprendeva fiato. Senza cambiare espressione, stese il braccio e puntò il dito verso la porta. Il suo viso era duro, e i suoi occhi sembrano riflettere la luce che arrivava dalle scale, come quelli di un gatto. Dalla ferita sulla testa, che attraversava il viso e scompigliava la capigliatura, altrimenti perfetta, un rivolo di sangue che scendeva sul vestito autunnale a fiori, impeccabilmente in *pendant* con le scarpe. Come era da tredici anni.

"Ciao, zia". La donna non si mosse. "Non sono in ritardo, non fare tutte queste storie".

Kiriko riprese fiato e si sistemò il vestitino estivo. Sentiva i cerotti gelati abbassarle la temperatura corporea, e tirò fuori dalla borsetta a tracolla un fazzoletto per tersersi il sudore. La donna restò immobile nella stessa posizione mentre Kiriko avanzava verso la porta, arrivando faccia a faccia con lei. Dopo tanti anni, avevano stabilito un accordo: lasciarle un po' di privacy nella sua vita normale e farsi vedere solo quando è davvero importante. Anche se il lavoro suo e dei suoi colleghi all'Agenzia non era esattamente *normale*.

"Zia, posso entrare o devi dirmi qualcosa?". La donna non si spostò. Il sangue dalla ferita sulla testa gocciolava per terra e si dissolveva nel nulla prima di toccare il pavimento. Aveva un'espressione quasi... preoccupata? Spaventata?

La donna abbassò il braccio e sorride debolmente a Kiriko.

"Ti voglio bene anche io, zia". La donna si dissolse, come non fosse mai esistita.

La porta di metallo dell'agenzia ha una targhetta anonima color ottone con lettere rosse, che sembra uscita direttamente dagli anni '70. Azumi le aveva detto di averla trovata già sulla porta quando era arrivata la prima volta nell'ufficio appena acquistato, e non l'ha mai voluta togliere. La scritta in *romaji* sulla porta dice "Kōkankan" e nient'altro. Era stata Azumi ad aggiungere una targa in plastica il più simile possibile accanto, con scritto "Studio", e un'altra sotto, con la scritta "Studio Fotografico" e i numeri di contatto.

Mentre apriva la porta e si toglieva le scarpe all'ingresso, Kiriko non si aspettava di trovare entrambi i suoi colleghi già all'interno dell'ufficio.

La stanza principale dell'ufficio è un locale grande abbastanza da ospitare quattro scrivanie, con grandi finestre che danno sulla strada. Al centro della stanza si trova un tavolino basso in vetro nero e metallo,

circondato da tre poltroncine dall'aspetto polveroso, e a destra dell'ingresso un divano letto che non avrebbe sfigurato nella stanza di uno studente spiantato. Le quattro scrivanie, disposte lungo le pareti e ciascuna con lo schermo ultrapiatto di un computer a occuparne la maggior parte, sono ingombre di rullini, documenti, libri di fotografia presi dai numerosi scaffali metallici lungo le pareti. A sinistra, una porta conduce allo studio dove vengono scattate foto a coppie, cani e loro padroni, famiglie con bambini e a oggetti di design che avevano bisogno di foto professionali per essere inserite in pubblicità. Uno stanzino accanto era stato adibito a camera oscura per quando decidevano di usare rullini. A sinistra, sotto la finestra, incongruo in mezzo al caos dell'attività quotidiana, su uno scaffale angolare si trova una vecchia macchina per i fax, con la presa scollegata e il lungo cavo avvolto in più giri attorno alla macchina, in agguato come un grosso animale silenzioso.

Sul divano letto era seduto Hiei, con la faccia ancora gonfia di sonno e i lunghi capelli scarmigliati. Kiriko non aveva idea da quanti giorni gli vedesse la stessa camicia hawaiana che aveva addosso... ma era anche vero che il suo guardaroba sembrava composto interamente di camicie hawaiane. Il ragazzo alzò lo sguardo e, con uno sbadiglio, mugugnò un "buongiorno". Aveva di nuovo dormito nello studio, ma era comprensibile: non sempre gli andava di farsi la scarpinata fino alla stazione e poi la mezz'ora di treno dal paesino sperduto in cui viveva, sotto il monte con cui condivideva il nome. Hiei si sistemò gli occhiali sul viso, si alzò con uno sforzo sonoro e fece un sorrisetto rivolto a Kiriko: "Vado in bagno a darmi un'aggiustata, tu non entrare a sbirciare!". Per quanto quella battuta fosse un'abitudine del suo *senpai* da quasi tre anni, Kiriko arrossì leggermente.

Attraverso la stanza, sentì lo sguardo di Azumi osservarla divertita. La donna, più vecchia di lei di una decina d'anni, la stava guardando dal fondo dello studio, in piedi davanti alla finestra che dava su Nishi-Kiyamachi Dori. Sembrava aver dormito poco: Azumi soffriva moltissimo il caldo, e in questi giorni estivi e roventi non doveva essere facile per lei. Il suo sguardo cambiò: adesso sembrava perforarla.

"Ti ho sentita parlare fuori dalla porta" le disse fissandola seria "Era Himiko?"

Kiriko abbassò gli occhi "Sì, era la zia".

Azumi si alzò e prese la macchina fotografica, una reflex vecchia di qualche anno ma ancora più che funzionale. Puntò l'obiettivo verso Kiriko e scattò. La ragazza più giovane guardò in basso, imbarazzata. Dopo lo scatto, Azumi le si avvicinò e rivolse verso di lei il retro della macchina fotografica. Lo schermo LCD mostrava sua zia Himiko, nel suo vestito a fiori, che stringeva da dietro Kiriko in un abbraccio. Kiriko ebbe un brivido.

"Non so cosa le prende" disse, quasi a giustificarsi. "È da stamattina che sembra più protettiva del solito".

"Di solito fa così quando è preoccupata, vero?" era un'affermazione, più che una domanda.

"*Senpai*, ti assicuro che abbiamo un accordo molto chiaro, ed è sotto controllo..." Kiriko iniziò a giustificarsi davvero, ma Azumi la fermò sorridendo con un gesto della mano, come a dirle di non preoccuparsi. Kiriko abbassò lo sguardo e si diresse alla scrivania, dove in silenzio aprì il sacchetto con la sua colazione, un dolce avvolto nella plastica e un cartone di succo di frutta.

La porta si aprì di nuovo, con un buongiorno sonoro da parte di Shinichi, che entrava con due sacchetti di plastica in mano e un portacaffè con quattro bicchieri nell'altra. "Ho portato la colazione!" disse, mentre chiudeva la porta dietro di sé con il piede e si sfilava le scarpe. Al saluto di Shinichi risposero altrettanto sonoramente quelli di Azumi e, soffocato dalla porta del bagno, di Hiei. Kiriko mormorò appena il suo buongiorno, ancora imbarazzata.

"Kicchan! Che succede?!" le disse sorridendo "Azumi ti ha sgridata?"

Azumi gli rispose solo con un sorriso e andò ad aiutarlo. Kiriko guardò anche loro con un po' di imbarazzo: sembravano più amici che marito e moglie. Shinichi diede alla moglie un buffetto sulla guancia, cui lei rispose con un pugno sulla spalla prima di prendere i sacchetti dalle sue mani e svuotarli sul tavolino di vetro. In uno c'erano snack e bibite per la giornata, mentre l'altro... pane dolce ancora caldo, da panetteria in stile occidentale.

L'odore fu abbastanza da richiamare Hiei, appena uscito dal bagno con una nuova camicia, identica a quella con cui aveva dormito. Si salutarono calorosamente, e Azumi guardò Kiriko, indicandole con un sopracciglio

inarcato una delle poltroncine. Kiriko le sorrise e si unì ai suoi colleghi, mentre Hiei le metteva in mano un bicchiere di carta pieno di caffè caldo.

Avevano appena dato un morso alla colazione, quando dall'angolo dell'ufficio arrivò un suono meccanico, seguito dal rumore monotono di un nastro da stampa che si muove su un foglio di carta. Si congelarono, guardandosi a vicenda, come a cercare conferma, negli sguardi degli altri, se anche loro avessero sentito. Poi, si voltarono verso l'angolo dell'ufficio.

Sul vassoio del vecchio fax c'era un foglio stampato di fresco.

Lo studio sembrava essersi congelato. Azumi, Hiei e Kiriko erano immobili. Shinichi li guardava, il pane appena morso in mano. Si sistemò gli occhiali masticando e si alzò.

"Ho capito, vado io altrimenti quel foglio resterà lì in eterno" disse con un sospiro. Gli altri rimasero fermi a fissarlo mentre attraversava l'ufficio e raccoglieva il foglio per mettersi a leggerlo.

"Sempre molto terso, il nostro misterioso committente" disse Shinichi mentre leggeva il fax appena arrivato "C'è un luogo, il compenso a lavoro svolto e una indicazione..."

Tutti e tre affondarono sulle poltroncine, mormorando l'indicazione, che già conoscevano: "Estremo pericolo".

"Estremo pericolo" rispose Shinichi "Ma almeno stavolta non vi porterà fuori città: il lavoro sarà appena a sud della stazione di Kyoto"

"Abbiamo girato tutta la zona a sud di Kyoto negli ultimi tre anni, mettendo a riposo ogni tipo di fantasma e apparizione, che problema può esserci ancora?" sbuffò Hiei.

"Da quello che dice il fax, tutti i problemi si concentrano in una zona particolare: uno *shotengai*, una strada commerciale coperta chiamata Shishi-Dori" proseguì Shinichi.

"Mai sentita" rispose Azumi "ma vista la quantità di lavoro arretrata che abbiamo da parte del nostro misterioso committente, sarà il caso che ci dividiamo i compiti per questi giorni". Si alzò in piedi e andò alla sua scrivania a prendere la macchina fotografica.

"Quindi?" disse regolando le cinghie della macchina "Chi di noi vuole andare a vedere cosa c'è di interessante e pericoloso in quella vecchia strada commerciale?"

## Regolamento

La nostra storia segue le avventure di Kiriko, Azumi e Hiei, tre fotografi che vivono nella città di Kyoto e che sono accomunati dalla capacità di percepire il mondo spirituale e di fissarlo attraverso la loro fotografia. Insieme, sono parte dell'agenzia fotografica fondata da Azumi e suo marito Shinichi, che oltre ai normali impegni di uno studio fotografico si trova a volte a dover affrontare emergenze soprannaturali in tutta la città e dintorni.

Ognuno dei tre protagonisti ha capacità legate alla sua storia, e potrà utilizzarle per portare a termine la missione che dovranno affrontare. Le capacità dei diversi personaggi vi potranno aprire vie precluse agli altri, rendendo più facile (o più difficile!) raggiungere la conclusione della loro investigazione.

## Mappa

Per muovervi sul mondo di gioco avrete a disposizione una **mappa**, che troverete giocando: ogni luogo sulla mappa sarà indicato dal paragrafo segnato su di essa, ma per raggiungerlo dovrete *attraversare i diversi paragrafi*, senza saltarli. Questo vuol dire che se all'interno di un paragrafo che attraverserete c'è un pericolo non risolto, rischierete di subirne gli effetti ogni volta che passate! Considerate bene le strategie e valutate i rischi: conviene fare un giro più lungo attorno alla minaccia, affrontarla o subire i danni che vi infligge?

## Coraggio, Paragrafi e Fantasmi

Durante l'avventura, ai personaggi capiterà di incontrare spiriti non ostili (o semplici apparizioni di spiriti ostili). Sono scontri che non saranno in grado di affrontare se non equipaggiati in un modo specifico (vedi oltre), e se dovranno attraversare zone infestate da fantasmi ostili subiranno i suoi attacchi finché lo spirito non sarà stato messo a riposo. Quando i personaggi subiranno danni, questi faranno scendere il suo punteggio di **Coraggio**.

Quando il Coraggio scende a 0, il personaggio non ha più la forza di affrontare gli orrori spettrali e crolla. Quando questo succede, a meno che nel testo non venga indicato altrimenti, è necessario visitare il paragrafo **14**, dove viene spiegato cosa fare successivamente.

Il Coraggio può fortunatamente essere recuperato utilizzando oggetti curativi o effettuando rituali in luoghi precisi all'interno del gioco: cercate questi luoghi e sperate di avere tutto quello che può servirvi per celebrarli!

Fate attenzione, però: il fantasma infliggerà il suo danno *ogni volta che passerete dal paragrafo muovendovi sulla mappa!*

## Combattere i Fantasmi

I fantasmi, per ragioni abbastanza ovvie, non possono essere sconfitti fisicamente, e anche quando si riesce a batterli la loro sconfitta è solo temporanea, a meno che non vengano in qualche modo esorcizzati. Per farlo, ci sono due possibilità.

La prima possibilità prevede che il fantasma venga aiutato a liberarsi dal peso del suo attaccamento al mondo compiendo una azione che gli permetta di abbandonare la sua non vita e incamminarsi verso il Nirvana. Fate attenzione, perché questo non sarà sempre possibile con tutti i fantasmi! Sarà possibile solo quando il fantasma sarà neutralizzato utilizzando uno specchio di rocca (vedi oltre) e si potrà esplorare il paragrafo liberamente. Quando sarà possibile seguire questa linea d'azione sarà indicato nel paragrafo dove sta si trova il fantasma.

Altrimenti, è possibile compiere un esorcismo nel paragrafo dove il fantasma compare: per farlo serviranno due oggetti, lo specchio di rocca e la candela spirituale (vedi oltre). Quando questo sarà possibile, verrà indicato nel paragrafo dove sta avvenendo l'incontro.

## Fotografie Spirituali

Il Kōkankan Studio è prima di tutto uno studio di fotografia, e i nostri protagonisti sono tutti in grado di utilizzare con perizia la loro macchina fotografica: sono veloci e sanno cogliere l'attimo, fissando su pellicola o in digitale le immagini provenienti dal mondo oltre il velo della morte. Per quanto solo loro o altre

persone dotate di poteri simili siano in grado di vedere le fotografie spirituali, sono allo stesso tempo trofei e indizi che aiutano a ricostruire la storia del luogo che stanno investigando.

Durante il gioco i vostri protagonisti avranno occasioni per scattare fotografie a fantasmi non ostili (o non ancora ostili!). Quando questo accadrà, nel testo troverete il titolo della foto scattata, indicata come segue:

*Sacerdote che Cammina*

Quando accade, andate a pagina XX e mettete una crocetta accanto al titolo della foto, oppure segnatelo su un foglio. Alla fine della vostra avventura, potrete rigiocare il libro con dei vantaggi di partenza a seconda di quante fotografie spirituali avrete scattato, “comprando” i potenziamenti indicati in **New Game +**. Cercate bene! La soluzione del dramma di Shishi-Dori sarà legata anche a quanto siete stati attenti nella vostra ricerca!

### **Parole Chiave**

In alcuni paragrafi ti verrà indicato di segnare delle parole chiave nella tua scheda. Quando nel testo ti verrà chiesto se avrai annotato una parola, prosegui al paragrafo indicato, altrimenti effettua le tue scelte come di norma.

### **New Game +**

Dopo aver finito la vostra avventura a Shishi-Dori (comunque sia finita), il libro può essere giocato nuovamente: vi sarà sfuggito qualcosa, o ci sono luoghi che non siete riusciti a raggiungere perché il vostro personaggio non aveva le competenze necessarie a farlo... o perché la vostra avventura è finita prima del tempo. Ripartite, magari scegliendo un personaggio diverso, e controllate quante foto spirituali avete scattato: potreste avere accesso a dei vantaggi che renderanno la vostra prossima avventura molto più semplice!

Una volta pronti a iniziare, tornate al paragrafo 1 e ricominciate l'esplorazione di Shishi-Dori!

## **Personaggi**

Ciascuno dei personaggi viene descritto brevemente, ne viene spiegato il potere e ne viene descritto il **Coraggio** iniziale (vedi oltre). Per cominciare a giocare, scegli innanzitutto uno fra i nostri tre protagonisti:

### **Azumi**

Azumi è una ragazza giappo-coreana di circa trent'anni. Sposatasi con il suo amico Shinichi su insistenza della famiglia, si trasferì a Kyoto con il marito per sottrarsi alla loro influenza. Dopo qualche anno, insieme riuscirono ad aprire l'agenzia fotografica Kōkankan Studio, con Shinichi che si occupava della contabilità e Azumi dei progetti e degli ingaggi.

La vita di Azumi cambiò dopo un intervento chirurgico in cui rischiò la morte per una reazione allergica. Il suo cuore si fermò per un attimo, ma abbastanza perché questo momento in cui si trovò a sfiorare la morte le donasse la capacità di percepire gli spiriti di persone defunte e immortalarle su pellicola, in modo che chiunque avesse lo stesso dono potesse vederle.

Qualche giorno dopo il suo ritorno al lavoro, il fax dell'ufficio iniziò a stampare da solo. Sui fogli che arrivavano erano indicati indirizzi e nomi di luoghi, oltre al compenso che avrebbe ricevuto per il lavoro. Scoprì ben presto che i luoghi che le venivano indicati erano infestati da spettri vendicativi che attaccavano i viventi. Grazie alla sua capacità, poteva evitarli e cercare di aiutarli a trapassare definitivamente.

Azumi è una donna longilinea, alta e muscolosa. Ha i capelli tagliati a caschetto. L'esercizio cui si sottopone quotidianamente la rende più atletica ed energica dei suoi compagni: è in grado di infilarci in spazi stretti, scalare pareti e spostare oggetti pesanti, raggiungendo luoghi inaccessibili ai suoi colleghi.

**Coraggio Iniziale: 10**

### **Kiriko**

Kiriko è il membro più giovane del Kōkankan Studio. Nata a Kyoto da una famiglia benestante, aveva appena sei anni quando la sua zia preferita, Himiko, morì in un incidente stradale. Il giorno del funerale, Kiriko si accorse che la zia era seduta accanto a lei e ai suoi genitori, e allo stesso tempo era visibile attraverso lo sportello della bara. Era silenziosa, e sangue colava sulla sua fronte: Kiriko capì che stava vedendo il suo fantasma. Nonostante questo, non si spaventò, e la zia non la mise mai a disagio. Da allora, Himiko le rimase sempre accanto, dandole l'attenzione e la cura che i suoi genitori le negavano.

Kiriko imparò ad accettare la sua presenza silenziosa, e la zia le fu di grande aiuto nella sua infanzia solitaria. Le cose divennero più complesse con l'adolescenza. Kiriko non aveva privacy e poche capacità sociali, e Himiko non sembrava rendersene conto o non era in grado di allontanarsi da lei. La crisi fu superata quando finalmente sembrarono aver trovato un equilibrio, e Himiko iniziò a comparire soltanto quando Kiriko ne aveva assolutamente bisogno. Alla fine, il fantasma della zia indirizzò Kiriko, allora sedicenne, verso l'agenzia di Azumi e Hiei. Qui, i suoi colleghi la accolsero a braccia aperte.

È una ragazza un po' grassa di diciannove anni, con capelli neri e lisci tenuti lunghi, in una coda. Himiko, invece, appare come una donna di corporatura media, di circa cinquant'anni, con una ferita sulla testa. La presenza di Himiko permette a Kiriko di notare cose che sfuggirebbero ad altre persone.

**Coraggio Iniziale: 14**

### **Hiei**

Hiei è figlio del curatore dei santuari shinto che si trovano alle pendici del monte che gli ha dato nome. Nato prematuro nel bel mezzo della foresta mentre suo padre e sua madre stavano facendo il giro dei santuari per i riti di manutenzione, fu portato d'urgenza in ospedale insieme alla madre, entrambi a rischio di vita. Furono salvati dai medici, ma l'esperienza segnò sia Hiei che sua madre: divennero entrambi capaci di vedere oltre il velo che separa la vita dalla morte. Per Hiei, nato con questa capacità, era la normalità. Non lo era per la madre. La donna fu sopraffatta dalla presenza delle anime inquiete dei morti, anche se Hiei, ancora bambino, tentò di aiutarla al suo meglio. Per quanto lui cercasse di tranquillizzarla non ci fu nulla da fare, e in breve tempo la donna ebbe un crollo nervoso dal quale non si riprese più. Il marito e la famiglia la ricoverarono in una clinica, dove fino alla morte continuò a vedere gli spettri che si aggiravano nel mondo dei viventi.

Hiei, finita la scuola, portò avanti il suo hobby della fotografia, dedicandosi in particolare a luoghi del mondo naturale in cui cercava sempre di fotografare i fantasmi, che perfino in fotografia continuava a essere capace di vedere, nonostante per tutte le altre persone fossero del tutto invisibili. Fu durante una di queste escursioni che incontrò Azumi, inviata al monte Hiei da una delle “missioni” arrivate via fax alla sua agenzia. I due affrontarono insieme lo spirito di un uomo morto nel bosco, mettendolo a riposo. I due si salutarono, promettendo di tenersi in contatto. Alla morte del padre, Hiei decise di abbandonare la sua casa. Si trasferì a Kyoto, dove fu assunto dall’agenzia di Azumi, e dove ha lavorato come fotografo, e come investigatore del soprannaturale, per gli ultimi tre anni.

Hiei è un uomo di ventinove anni. Porta gli occhiali, e tutte le sue *mise* prevedono sempre una camicia hawaiana. Cresciuto con il padre manutentore, è capace di piccole riparazioni e aprire serrature bloccate, chiuse o incastrate.

### **Coraggio Iniziale: 12**

#### **Equipaggiamento**

Ciascuno dei protagonisti inizia a giocare con uno zainetto o marsupio che porta con sé e contiene la sua macchina fotografica, un taccuino e una matita, acqua e cibo, un coltello multiuso e il necessario per il primo soccorso (in caso di tagli e contusioni), ma può anche scegliere di portare uno dei seguenti tipi di oggetto. Ciascun tipo di oggetto può essere utilizzato una singola volta.

#### **Acqua alla Lavanda**

Fra tutte le piante officinali, la lavanda è quella che più ha un effetto calmante sui nervi. Quando viene preparata bollendo acqua presa dal Santuario Shimogamo, nel nord di Kyoto, ottiene la capacità soprannaturale di calmare il terrore dovuto alla vicinanza dei fantasmi. Quando viene utilizzata, permette di recuperare 4 punti di Coraggio. Scegliendo questo oggetto di partenza se ne ottengono tre fiale.

#### **Specchio di Rocca**

Questi specchi sacri sono realizzati a partire da un singolo cristallo purissimo. Sono oggetti spirituali molto potenti, in grado di esorcizzare per breve tempo un fantasma, spezzandosi irrimediabilmente nel processo. Quando nel paragrafo viene indicato, è possibile utilizzarlo per liberarlo temporaneamente dal fantasma che lo abita, permettendo così di esplorare il paragrafo liberamente. Attenzione, però: nel momento in cui il paragrafo viene abbandonato (cambiando luogo in cui il personaggio si trova sulla mappa), *il fantasma sarà tornato la volta successiva che visiterete il paragrafo!*

#### **Candela Purificatrice**

Questa candela azzurra è decorata con i versi del *Sutra di Fudo-Miyō*, un sutra esorcista. Quando viene accesa, brilla di una luce blu che è in grado di esorcizzare permanentemente un fantasma dalla mappa. Per accenderla, però, è necessario anche del tempo per recitare il sutra, e quindi non può essere accesa se il luogo dove viene compiuto il rituale non è tranquillo: di conseguenza, un fantasma deve essere prima neutralizzato attraverso l’uso di uno specchio di rocca. Attenzione! Le candele purificatrici sono molto rare: usale con parsimonia!



Nella zona a sud di Kyoto si trova la strada commerciale Shishi-Dori, abbandonata da più di trent'anni e conosciuta dagli abitanti del quartiere come un luogo infestato da spiriti vendicativi.

Il Kōkankan Studio è uno studio fotografico i cui membri sono in grado di vedere il soprannaturale e fissarlo nelle loro fotografie, e ora stanno per entrare a Shishi-Dori in cerca del modo per mettere a riposo i suoi inquieti abitanti!

Dalle finestre arrivano i rumori delle persone che stanno iniziando ad animare Nishi-Kiyamachi Dori, e il rumore del traffico si mischia alle voci confuse dei turisti che stanno iniziando a girare la città sperando la mattina sia meno calda del resto del giorno. Prendi il fax dalle mani di Shinichi e lo guardi. Effettivamente non ci sono altre informazioni, se non un indirizzo che ti porterà a sud della stazione. Rispetto alla parte di Kyoto che si trova a nord della gigantesca stazione, il sud della città è un po' più lasciato a sé stesso, un po' meno svecchiato. Non è un luogo pericoloso, ma si riesce a notare un po' più di abbandono rispetto alla parte più immediatamente turistica della città.

Recuperi la tua macchina fotografica, la borsa nella quale porti sempre un piccolo kit di pronto soccorso e un multitool, e apri l'armadietto delle vostre scorte meno... ordinarie. Impieghi qualche attimo a scegliere, e lasci ai tuoi colleghi gli altri oggetti che si trovano all'interno. Stai per infilare le scarpe e uscire, quando la voce di Shinichi, seduto alla scrivania, ti ferma.

"Aspetta! Vuoi andare così? Senza nemmeno scoprire nulla su questo Shishi-Dori?" dice accendendo il computer "Avere qualche informazione in più sul posto potrebbe essere utile".

Sai che ha ragione, e Shinichi è molto bravo a trovare informazioni in rete, collegandosi a diversi database governativi e non. Non è un hacker, ma è un tipo metodico e un ottimo contabile e archivista: per quanto non abbia la vostra stessa capacità di *vedere*, è sempre stato indispensabile per lo studio.

Cos'hai intenzione di fare? Puoi aiutare Shinichi a cercare negli archivi online e ottenere maggiori informazioni su Shishi-Dori, o iniziare subito a muoverti verso il sud della stazione per non perdere nemmeno un'ora di luce.

Se vuoi indagare su Shishi-Dori prima di andartene vai al A.

Se preferisci muoverti subito, invece, vai al B.

## A

Shinichi è una persona saggia, lo sai dalla prima volta che lo hai conosciuto, e fare ricerche prima di muoversi è un'ottima idea. Ti siedi alla scrivania, mentre i tuoi colleghi si preparano per il lavoro ed escono dallo studio, e sposti il tuo laptop e il telefono sulla sua scrivania. Insieme, lavorate in silenzio, sorvegliando caffè o tè verde e sgranocchiando biscotti o cracker. A volte vi interrompete per chiacchierare qualche minuto e distogliere lo sguardo dallo schermo.

"Assurdo, trovare informazioni su quella zona è difficilissimo" dice Shinichi "Gli archivi comunali che la riguardano sembrano essere secretati. Forse conosco qualcuno che può aiutarci, ma ci vorrà del tempo...". Dal computer, Shinichi passa al telefono fisso dell'ufficio e inizia a fare telefonate a ripetizione, contattando persone che non gli hai mai sentito nominare. Con alcune sembra estremamente deferente, con altre molto familiare, e un paio di volte lo senti riferirsi a qualcuno con il titolo "consigliere".

Passate in questo modo l'intera mattina, e tu a un certo punto hai quasi smesso di cercare, tanto la zona sembra essere dimenticata da tutti gli archivi disponibili al pubblico.

Attorno a mezzogiorno, Shinichi dispone sullo schermo immagini, screenshot di articoli di giornale archiviati e note scritte da lui. Sposti la sedia per andargli accanto, mentre lui si toglie gli occhiali e si massaggia gli occhi.

"Dunque" dice "vediamo di riassumere quello che abbiamo scoperto."

Prendi il telefono e apri una app per prendere appunti.

"La strada commerciale Shishi-Dori è stata progettata negli anni '50, approfittando della frenesia delle ricostruzioni dopo la guerra, ed è stata costruita su un terreno precedentemente abbandonato. Il suo principale fautore pare sia stato un tale Consigliere Adachi, e secondo gli articoli dell'epoca la sua costruzione è stata soggetta a scrutinio per possibili abusi edilizi." Shinichi apre lo screenshot di un articolo di giornale. "I giornali dell'epoca però celebrarono la costruzione della strada commerciale come un grande successo, affermando che sarebbe stata un modo per risollevare il quartiere dopo quella che chiamano 'pessima fama' dovuta ai suoi abitanti".

Alla tua espressione confusa, Shinichi fa un sorriso amaro e apre la scansione di una vecchissima mappa della città di Kyoto e dei dintorni. "La zona, in epoca Meiji, era abitata da *burakumin*" dice.

I *burakumin* sono un gruppo storicamente discriminato a causa della loro associazione con lavori che li rendevano "impuri" sia per l'etica shintoista che per quella buddista: erano macellai, conciatori e becchini, tutti lavori associati con la morte e il sangue. Questo rendeva loro, i loro discendenti e i loro antenati "non

puri”, e per quanto dopo l’abolizione delle caste e dei privilegi feudali la situazione fosse formalmente cambiata, questo non significa che chi ha antenati *burakumin* non sia discriminato, e i quartieri dove abitano o abitavano sono sempre più malmessi e “dimenticati” rispetto al resto delle città.

“Per il resto” proseguì, “la strada commerciale è rimasta aperta dall’inaugurazione, negli anni ’60, fino al 1973, ma c’erano delle tensioni molto forti. Alcuni articoli parlano di odori di fognatura dovuti alla scarsa cura con cui la nuova costruzione è stata collegata alla rete fognaria, altri di tensioni fra i commercianti e gli abitanti del quartiere, discendenti di *burakumin*. Poi, nel 1973 pare ci sia stata una mezza rivolta che ha causato parecchie vittime e lasciato diversi shock nei sopravvissuti, molti dei quali sono morti poco tempo dopo. Gli articoli di giornale, però, sono poco chiari. A quanto pare, dopo la rivolta il Consigliere Adachi si è dimesso ed è sparito completamente dalla vita pubblica.” Shinichi prende il bicchiere e lo porta alle labbra, sorseggiando il caffè ormai raffreddato. “Non ci sono mappe catastali, nemmeno foto del suo interno, ma c’è un sito che parla di luoghi abbandonati in tutto il Giappone. Racconta soltanto di un tempio che si trova al suo interno, costruito insieme alla strada commerciale, ma inaccessibile dall’esterno. Tutti gli ingressi della strada commerciale sono completamente bloccati da transenne, ma uno di essi è stato aperto tempo fa, probabilmente da senzatetto in cerca di un posto isolato dove dormire. Il sito dice che all’interno è tutto rimasto identico al giorno della chiusura, nel ’73. Per il resto, i negozi sono chiusi ed è tutto disabitato, senza vagabondi o squatter. Guardando le foto che ha pubblicato l’autore dell’articolo, sembra ci sia un cinema, negozi vari, un *conbini*, dei ristoranti e una piazza con una fontana. E guarda qui” ti dice facendoti cenno di avvicinarti e indicando lo schermo “Scrivi anche che all’interno del cinema c’è un artefatto di importanza culturale piuttosto importante, ma che entrare al cinema sembra pressoché impossibile, le porte sono tutte chiuse e sbarrate.”

Quando Shinichi conclude il resoconto di quanto avete trovato nelle vostre ore di indagine, lo ringrazi, ti alzi e recuperi tutto la tua borsa e la tessera dai mezzi pubblici. Ti metti in viaggio per raggiungere Shishi-Dori, e speri che il lavoro che avete svolto ti possa essere utile nella tua indagine.

Segna con una crocetta la parola RICERCA sulla tua scheda del personaggio, poi vai a prendere il bus al C.

B

Una volta fuori dall’ufficio, ti affretti per raggiungere la grande via Kawaramachi e prendere il primo dei due bus che ti porterà a sud della stazione. L’intero tragitto dall’ufficio ti richiede quasi un’ora di traversata sui bus della città, e ti porta a una fermata a una quindicina di minuti dalla tua destinazione. Attraversi il quartiere, superando una zona logistica da dove senti le voci dei lavoratori e il suono dei motori dei camion, e mano a mano che ti addentri nelle vie i suoni si attutiscono nel caldo afoso dell’estate. Le cicale gridano il loro canto monotono sugli alberi di ginkgo assetati che decorano le vie. Non hai ancora incontrato nemmeno un essere umano. Il quartiere, principalmente residenziale eccezion fatta per qualche negozietto dall’insegna sbiadita, sembra disabitato, ma il ronzare delle ventole dell’aria condizionata indica che i suoi abitanti, probabilmente per lo più anziani, si sono rifugiati al chiuso per evitare il calore opprimente di questa mattina estiva.

Cammini per circa dieci minuti, seguendo il navigatore del tuo telefono, e dopo aver superato un negozio di liquori all’apparenza ancora chiuso, ti trovi davanti allo *shotengai* Shishi-Dori. La strada commerciale è un intero isolato separato dal resto del quartiere, e dall’esterno somiglia quasi a una fortezza, una fortezza silenziosa di cemento, vetro e plastica. Arrivando da sud, vedi tre strade che conducono all’interno. Una principale al centro, sormontata da una insegna con il nome di Shishi-Dori, e due strade più piccole ai lati. Le vetrine dei negozi che danno verso l’esterno sono state completamente sbarrate con assi e pannelli di legno, inchiodati saldamente. Le tre strade sono state bloccate da vecchie e alte transenne permanenti di metallo, con una griglia metallica alta quasi quattro metri, abbastanza alta da arrivare fino alla copertura in metallo e plastica trasparente che corre lungo tutta la strada commerciale, e che avrebbe permesso ai suoi clienti di fare shopping protetti dalla pioggia e dal battere del sole.

Inizi a girare attorno alla strada commerciale per cercare altri ingressi, approfittando del calore che ha svuotato le strade, ma ti sembra che il municipio di Kyoto sia stato decisamente attento a impedire l’accesso allo *shotengai* abbandonato. Stai girando da quasi un quarto d’ora, e solo in quel momento ti accorgi della presenza di un ometto che ti guarda silenzioso (da quanto tempo?) da sotto l’ombra della tenda di un negozio dalla saracinesca chiusa. Ha addosso vestiti ordinati, una camicia e, a giudicare da come è piegata la

sua schiena e quanto sono arcuate le gambe, è facile intuire che si tratta di una persona piuttosto anziana. Anche a questa distanza, vedi chiaramente che ti sta facendo cenno di raggiungerlo.

Se desideri cercare ancora un ingresso per Shishi-Dori, vai al D.

Se vuoi avvicinarti all'uomo che sta richiamando la tua attenzione, vai al E.

Se sei Kiriko, puoi andare al F.

## C

Una volta fuori dall'ufficio è passato mezzogiorno, e dopo aver mangiucchiato qualcosa in un *conbini*, ti affretti a raggiungere la grande via Kawaramachi e prendere il primo dei due bus che ti porterà a sud della stazione. L'intero tragitto dall'ufficio ti richiede quasi un'ora di traversata sui bus della città, che si svuotano gradualmente, e ti porta a una fermata a una quindicina di minuti dalla tua destinazione. Attraversi il quartiere, superando una zona logistica da dove senti le voci dei lavoratori in pausa pranzo, e mano a mano che ti addentri nelle vie i suoni si attutiscono nel caldo afoso dell'estate. Le cicale gridano il loro canto monotono sugli alberi di ginko assetati che decorano le vie. Non hai ancora incontrato nemmeno un essere umano. Il quartiere, principalmente residenziale eccezion fatta per qualche negozietto dall'insegna sbiadita, sembra disabitato, ma il ronzare delle ventole dell'aria condizionata indica che i suoi abitanti, probabilmente per lo più anziani, si sono rifugiati al chiuso per evitare il calore opprimente di questo pomeriggio estivo.

Cammini per circa dieci minuti, seguendo il navigatore del tuo telefono, e dopo aver superato un negozio di liquori, con il proprietario in canottiera seduto davanti a un ventilatore a guardare la televisione, ti trovi davanti allo *shotengai* Shishi-Dori. La strada commerciale è un intero isolato separato dal resto del quartiere, e dall'esterno somiglia quasi a una fortezza, una fortezza silenziosa di cemento, vetro e plastica. Arrivando da sud, vedi tre strade che conducono all'interno. Una principale al centro, sormontata da una insegna con il nome di Shishi-Dori, e due strade più piccole ai lati. Le vetrine dei negozi che danno verso l'esterno sono state completamente sbarrate con assi e pannelli di legno, inchiodati saldamente. Le tre strade sono state bloccate da vecchie e alte transenne permanenti di metallo, con una griglia metallica alta quasi quattro metri, abbastanza alta da arrivare fino alla copertura in metallo e plastica trasparente che corre lungo tutta la strada commerciale, e che avrebbe permesso ai suoi clienti di fare shopping protetti dalla pioggia e dal battere del sole. Sgusciare attraverso di esse sembra impossibile, e anche scalarle.

Inizi a girare attorno alla strada commerciale per cercare altri ingressi, approfittando del sole a picco che ha svuotato le strade, ma ti sembra che il municipio di Kyoto sia stato decisamente attento a impedire l'accesso allo *shotengai* abbandonato.

Se desideri cercare un ingresso per Shishi-Dori, vai al D.

Se sei Kiriko, puoi andare al F.

## D

Girare attorno a Shishi-Dori con questo caldo è estenuante, ma la fatica ha pagato. Nell'angolo nordorientale del quartiere hai trovato una transenna la cui rete è stata parzialmente aperta. Quando guardi meglio, ti accorgi che è stata tranciata di netto con un tronchese nell'angolo in basso a sinistra, per poi essere rimessa a posto con dei fermi che la facessero sembrare ancora chiusa: uno stratagemma spesso usato da senzatetto e squatter per impedire che qualcuno si accorga che è avvenuta una effrazione. A giudicare dalla ruggine, la rete è stata tagliata diversi anni addietro, ma è possibile che qualcuno sia entrato proprio da qui qualche mese fa, e abbia poi richiuso la rete una volta uscito, perché la rete ora è tenuta ferma delle fascette di plastica che sembrano nuove.

Ma non è la sola entrata che noti: a sinistra dell'entrata che hai trovato riesci a vedere, in un muro di cinta piuttosto alto, si trova un piccolo portoncino su cui ancora resistono delle scaglie di vernice verde sollevata dalla ruggine.

Puoi usare il tuo coltello multiuso per tagliare le fascette al Q.

Oppure controllare il portoncino al G.

Altrimenti, vai al R per scegliere un altro metodo di ingresso.

## E

Quando ti avvicini, è abbastanza chiaro che l'uomo ha almeno un'ottantina d'anni. Indossa dei pantaloni eleganti, del tutto incongrui in questo caldo, con una cintura di pelle dalla fibbia in stile texano, una camicia

a maniche corte a righe blu. Ha la schiena piegata in avanti, le gambe piegate verso l'esterno a formare un arco, e il deambulatore poggiato alla saracinesca accanto a lui racconta di come la forma delle sue gambe non gli permetta di muoversi con facilità.

Una volta davanti a lui, l'uomo fa un leggero inchino con la testa, cui rispondi con cortesia. Si presenta come Kaneda, e ti sorride mentre ti osserva con attenzione.

"Cosa la porta a girare a quel modo attorno a Shishi-Dori?" ti dice, con gli occhi socchiusi per la luce "è un posto che è meglio evitare, glielo assicuro"

Gli sorridi prima di rispondere "Lo so, ma i luoghi abbandonati mi attirano molto"

"Quello non è un semplice luogo abbandonato" ti dice guardando verso le entrate bloccata da transenne. I suoi occhi si chiudono. "È un luogo perduto."

Lo guardi fingendo di non capire.

"È un luogo che inghiotte le persone. Non so nemmeno io quanti vagabondi sono entrati lì negli ultimi cinquant'anni e non ne sono mai usciti, o se ne sono usciti non erano più gli stessi".

"Vive qui da molto, signore?" chiedi.

"Praticamente da sempre. Mai lasciato il quartiere nonostante non avesse una buona fama. Anzi, mi sono trasferito qui proprio per il... tipo di persone che lo abitavano e lo abitano"

"Cosa intende?"

L'uomo dà un colpo di tosse, indicando che è il momento di cambiare discorso, e non prosegui a domandare.

"Pensi che diverse persone mi hanno criticato quando ho accettato di lavorare al tempio."

"Tempio?" gli domandi con curiosità.

"Sì. Lo Shishi-Dera." Ti dice indicando lo *shotengai* davanti a voi. "Un tempio buddista costruito all'interno della strada commerciale di cui sono stato custode fino a che non è stato abbandonato e interdetto dalle autorità, come il resto della strada commerciale."

Rimanete in silenzio per un po', mentre le cicale cantano sotto il sole cocente.

Sospiri. Non ha senso tergiversare.

"E... se una persona volesse a tutti i costi entrarvi?"

Il vecchietto strinse la bocca in una linea dritta, guardando lontano.

"E perché qualcuno vorrebbe girare là dentro? Per fare due foto" dice facendo un cenno con la testa verso la tua macchina fotografica "da mettere poi su un sito? Lo hanno già fatto, e lo avevo sconsigliato anche allora. Ma non mi hanno ascoltato. Per fortuna non è successo loro nulla di male."

Pensi un attimo a cosa dire e poi, guardando nella stessa direzione dell'uomo "Sono qui per capire cosa è successo lì dentro. E per trovare un modo di mettere a riposo quello che si agita all'interno".

Il vecchietto non sposta lo sguardo. "Mi aspetti qui".

Si volta, indossa un cappello da pescatore che teneva in tasca e, appoggiandosi al deambulatore, arranca verso una porta poco lontana. La apre, entra ed esce qualche minuto dopo. Quando è davanti a te, apre la mano sinistra: sul palmo, c'è una chiave con un pupazzetto di peluche a forma di scimmia a fare da portachiavi. Ti fa cenno di prenderla.

"È un prestito" ti dice con un mezzo sorriso. "Sono le chiavi per entrare dalla porta di servizio di Shishi-Dera" dice indicando un portoncino di metallo con dei pesanti lucchetti

"Mi sembra una cosa importante, è sicuro di..."

Ti blocca con un cenno.

"Se davvero l'intenzione è quella che ha dichiarato, allora sono felice di aiutarla a non tagliarsi sulle transenne tentando di scavalcarle".

"La ringrazio moltissimo" dici con un inchino.

"Non si preoccupi. Ha la mia benedizione per entrare nel tempio. Cerchi piuttosto di tornare senza perdere pezzi".

"È davvero così pericoloso, là dentro?"

"Non parlavo di pezzi di corpo" ti dice rimettendosi il cappello e avviandosi verso la casa dove si era diretto poco fa.

Lo saluti con cortesia, e lui ricambia il saluto.

Ora che ha in mano le CHIAVI DEL TEMPIO segnala sulla tua scheda e decidi cosa fare.

Vuoi andare al portoncino del tempio al G?

Oppure vuoi girare ancora un po' attorno alla strada commerciale per cercare altri ingressi al D?

F

Senti un brivido familiare. La zia vuole dirti qualcosa. Ti guardi intorno, e vedi Himiko a qualche metro di distanza, incongrua con il suo abito macchiato di sangue in pieno sole. È a una ventina di metri da te, e sta indicando qualcosa. Segui il suo braccio con lo sguardo, e ti accorgi di qualcosa che in precedenza non avevi notato. Un pannello di plastica di copertura, che si è staccato leggermente, e che rivela uno stretto vicolo posteriore, probabilmente quelli dove i negozi depositavano la spazzatura in eccesso perché i clienti non la vedessero. Potresti entrare da qui, volendo!

Se vuoi proseguire lungo questa via, vai al L.

Se vuoi cercare un altro ingresso, prova al D.

G

Il portoncino verde in metallo, la cui superficie è segnata dalla ruggine si apre in un muro di cinta piuttosto alto, alla cui cima qualcuno (probabilmente operai del comune, a giudicare dal manifesto sbiadito incollato alla porta e che in legalese dichiara che l'ingresso è proibito) ha aggiunto degli inserti con filo spinato per scoraggiare l'ingresso dall'esterno. Il portoncino è chiuso, oltre che dalla sua normale serratura, da due pesanti lucchetti arrugginiti che chiudono delle catene dall'aspetto pesante e robusto, inserite in fori appositi aperti e rinforzati sulla struttura della porta. Sbirciando attraverso di essi riesci a vedere un giardino che circonda la struttura di un piccolo tempio buddista che sembra abbandonato da decenni.

Se possiedi le CHIAVI DEL TEMPIO puoi usarle e aprire i lucchetti e la serratura, andando al H.

Altrimenti, dopo aver constatato che rompere o scassinare questi lucchetti arrugginiti va al di là delle tue capacità, torna al D.

Se sei Azumi, però, puoi provare a scalare il muro al I.

H

Il portoncino verde si apre su un piccolo cortile cintato da un muro alto poco più di due metri, al cui centro si trova un piccolo tempio buddista. Anche guardando l'edificio da dietro, ti rendi conto che si tratta di architettura tradizionale, con il tetto spiovente a tegole nere, le pareti di legno, ma chiaramente rinforzato con inserti di plastica e acciaio. Una doppia porta, chiusa da un lucchetto, conduce al suo interno. Il cortile che lo circonda è pieno di erbacce, che hanno soffocato il piccolo giardino e la fontana *shishi-odoshi* dove non scorre più acqua da tempo, e il suo tronco di bambù cavo chiaramente non oscilla da diversi decenni.

Riesci a vedere, oltre il tempio, un cancello di metallo verde, lo stesso colore del portoncino, e nel cortile frontale un vecchio maggiolone mangiato dalla ruggine e dagli elementi. La portiera del lato del passeggero è crollata a terra, esponendo il sedile alle intemperie.

Se vuoi provare ad aprire le porte del tempio vai al N

Se vuoi ispezionare l'automobile, vai al O.

Se vuoi proseguire l'esplorazione, attraversando il cortile e provando ad aprire il cancello verde, vai al J.

I

Quando scivoli giù dal muro, graffiandoti leggermente la giacca contro il filo spinato, ti trovi in un piccolo cortile cintato da un muro alto poco più di due metri, al cui centro si trova un piccolo tempio buddista. Anche guardando l'edificio da dietro, ti rendi conto che si tratta di architettura tradizionale, con il tetto spiovente a tegole nere, le pareti di legno, ma chiaramente rinforzato con inserti di plastica e acciaio. Una doppia porta, chiusa da un lucchetto, conduce al suo interno. Il cortile che lo circonda è pieno di erbacce, che hanno soffocato il piccolo giardino e la fontana *shishi-odoshi*, dove non scorre più acqua da tempo e il tronco di bambù cavo chiaramente non oscilla da diversi decenni.

Riesci a vedere, oltre il tempio, un cancello di metallo verde, lo stesso colore del portoncino, e nel cortile frontale un vecchio maggiolone mangiato dalla ruggine e dagli elementi. La portiera del lato del passeggero è crollata a terra, esponendo il sedile alle intemperie.

Non riesci a notare altro, però, perché improvvisamente percepisci di non essere *sola*. Senti chiaramente la sensazione di essere osservata in modo malevolo. Attraversi il cortile guardinga, e i tuoi passi sembrano echeggiare nel freddo improvviso che sembra aver congelato nel tempo il prato. Stai ancora camminando,

quando ti blocchi: *sai* che dietro di te c'è qualcosa. Impugni lentamente la macchina fotografica e ti volti di scatto. Qualcosa scompare improvvisamente al margine del tuo campo visivo. Il tuo respiro diventa più profondo, e vedi il tuo fiato condensarsi. Senti un brivido di freddo passarti lungo la spina dorsale, e con uno scatto acceleri verso il cancello, ma è chiaro che ciò che ti osservava ti aspettava nel cortile di fronte al tempio.

Fai in tempo a vedere il movimento di una veste bianca, un kimono privo di decorazioni e candido come la neve, capelli neri e scompigliati, come in mezzo a una tempesta di vento. È una ragazza di appena quindici o sedici anni, e il suo aspetto e il suo kimono sembrano piuttosto vecchi, probabilmente risalenti all'epoca Meiji, quasi 150 anni fa. Il viso della ragazza sembra essere deformato dalla rabbia e dall'odio, ma non è un odio normale: è come se l'odio fosse tutto ciò che la compone, come se non fosse in grado di provare altro sentimento. Il suo collo porta ancora i segni di ecchimosi, non causate da una corda ma da mani: la ragazza è stata strangolata.

Sollevi la macchina fotografica e scatti una foto. La ragazza, che fino a un momento prima fluttuava in mezzo al cortile, i suoi piedi che dissolvevano in nebbia mentre ti fissava, lancia un grido di rabbia e si avventa contro di te.

Segna sulla tua scheda la foto *Ragazza nel Cortile del Tempio*, ma perdi 2 punti di Coraggio!

Ora hai tre scelte:

Puoi tornare al G, altrimenti provare a correre verso il cancello verde e scavalcarlo al U.

Oppure, se possiedi uno **specchio di rocca**, puoi usarlo ed esorcizzare temporaneamente il fantasma. In questo caso, puoi provare ad aprire le porte del tempio al N, o ispezionare l'automobile al P. Fino a quando non abbandonerai il tempio andando al M, il fantasma non tornerà.

Se possiedi anche una **candela purificatrice** puoi usarla in combinazione con il **cristallo di rocca** e andare al K per completare il rituale.

K

Quando posi lo specchio di rocca accanto alla candela purificatrice, i raggi di luce azzurra emanati dalla candela venire quasi assorbiti dallo specchio, che li diffonde nell'aria immobile del tempio. C'è un attimo di silenzio, come se l'edificio stesso stesse trattenendo il fiato, poi un urlo femminile echeggia nell'aria. Ti volti in tempo per vedere di nuovo la ragazza correre verso di te, rivelando nella corsa il collo segnato dalle mani che la strangolarono. Non fa in tempo a raggiungerti, però: lo specchio si spezza con un suono secco, e la ragazza si contorce mentre sparisce nel nulla. Senti soltanto un pianto lontano, mentre lo spirito viene esorcizzato definitivamente, e una voce femminile, molto giovane, che risuona nell'aria:

*Non smetterò mai di odiarti*

Poi, il cortile del tempio torna silenzioso. Il fantasma di questa ragazza non si ripresenterà più.

Ora puoi scegliere se tornare al G, proseguire verso il cancello e aprirlo al K. Altrimenti, puoi provare ad aprire le porte del tempio al N, o ispezionare l'automobile al P.

L

Il vicolo è stretto, umido e odora di vecchia immondizia. Ci sono effettivamente dei sacchi neri di immondizia, evidentemente utilizzati prima che cambiasse la legislazione e dovessero essere utilizzati solo quelli chiari o trasparenti. Eppure, nonostante il buio, l'umido, il silenzio e l'odore di marcio, non ci sono in giro scarafaggi. Eri già pronta a doverli scansare temendo che si mettessero a saltare, eppure il vicolo è silenzioso, come se fosse la fotografia di quello che era quando lo *shotengai* è stato chiuso. Ti muovi nel vicolo camminando con attenzione, evitando i vecchi sacchi della spazzatura e i cumuli degli antichi mozziconi di sigaretta abbandonati qui dalle persone che lavoravano nei negozi e che li hanno gettati alla fine delle loro pause.

Poi, quando il vicolo fa una brusca curva a gomito alla tua destra, senti da dietro l'angolo il suono di plastica trascinata sul cemento del vicolo. Echeggia in modo bizzarro, come se provenisse da un luogo distante, e non da pochi metri davanti a te. Insieme a quel suono, riesci anche a sentire un pianto sommesso. Da oltre l'angolo, vedi spuntare una matassa scarmigliata di capelli grigi, che con una lunga barba dello stesso colore circonda un viso scuro e sporco dove si indovinano soltanto gli occhi, piegati verso il basso per il dolore. La

barba sembra bagnata, e impieghi un attimo a renderti conto che è impregnata delle lacrime che sgorgano dagli occhi tristi dell'uomo. Il corpo dell'uomo è avvolto in un pesante cappotto invernale, che lo nasconde quasi completamente. Senti il rumore della plastica trascinata sul cemento, due sacchetti dal manico lunghissimo che l'uomo tira dietro a sé... prima di renderti conto che i sacchetti sono di dimensioni normali: a essere trascinate sul pavimento sono le braccia dell'uomo, lunghe più del corpo stesso. L'uomo le trascina, facendole strisciare come se i due sacchetti di plastica che trasporta fossero talmente pesanti da avergli deformato le ossa.

Istintivamente, senza fare un suono, sollevi la tua macchina fotografica e scatti una foto. Solo allora l'uomo sembra accorgersi di te. Volge lentamente il viso verso di te, e guardandolo negli occhi non percepisci rabbia: solo una grande tristezza e un rimpianto profondissimo. L'uomo ti guarda con i suoi occhi luminosi. Non muove la bocca, perduta nella sua barba lunghissima, ma senti una voce riecheggiare nel vicolo:

*Volevo soltanto dormire al coperto.*

Poi, l'uomo scompare.

Segna sulla tua scheda la foto *Senzatetto nel Vicolo* e prosegui fuori dal vicolo, al M.

M

Ti trovi accanto a una grande bacheca di sughero protetta da una vetrina impolverata, all'incrocio di tre strade principali: quella che porta all'uscita, una che prosegue dritto davanti fra i negozi sbarrati e barricati, con le insegne ingiallite e bruciate dal sole, e una che conduce verso sud a un grande cancello verde e altri negozi chiusi. Diversi metri sopra di te, una copertura in plastica ingiallita dal tempo protegge il mercato coperto dalla pioggia, ma crea anche una cappa di calore che ti toglie il respiro, mentre il sole estivo batte impietosamente su di essa. I motori dei vecchi impianti di aria condizionata, un lusso per l'epoca, giacciono fermi e coperti di polvere. L'aria umida e pesante all'interno dello *shotengai* ti opprime i polmoni. Stai ancora pensando dove andare, quando noti sulla bacheca la presenza di una cartina scolorita, ma protetta dal vetro. È ancora leggibile, e facendo scorrere il vetro, puoi prenderla senza problemi.

Da questo momento puoi utilizzare la Mappa di Shishi-Dori che troverai in fondo al volume. Ricorda che per raggiungere un paragrafo dovrai attraversare i diversi paragrafi che conducono ad esso, senza saltarli.

Vai alla pagina della mappa e decidi liberamente dove andare!

Se vuoi andare a controllare il grande cancello verde, vai al S.

N

Quando provi ad aprire le porte del tempio, scopri che il legno della porta è ancora resistente, e lo stesso il catenaccio che le chiude. Riesci a indovinare qualcosa al suo interno, ma le porte sembrano impossibili da aprire.

Torna al I.

Se sei Hiei, puoi provare a scassinare il lucchetto al O.

O

Con uno scatto, il lucchetto che tiene le porte del tempio si apre e rivela al suo interno un piccolo *butsuden*. Il tempio, all'interno, è grande pochi metri quadrati, ed è quasi tutto occupato dal palachino sollevato dove si trova la statua del Buddha, fiancheggiata da riproduzioni in metallo dorato di fiori di loto. Su un altare posto più in basso, all'altezza di una persona, si trova un piccolo portaincensi, un vaso cilindrico riempito di sabbia con i resti di alcuni antichi bastoncini di incenso ancora piantati dentro di essa, e una scatolina con una grata di legno per le offerte. Tutto è ricoperto della polvere di decenni, che viene smossa dal tuo semplice movimento.

A colpirti maggiormente, però, è ciò che si trova in grembo alla statua di Buddha: su un panno rosso impolverato si trova qualcosa che sembra essere stato risparmiato dal tempo. La luce proveniente dall'esterno illumina una candela blu con delle parole dipinte su tutta la sua lunghezza. Potrebbe esserti utile in futuro.



Se vuoi prendere la candela, segna una **candela purificatrice** nel tuo equipaggiamento e torna al I. Dato che non ti sei allontanato troppo, se hai esorcizzato temporaneamente il fantasma questo non sarà ancora tornato a infestare il paragrafo.

P

Se non fosse ridotta così male, l'auto sarebbe considerata auto d'epoca. È un'auto straniera, che indica che chiunque la possedesse non era certamente indigente. L'automobile, però, è ridotta a poco più di un rottame. Le gomme si sono sgonfiate completamente, il tettuccio è stato smangiato dalla ruggine e dall'acqua, e la portiera di destra, quella del lato del passeggero, è del tutto crollata al suolo staccandosi dai cardini.

Quando infili la testa nell'automobile e cerchi al suo interno, la trovi stranamente priva dei segni di animali che ti aspetteresti al suo interno: non ci sono topi o uccelli che normalmente avrebbero fatto il nido, e tutto sembra essere stato abbandonato, del tutto intoccato da decenni. Inizia a ispezionare l'automobile, e trovi un biglietto da visita che il parasole in pelle ha protetto dalla luce e dall'umidità, e gli ha permesso di non sbiadire troppo.

#### IMMAGINE BIGLIETTO DA VISITA DELLO TSUME HONTEN?

Sembra essere il biglietto di un ristorante che si trova all'interno dello *shotengai*. Quando apri il cruscotto, trovi all'interno una chiave piuttosto vecchia, legata a un piccolo portachiavi di plastica a forma di granchio sorridente.

L'automobile sembra non avere altro di interessante, e stai per uscirne, quando rialzando la testa vedi, nello specchiato retrovisore, un movimento dietro di te. Lo specchietto, impolverato, ti permette di vedere il cancello verde che porta verso lo *shotengai*, e nella polvere riesci a distinguere il volo di un uccellino, il primo animale che vedi dall'ingresso nella strada commerciale. Sporgi la testa dalla portiera crollata, e guardi verso il cancello: effettivamente c'è un uccello posato su di esso, un canarino. Sembra cantare, ma dal suo petto non esce suono. A terra, vicino ad esso, si trova un cane. È uno shiba inu smagrito e con i segni di una tigna che gli ha fatto perdere il pelo. Sollevi per istinto la macchina fotografica e scatti una foto, e nel momento in cui l'obiettivo scatta, entrambi gli animali cambiano: il collo del canarino pende spezzato, e le sue piume sono arruffate. Il cane, invece, comincia a sanguinare copiosamente da una ferita al fianco, un foro che somiglia a quello di un proiettile. Quando abbassi la macchina fotografica, sono scomparsi entrambi.

Segna sulla scheda le CHIAVI DEL RISTORANTE e la fotografia *Il Cane e il Canarino* e poi decidi cosa fare. Puoi scegliere se tornare al G, o proseguire verso il cancello e aprirlo al K. Altrimenti, puoi provare ad aprire le porte del tempio al N.

Q

Dopo aver abbassato la rete dietro di te, tenendola aperta nel caso tu voglia uscire di corsa dallo *shotengai*, ti addentri nella strada commerciale. Su entrambi i lati della strada, grande abbastanza da permettere l'ingresso di automobili, mezzi di soccorso o per trasportare rifornimenti ai diversi negozi prima o dopo l'orario di chiusura, si aprono negozi le cui porte sono sbarrate e le vetrine chiuse da pannelli di legno. Sembra che il lavoro sia stato fatto in fretta e furia, sicuramente dopo che lo *shotengai* è stato abbandonato, ma la Municipalità di Kyoto sembra essere stata rapida ed efficiente: a meno di avere strumenti adatti ti sarà impossibile entrare nella maggior parte di essi. Il soffitto spiovente di plastica, sporco di umidità e polvere e parzialmente coperto dal *kudzu*, attenua la luce e fa cadere l'intero *shotengai* in una penombra quasi più minacciosa dell'oscurità totale. In fondo alla strada vedi un incrocio di tre strade dominato da una grande bacheca che attira la tua attenzione.

Inizi a camminare lungo la strada, tenendo d'occhio i negozi, quando percepisci uno sguardo su di te. Voltandoti alla tua sinistra vedi un vicolo che non avevi notato fino a quel momento, uno dei vicoli dove di solito vengono montate le unità esterne dell'aria condizionata e vengono utilizzati come deposito o posti dove fare le pause sigaretta. In fondo al vicolo vedi il viso di un uomo spuntare da una matassa scarmigliata di capelli grigi e una lunga barba dello stesso colore. A questa distanza non riesci a notare altro, se non che il

resto del suo corpo è avvolto in un pesante cappotto invernale, incongruo per il caldo che avvolge lo *shotengai*. Per istinto, scatti immediatamente con la macchina fotografica.

Nel momento in cui abbassi la macchina dopo lo scatto, l'uomo è di fronte a te, a pochi centimetri dal tuo viso. Riesci appena a distinguere i suoi occhi, tristissimi e pieni di lacrime. Rimani perfettamente immobile, con l'uomo che piange silenziosamente davanti a te, impregnando la barba sporca e aggrovigliata con le sue lacrime. Batti le palpebre e, in quell'attimo l'uomo scompare.

Segna sulla scheda la fotografia *Senzatetto nel vicolo* e prosegui fino all'incrocio, al M.

R

Torni a osservare lo *shotengai* Shishi-Dori, che sembra ricambiare il tuo sguardo. Ricordi che alle superiori ti avevano citato un filosofo europeo che parlava di buio che ti guardava dentro quando tu guardavi in esso, o qualcosa del genere, ma probabilmente allora avevi altro per la testa.

Se desideri cercare ancora un ingresso per Shishi-Dori, vai al D.

Se sei Kiriko, vai al F.

S

Il grande cancello, verde, abbastanza grande da far passare un'automobile, si apre sul cortile frontale di un piccolo tempio buddista. Il cortile è dominato dalle erbacce cresciute negli interstizi tra le mattonelle e dalla presenza di un vecchio maggiolone mangiato dalla ruggine e dagli elementi. La portiera del lato del passeggero è crollata a terra, esponendo il sedile alle intemperie. Guardando l'edificio in sé, ti rendi conto che si tratta di architettura tradizionale, con il tetto spiovente a tegole nere, le pareti di legno, ma chiaramente rinforzato con inserti di plastica e acciaio. Una doppia porta, chiusa da un lucchetto, conduce al suo interno. Oltre a esso, riesci a vedere un giardino posteriore soffocato dalle erbacce, una fontana *shishi-odoshi* del tutto secca e un portoncino verde che conduce verso l'esterno dello *shotengai*.

Non riesci a notare altro, però, perché improvvisamente percepisci *qualcosa*. Senti chiaramente la sensazione di uno sguardo malevolo. Attraversi il cortile, e i tuoi passi sembrano echeggiare nel freddo improvviso che sembra aver congelato nel tempo il prato. Stai ancora camminando, quando ti blocchi: *sai* che dietro di te c'è qualcosa. Impugni lentamente la macchina fotografica e ti volti di scatto. Qualcosa scompare improvvisamente al margine del tuo campo visivo. Il tuo respiro diventa più profondo, e vedi il tuo fiato condensarsi. Senti un brivido di freddo passarti lungo la spina dorsale, e con uno scatto acceleri verso il cancello, ma è chiaro che ciò che ti osservava ti aspettava nel cortile di fronte al tempio.

Fai in tempo a vedere il movimento di una veste bianca, un kimono privo di decorazioni e candido come la neve, capelli neri e scompigliati, come in mezzo a una tempesta di vento. È una ragazza di appena quindici o sedici anni, e il suo aspetto e il suo kimono sembrano piuttosto vecchi, probabilmente risalenti all'epoca Meiji, quasi 150 anni fa. Il viso della ragazza sembra essere deformato dalla rabbia e dall'odio, ma non è un odio normale: è come se l'odio fosse tutto ciò che la compone, come se non fosse in grado di provare altro sentimento. Il suo collo porta ancora i segni di ecchimosi, non causate da una corda ma da mani: la ragazza è stata strangolata.

Sollevi la macchina fotografica e scatti una foto. La ragazza, che fino a un momento prima fluttuava in mezzo al cortile, i suoi piedi che dissolvevano in nebbia mentre ti fissava, lancia un grido di rabbia e si avventa contro di te.

Segna sulla tua scheda la foto *Ragazza nel Cortile del Tempio*, ma perdi 2 punti di Coraggio!

Ora hai tre scelte:

Puoi tornare al K, altrimenti provare a correre verso il portoncino verde al T.

Oppure, se possiedi uno **specchio di rocca**, puoi usarlo ed esorcizzare temporaneamente il fantasma. In questo caso, puoi provare ad aprire le porte del tempio al N, o ispezionare l'automobile al P. Fino a quando non abbandonerai il tempio andando al M, il fantasma non tornerà.

Se possiedi anche una **candela purificatrice** puoi usarla in combinazione con la **candela purificatrice** e andare al K per completare il rituale.

T

Il portoncino verde si apre in un muro di cinta sormontato da filo spinato. Quando tenti di aprirlo, ti accorgi che oltre a essere chiuso probabilmente è bloccato da diversi lucchetti posti all'esterno.

Devi per forza tornare al S.

Se sei Azumi, puoi scavalcare il muro e strisciare attraverso il filo spinato e andare al R.

U

Il cancello verde si apre su una strada all'interno dello *shotengai*. Negozi chiusi e sbarrate, con insegne sbiadite dal tempo, si aprono lungo tutta la parete ovest, mentre a est corre il muro di cinta del tempio. Il calore che si addensa sotto la copertura di plastica in alto, oltre la cima degli edifici, crea un effetto che ti fa sentire in una serra. Verso sud, la strada prosegue sempre uguale, perdendosi nelle profondità della strada commerciale. Non hai idea di dove possa condurre, e sembra sempre tutto uguale. Verso nord, invece, arriva a un incrocio di tre strade dominato da una grande bacheca.

Vai al M per raggiungere l'incrocio.