

SAVAGE

ROHLIGAN

ZOSO

DI MARCO VIGGI

BASATO E LIBERAMENTE ISPIRATO AL MATERIALE ORIGINALE
(C) ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP.

COPYRIGHT (C) 2005 MARCO VIGGI.

QUESTO MATERIALE
E' SENZA SCOPO
DI LUCRO E NON
INTENDE VIOLARE I
DIRITTI DI NESSUNO.

QUESTO
DOCUMENTO
PUO' ESSERE
LIBERAMENTE
AUTORIZZATO
E DISTRIBUITO
A PATTO CHE
IL SUO
CONTENUTO
RIMANGA
INVARIATO
E CHE
MANTIENGA
QUESTO
ESATTO
TESTO E
QUESTE
CONDIZIONI.



AMBIENTAZIONE

INTRO

Lo stretto ma elegante e maestoso kimono rosso-arancio si muoveva appena nella brezza della notte, i suoi capelli ben curati e pettinati con la coda riportata sulla testa rasata riuscivano a non scomporsi nel vento, i suoi lineamenti austeri e severi erano illuminati dai raggi di padre Luna che venivano da dietro di lui. La figura eterea, sospesa nell'aria con i piedi che sfioravano appena il soffice bianco, si affacciò dalla nuvola, annoiato in quella notte afosa, e guardò giù verso la grande metropoli multicolore di cemento ed asfalto che si estendeva a vista d'occhio. Otsan Uchi era cambiata in 2000 anni. Decise che avrebbe fatto visita ai suoi figli, dopo tanto tempo.

Shiba concentrò lo sguardo verso le figure che più gli sembravano familiari, delle alte torri azzurre al centro della città, e focalizzò la sua attenzione su di una fontana al centro del giardino che vi stava in mezzo. In un attimo fu lì. Si guardò intorno, e la sua attenzione fu richiamata dalla colonna centrale a specchio dalla cui sommità usciva l'acqua che poi scivolava lungo di essa fino a terra. Conteneva qualcosa di prezioso, lo sentiva. Allungò la mano e le comandò di mostrargli quello che aveva dentro. La sua volontà di possente kami fece comunque fatica a dominare quel monolito alieno, così diverso da tutto quello che mai aveva conosciuto, ma alla fine i circuiti contenuti all'interno della colonna cominciarono ad allineare i loro impulsi elettronici, ed un flusso di dati cominciò a fluire tra i chip, le connessioni, le memorie.

Shiba guardò per la prima volta dentro la matrice informatica globale, attraverso il punto di accesso installato nella colonna. La sua mente si trovò come in un immenso dedalo, un labirinto spoglio e geometrico distribuito su infiniti piani e molteplici dimensioni. Non poté non sentirsi in parte a disagio mentre la sua mente si adattava a quella nuova realtà, anche se immediatamente sentì qualcosa di familiare, di giusto in quel luogo. Capì che quello che poteva trovare lì era una sola cosa: informazioni. Bene, ma dove cercare? Si guardò intorno e decise di fermare uno dei milioni di flussi di energia, lunghi 'draghi', saette splendenti che gli sfrecciavano ininterrottamente intorno, tanto lunghi da non avere fine, tanto veloci da non poter essere visti che per un istante. Alzò una mano ed uno di questi si fermò. Desiderò che gli portasse informazioni sulla sua genia. Il drago sparì distribuendosi come fosse un fulmine in una nube ovunque nella Rete, poi, nel tempo di dire 'RO-KU-GAN', fu di ritorno, la sua energia elettrica rabbiosamente confinata in un punto che vibrava e scalpitava milioni di volte al secondo. Bene, quindi era così che funzionava...

nel basso e lungo edificio dell'ala sud del complesso dei palazzi imperiali tutto sembrava dormire nel buio, solo in una piccola stanza degli uffici del Miya Cartography Service dei neon azzurri agli angoli del pavimento facevano una flebile e fioca luce, giusto per evitare di inciampare. Anche l'uomo dentro la stanza sembrava dormire, sdraiato su un lettino ergonomico sospeso a mezza altezza ricordava, nella luce un po' spettrale che proveniva dal basso, una scena un po' lugubre da obitorio. Ma il netrunner di turno quella notte non dormiva affatto, era semplicemente intento al suo giro di routine dei sistemi di sicurezza e dei monitor di allarme che da tutti i maggiori sistemi del paese confluivano lì.

Una luce lampeggiò nella testata del lettino. Uno degli allarmi automatici era scattato. Il netrunner, in un elegante kimono tradizionale come qualunque buon Miya, ebbe un sussulto e aprì gli occhi, per lo stupore, poi sollevò le mani con i guanti di interfaccia e fece due movimenti bruschi. Tutto quello non era necessario, il suo cervelletto trasmetteva i suoi voleri direttamente alla Rete Informatica Globale tramite il neuralplug alla base del suo cranio, ma l'eccitazione data dall'allarme in una altrimenti noiosa e piatta notte di routine attivò per alcuni secondi i suoi muscoli e produsse alcuni movimenti volontari. Mentre tornava immobile il netrunner constatò che il segnale era una chiamata del 'telefono rosso', per così dire, la linea riservata della Soshi Intelligence and Counterintelligence Ltd.

Rispose immediatamente: "Qui è il Miya Cartography Service, postazione di guardia permanente. Cosa posso fare per voi?" Dall'altra parte una voce femminile, un po' roca, contraffatta: "Salve, questa è una chiamata di emergenza, per cui verrò subito al dunque: abbiamo ricevuto negli ultimi 13 minuti, una serie di allarmi in sequenza di violazione di alcuni siti di importanza nazionale. Sembra che siano stati violati, in sequenza: la Kuni Record Matrix, ottenendo un livello di accesso Smeraldo, la Kitsu Ancestors Veneration Center Main Grid, stesso livello di accesso, e... il Miya Cartography Service Primary Domain, livello di accesso Giada."

"Come? Sono entrati qui? Ma io..." rispose il netrunner, mentre i suoi occhi si aprivano e chiudevano spasmodicamente alcune volte. A quel livello di accesso, poteva aver curiosato lungo tutta la matrice privata del palazzo come fosse stato un membro della famiglia imperiale.

"Beh, non la biasimiamo, il livello di accesso Giada non viene comunemente monitorato, nessuno vuole sapere se l'Imperatore decide di farsi un giro in rete nel pieno della notte. Quello che vogliamo da lei è diverso. Come

le ho detto tutto ciò sembra essere avvenuto in soli 13 minuti. Un netrunner esperto impiegherebbe almeno una mezz'ora per avere un accesso solo parziale ad uno solo di quei sistemi. Crediamo quindi che il nostro soggetto sia dotato di capacità fuori dal comune. Non vorremmo azzardare ipotesi che parlano dell'Innominabile o di qualche nuova diavoleria della Iuchiban Unlimited... Per questo le chiediamo di intercedere per noi presso l'unica forza che pensiamo possa fare luce su questa storia: le chiediamo di far intervenire, massicciamente, gli Spirit Binders.”

Il netrunner Miya rimase un momento in silenzio, mentre pensava: “Sì, beh... Certo”, si decise poi, “certo, lo consideri già fatto...” Mentre parlava già stava connettendosi alla sede della Agasha Computer Science Department, dove una guardiola era sempre attiva e connessa tutto il giorno. In primis gli rispose una assonnata guardia Ashigaru, che solerte corse ad avvertire uno Spirit Binder che stava eseguendo esercizi di meditazione in un giardino all'aperto all'interno del complesso (in realtà ogni notte uno Spirit Binder era sempre presente e sveglia proprio in caso ci fosse necessità di rispondere ad una chiamata di emergenza). Edo Nortaka era seduto a gambe conserte al centro del giardinetto zen, con il suo kimono leggero verde bordato d'oro, ad occhi chiusi stava contando i colpi che una banderuola di bambù dava contro il suo fermo quando quella poca brezza calda che tirava quella notte ve la faceva sbattere. Poteva esserci un oscuro codice binario nascosto in quei ticchettii casuali? No, di sicuro no.

Edo venne richiamato ai suoi doveri e percorse di corsa dietro all'Ashigaru la strada che lo riportava all'interno dei suoi uffici, poi entrò in uno di essi e si sedette in una comoda poltrona di pelle nera, di fronte ad una complessa e sofisticata plancia simile a quella di un aereo, sulla quale operò per attivarla e per connettere il suo neuralplug wireless alla Rete Informatica Globale. L'immagine in pochi secondi venne sovrapposta alla sua vista normale. Poi Edo fece un grosso respiro, e spinse la sua concentrazione verso la rete, cominciando a ripetere una nenia rituale che gli serviva per focalizzare se stesso sul tutto e sul niente della Rete. Il suo corpo, lentamente, cominciò a rilassarsi, svenne, e poi smise di respirare, mentre la sua coscienza veniva trasferita letteralmente all'interno della Rete. All'interno della Rete loro Spirit Binders potevano agire più 'direttamente' sugli elementi di base che la compongono, anche se ovviamente non essere più dentro il proprio corpo con la propria anima può non essere positivo in caso di pericolo... si aggiornò sui fatti dal netrunner Miya, che nel frattempo aveva allertato un'unità di crisi imperiale, che aveva richiesto il suo intervento come parola diretta dell'Imperatore.

Però... Decise di informarsi meglio e di contattare chi oltre a lui stava indagando sulla questione. Alcuni altri avevano già fatto alcune prime ricerche, i siti già attaccati avevano messo in campo le loro forze. Il netrunner Miya aveva nel frattempo verificato che il soggetto era entrato nel dominio principale della loro rete e di lì aveva curiosato nella rete del Palazzo Imperiale. Sembrava aver richiesto informazioni sull'Imperatore e la sua genealogia... attentato? Rapimento? Poi aveva parlato con due netrunner del Kitsu Ancestors Veneration Center. Qui il soggetto sembrava aver scaricato la genealogia degli Shiba e e del clan della Phoenix. Il netrunner Kuni invece gli aveva mostrato le registrazioni delle letture fatte nel suo sito dove il soggetto aveva richiesto informazioni estese su alcuni oni: la situazione era confusa, pensò a quale potesse essere il nesso logico tra le varie informazioni, e soprattutto cosa voleva significare quello strano interesse per la storia. Dopotutto il livello di accesso che aveva ottenuto in quei siti gli avrebbe permesso di scatenare un disastro, se avesse voluto: mandare ordini a strutture militari, scoprire misure di sicurezza top secret, trasferire immense ricchezze.

Studiò la sua linea d'azione: decise di contattare una sua conoscenza, Gimesu Braushi, un Phoenix shugenja, netrunner ed esperto di Maho. Con lui verificarono eventuali collegamenti con un possibile 'marchio di fabbrica' legato alla storia, ma l'unico aggancio che trovarono fu un certo 'Pastbyte', un hacker la cui attività, una decina di anni prima, era volta ad eliminare quello che lui credeva un troppo zelante revisionismo storico dell'ultimo periodo operato dagli storici imperiali. Nonostante non fosse mai stato preso, le indagini rivelarono che nel suo ultimo attacco Pastbyte era incappato in una Defensive Net Grid, un Black Ice che sembrava aver prodotto danni irreparabili al suo neuralplug. Da quella disconnessione di lui non si era saputo più niente.

Ma il motivo per cui aveva contattato Gimesu non era solo quello: logicamente, aveva ragionato, un interesse per la storia non poteva non portare il suo sospetto agli archivi dell'Asako Ancient History Foundation, e fu proprio là che si sarebbero diretti, lui, Gimesu ed il terzo elemento della sua squadra: perché ragionando sulle performance degli attacchi, una cosa gli risultò evidente: quella cosa non doveva essere un netrunner convenzionale, ed il suo sospetto, improbabile ma vagamente plausibile, era un antenato presente nella rete e forse arrabbiato per qualcosa. Per questo aveva pensato di mettere in campo le forze meno convenzionali disponibili: lui era uno Spirit Binder, in grado di entrare con tutta la sua essenza nella Rete; Gimesu era un netrunner shugenja, capace di utilizzare la magia all'interno della rete; e poi c'era un netrunner inviatogli dal Kitsu Ancestors Veneration Center, Shido Haname, in grado di comunicare con gli siriti degli antenati eventualmente presenti nella rete.

I tre fecero rapidamente conoscenza mentre procedevano alla velocità di un pensiero verso la matrice centrale

dell'History Foundation. Gimesu era, lo sapeva, un abile navigatore prima che un sapiente mago, serio e spesso severo, anche se tutto sommato cordiale, si lasciava prendere completamente dal suo lavoro che era anche il suo principale interesse. Shido gli parve invece un 'runner deciso e diretto, dotato di una certa sagacia con la quale condivideva abbondantemente i suoi discorsi. Gli parve comunque sapere anch'egli il fatto suo.

Arrivati all'accesso principale della matrice centrale i suoi sospetti vennero confermati: tutti i sistemi di sicurezza erano stati disattivati, probabilmente da qualcuno che era riuscito ad avere un livello di accesso amministrativo. Entrarono senza problemi nella grande memoria interna, perlustrarono fin negli angoli ma non c'era nessuno: erano arrivati tardi. Mentre Gimesu si collegava ai sistemi di registrazione delle attività per controllare eventuali movimenti sospetti lui corse oltre i grandi banchi della memoria centrale cercando eventuali movimenti sospetti lui corse oltre i grandi banchi della memoria centrale cercando eventuali altre uscite da essa che potessero portare verso altri sottosistemi dello stesso sito. Trovò un accesso di comunicazione con i sistemi di backup. Di sicuro lì non lo avrebbe trovato, ma per precauzione controllò. Entrò nello corto canale ad alta velocità dedicato al trasferimento dati verso i sistemi di archiviazione di sicurezza e si bloccò, incredulo. Di fronte a lui, sospeso al centro del suo campo grafico, c'era un flusso elettronico, una delle migliaia di saette binarie che trasportavano informazioni alla velocità della luce all'interno della Rete, immobile, tutta concentrata in un punto, come contenuta in una bolla di sapone all'interno della quale rimbalzava migliaia di volte al secondo contro i confini invisibili della forza che lo tratteneva. Rimase un secondo ad ammirare quel componente della matrice che di solito era un lunghissimo filo praticamente invisibile, data la velocità a cui si muoveva, una di quelle cose che vedi e studi sui libri e che percepisci solo per un istante in rare occasioni. La tecnica lo aveva sempre affascinato, quasi stregato... la luce di quel flusso concentrato era abbagliante...

Ancora soprappensiero chiamò: "Gimesu, Shido, venite a vedere." Gimesu ebbe una reazione simile alla sua: mai visto niente del genere prima. Shido rimase perplesso, ma nel contempo si fece serio, come se sentisse un rumore. In effetti sentiva qualcosa, la presenza di uno spirito. Uno spirito molto forte era stato lì poco prima e la sua presenza fortunatamente non si era ancora dissolta. Entrarono in comunicazione con la bolla, Shido la convinse a lasciare libero il flusso di dati. Prima però aveva 'chiesto' dove fosse chi lo aveva creato. I tre mandarono, sollevati, una pattuglia HIDA al parco del complesso Crane. Alla fine della comunicazione con la polizia, però, Shido si sentì in dovere di metterli in guardia: "corazze Avenger o no, non credo riuscireste ad impensierire uno spirito così potente, se la mettete sulle maniere brusche. Vi consiglio vivamente un approccio estremamente cauto e diplomatico."

...

Lady Sole cominciava appena a fare capolino oltre l'orizzonte, ed il profilo degli alti palazzi azzurri e bianchi che circondavano il giardino cominciava a malapena a distinguersi sul cielo nero. Al centro del giardino una figura scura stava aspettando, stretta nel suo cappottone, mentre su di una terrazza al primo piano dall'alto parapetto due figure la stavano osservando, attente a non farsi vedere. Gidako Donai indossava la sua corazza Hoei d'ordinanza, personalizzata in verde ed oro, con al fianco il suo daisho e sul petto in bella mostra il suo distintivo da ispettrice della Kitsuki Investigative Agency. Non aveva portato armi da fuoco, perché sapeva che se ci fosse stato del movimento sarebbe stato molto ravvicinato. Visto che la luce stava pian piano arrivando, mentalmente comandò all'elmetto della sua corazza di abbassare l'intensificatore di luce. Il comando si formò rimbalzando tra i suoi neuroni, poi scivolò fino al suo cervelletto e passando attraverso il neuroplug infilato nella sua colonna vertebrale corse fino al cyberplug della sua corazza per interfacciarsi con la logica di controllo dell'elmetto. Voltò la testa più volte per controllare che la visione fosse ottimale. Guardò Maeda Soderu, al suo fianco, nella corazza Supai. La conosceva bene la corazza Supai, ne aveva affrontate più volte: era una tuta attillata in materiale plastico morbido, con solo alcuni inserti rigidi nelle zone dove era necessario garantire maggiore protezione. Non gli era mai successo di vedere un non Scorpion indossarne una, Maeda doveva avere molti amici, o molti nemici che dovevano tenerlo buono. Dopotutto era uno shugenja dell'Isawa Imperial Shugenja Academy, ma anche un inquisitore, ed uno bravo, pure. In effetti, con quella tuta silenziosa e color rosso scuro sarebbe stato quasi invisibile nella notte... anche se avrebbe indossato i colori Scorpion. Non capiva però perché non avesse indossato l'elmetto, ma un dubbio ce l'aveva: sapeva che in fondo Maeda, nonostante la sua pacatezza e calma tipicamente Phoenix, andava fiero delle cicatrici che aveva su lato sinistro del volto, segno di una dura battaglia con un demone.

L'attenzione dei due venne richiamata dal rumore di un motore che si avvicinava: una Shinjo Comfort, bianca, si stava avvicinando. Gidako appoggiò una mano sul braccio di Maeda, ma entrambi rimasero con lo sguardo incollato al prato sottostante. L'auto di lusso si fermò un po' lontano, sul viale carrabile, il più vicino possibile al giardino, e da essa uscirono due persone. Gidako attivò l'analizzatore del suo elmetto, ed una serie di numeri e statistiche, mirini e griglie 3D apparvero nel suo campo visivo. Analizzò il primo uomo, un tizio di mezza età

vestito con uno sfarzoso kimono da cerimonia, verde acqua, impettito, con tanti strati di seta addosso da aver bisogno di aiuto per uscire dall'auto. La sua attenzione cadde però subito sulla mostrina che quell'uomo aveva sul petto: Otomo Negotiation and Diplomatical Council. Sperò fosse falso. Un consigliere imperiale? Sarebbe stato un bel problema, poteva voler dire corruzione tra più stretti collaboratori dell'Imperatore... Quella cosa cominciava a scottare veramente molto... ma la temperatura divenne ancora più alta quando spostò l'analisi sull'altro tizio, un omone enorme totalmente avvolto in un lunghissimo cappottone nero che quasi gli copriva la testa, lungo fino ai piedi. Gli indicatori della sua armatura impazzirono: la fisionomia, i dati fisici e biologici, quelli energetici confermavano che quello non era umano.

Strinse di più il braccio di Maeda, e stava per comunicargli la sua scoperta, quando si accorse che gli occhi dell'uomo brillavano di un bagliore azzurro, mentre la sua bocca articolava appena parole mute, stava cantilenando un incantesimo. Maeda la anticipò: "Demone. Tu dammi solo il via", disse senza alcuna inflessione nella voce, come in trance.

L'auto spense il motore, mentre i due tizi si avvicinarono al giardino con l'altro tizio che li aspettava. Il tipo imbellettato non era ancora arrivato che l'altro si era già profuso in un profondo inchino. Quello rispose con appena un cenno. Il bestione non reagì. La conversazione fu breve:

"Hai quello che cerco?", iniziò l'Otomo. "Certo, signore, ecco, con i migliori auguri del mio padrone...", rispose l'uomo, estraendo dalla tasca del cappotto marrone una ricca scatolina di marmo rosso legata con un nastro di seta nera. Con sottomissione lo porse con entrambe le mani in avanti, stendendo completamente le braccia ed abbassando la testa. Il tizio elegante lo prese con la mano, e fece per infilarlo tra le pieghe del kimono. Non doveva succedere.

Gidako disse ferma: "andiamo", poi saltò oltre il parapetto appoggiandovisi con una mano. Un istante dopo Maeda oltrepassava il parapetto a piedi uniti. Atterrarono contemporaneamente sull'erba, Maeda non fece il minimo rumore, mentre i 150 Kg di Gidako e della sua armatura potenziata provocarono un sordo tonfo. I tre al centro del prato si voltarono con sorpresa. Il tizio elegante fu rapido ad infilare la scatoletta nel kimono, segno che era preziosa. Il tizio più normale rimase di sasso, basito. Il bestione si girò con più calma. L'auto in fondo accese il motore.

Gidako non era ancora atterrata che già aveva le mani sulle spade, al suo fianco sinistro. Con la destra estrasse la katana, mentre la sinistra rimaneva sull'elsa del wakizashi, pronta ad estrarlo alla rovescia per parare il primo colpo. Nel frattempo era corsa in avanti, arrivando quasi addosso al bestione.

Maeda invece rimase indietro, ma cominciò a roteare le mani di fronte al volto, pronunciando parole arcane. Un'aura verde smeraldo si materializzò di fronte a lui, per poi concentrarsi in una sfera e scagliarsi contro l'omone, esplodendogli contro. La bestia urlò, alzando le braccia al cielo, mentre i brandelli di cappotto bruciati dall'esplosione cadevano a terra. Il ruggito gutturale e profondo, come di animale, l'odore di carne strinata.

Quando la luce ed il fumo si diradarono la natura del demone fu chiara: un ogre, alto parecchio più di due metri, dalla pelle grigiastra e rugosa, testa grossa e squadrata con due zanne che fuoriescono verso l'alto dalla bocca, la testa pelata con due piccole e tozze corna. Sotto il pesante cappottone il mostro era vestito solo con un gonnellino di listelli di bambù, ma, cosa che preoccupava di più Gidako, portava legata sulla schiena una grossa katana a due mani, un no-dachi, che prontamente estrasse portandolo di fronte a lui, mentre ancora digrignava i denti per il dolore che lo squarcio del colpo appena subito sulla spalla sinistra doveva provocargli.

Alla vista di tutto quel casino, il tizio normale, evidentemente impaurito, fece due passi indietro, mettendo la mano sotto il cappotto ed estraendo una 9mm, con mano incerta. L'Otomo invece prese a correre verso l'auto, e Gidako subito fece la mossa di inseguirlo, ma non appena l'ogre notò il suo intento sollevò rapidamente lo spadone e lo sferzò dall'alto verso il basso su di lei, facendo due passi sulla sua traiettoria. Gidako estrasse il wakizashi, pronta, bloccando la lama della spada con la sua, all'altezza dell'attacco con l'elsa. La botta delle enormi braccia dell'ogre le fece tremare le ginocchia, quasi la bestia riuscì a rompere la sua parata. Ovviamente si fermò lì ad affrontarlo. Maeda guardò il tizio normale con la pistola, e poi l'auto accesa. Alzò il braccio verso il tipo, e da sotto l'avambraccio, dalla canna dello Shosuro Stinger, provenne una rapida raffica di brevi sibili, una linea di scintille metalliche ne scaturì andando a colpire il tizio, facendo fuoriuscire da molti punti del suo petto piccoli schizzi di sangue. Questi urlò cadendo all'indietro, a terra. Il tipo elegante intanto correndo arrivò allo sportello dell'auto, che intanto si era aperto, mentre l'auto stessa cominciava già a muoversi. L'ogre sollevò di nuovo lo spadone, portandolo sul suo lato ed attaccando con un largo fendente in diagonale dal basso verso l'alto. Un colpo da esperto, che però Gidako schivò chinandosi sulle ginocchia, per poi incrociare le spade di fronte al petto, con le punte rivolte verso il basso, e rialzarsi facendo leva sulle gambe, facendo scorrere le spade a croce sul petto dell'ogre. Il colpo provocò un impressionante squarcio ad ics sul petto del mostro, che con un grugnito, spinto dall'impeto dell'attacco, cadde di schiena all'indietro, svenendo. Intanto la portiera si chiuse e l'auto cominciò a prendere velocità, mentre Maeda correva verso di essa, alzando il braccio in quella direzione. Presa posizione favorevole, gambe divaricate ben piazzate, riprese a sparare con lo Stinger. Un flusso quasi

ininterrotto di aghi d'acciaio ne uscì, indirizzato alla ruota posteriore sinistra dell'auto. Il problema non era certo colpire la ruota, non era difficile mirare quel flusso di scintille ben visibili nella penombra, quanto la capacità di penetrazione degli aghi sulla gomma: per un secondo o due decine di aghi saltarono colpendo la carrozzeria, l'asfalto e la gomma dura, poi però uno riuscì evidentemente a penetrare il copertone, che esplose con un botto. L'auto sbandò a sinistra, poi a destra mentre il pilota tentava di tenerla in strada, ma poi finì di nuovo per sterzare verso il prato a sinistra, questa volta finendo a sbattere contro un ciliegio in fiore. I petali volarono ovunque. Gidako raggiunse Maeda, ed insieme si avvicinarono all'auto, da cui non era ancora uscito nessuno. L'analizzatore nell'elmetto di Gidako confermò che le funzioni vitali dei quattro occupanti dell'auto dicevano che erano svenuti. Maeda e Gidako guardarono il ciliegio spezzato. Peccato, una così bella pianta rovinata...

...

Le forme a punta di katana dei grattacieli d'acciaio azzurro e specchio fendevano la luce del mattino proiettando delle lame di sole verso l'orizzonte. I palazzi erano la celebrazione della potenza e dell'architettura Crane in città, costruiti ispirandosi ad una lama Kakita, ma erano forse inferiori al giardino di fiori, ruscelli, cascate ed uccelli palustri che delimitavano. Lì l'arte tradizionale e moderna al tempo stesso degli artigiani Kakita si esprimeva al meglio.

La luce del sole così di taglio dava noia all'essere che era appollaiato sul tetto del grattacielo, accoccolato su di un tubo d'acciaio che passava nel vuoto a 45°, i piedi e le mani appoggiate sul metallo bianco, in bilico sul nulla. La cosa non era umana, anche se ne aveva a grandi linee le fattezze: sembrava terribilmente magro, completamente nero, e la consistenza delle sue carni pareva più simile ad una creta solida. La sua testa recava a malapena una sorta di bocca e due incavi per gli occhi, che stavano fissando, molti metri più in basso, una finestra all'ultimo piano del grattacielo di fronte molti metri oltre.

Oltre la finestra lo stanzone era lungo molti metri, arredato con un solo lungo tavolo di legno di ciliegio molto basso, con ai lati almeno una decina di cuscini per parte. Il pavimento era a tatami, due lati erano a grandi vetrate esposti all'esterno mentre il lato lungo non esposto era composto di una serie di pannelli scorrevoli che nascondevano una serie di stanzette private.

I tre uomini seduti ad un lato del tavolo fissavano, ogni tanto, uno dei pannelli, con un misto di attesa e timore. Kitou Hosade era un uomo abbastanza rude, capelli brizzolati, vestito di un kimono pesante per la stagione, color grigio-marrone bordato di nero. Il taglio era quello di un kimono da alta cerimonia, ma la stoffa era a tinta unita, di poco pregio, senza alcuna decorazione, fatto salvo i due mon del Badger poco sotto le spalle.

A capotavola Gikane Mitsu era invece alto ma molto slanciato, giovane, con un paio di occhialini rotondi, vestito con un elegante abito di fattezze occidentale, giacca e pantalone, solamente il collo era senza bavero ma con il colletto stretto alla orientale. I pantaloni erano neri, mentre la giacca era di seta amaranto, sul taschino ricamato uno scorpione.

Al suo lato sinistro era invece inginocchiato Mick Narudo, di stazza media ma robusta, sui 30, in giacca e pantaloni di lino violetto, molto freschi, con una pochette giallo canarino, appoggiato sul tavolo un cappello a tesa larga. L'uomo sembrava meno orientale degli altri due, anche se le sue fattezze erano dubbie.

Kitou Hosade era con il capo un po' chino, fissava il tavolo. Mick Narudo sembrava invece più interessato alla discussione, un po' compiaciuto. Gikane Mitsu era sempre girato verso Hosade, con gli occhi stretti ed un sorrisetto beffardo e traditore sotto i sottili baffetti che gli segnavano il labbro superiore. I tre discutevano, anche se era più un monologo di Gikane Mitsu, intervallato a volte da commenti di Narudo, a volte da giustificazioni a denti stretti di Hosade. Hosade era trattenuto, si vedeva che la rabbia gli montava in corpo.

I termini della discussione erano semplici: la Ichiro Underground Resources Otsan Uchi South Division in tre anni di bilanci passivi aveva accumulato tre quarti di milione di Koku di debiti nei confronti della Bayushi Bank of Rokugan. Purtroppo il signor Hosade si era fatto scappare con il suo presidente, durante una partita a golf, alcune indiscrezioni che confermavano che il trend non sarebbe cambiato, mentre una certa Jidako, la caddy della Shosuro Caddy and Furniture Inc. che li assisteva per la partita, era imprudentemente troppo vicina. Tali voci erano poi 'sfortunatamente' finite alle orecchie di Gikane Mitsu, che ora stava meditando di dare per morta la Underground Resources, mandarla in fallimento e affidare l'appalto per le estrazioni all'azienda rappresentata da Mick Narudo. Unico scoglio a tale transazione era però che Mick rappresentava un cliente gaijin, la Extraction Corp. Australia. Concedere l'appalto dato ad un'azienda che beneficiava della Benedizione Imperiale ad un gaijin era certo un passo piuttosto lungo da fare, ma la situazione catastrofica dell'azienda Ichiro lo giustificava dal punto di vista economico. Restava però una decisione politica da prendere, ben più complessa.

I tre, in una pausa del discorso, si girarono di nuovo verso la parete scorrevole, evidentemente in attesa.

Oni-no-Endoku era stato richiamato su questo mondo per uno scopo, e doveva portarlo a termine, prima di potersi ribellare al suo evocatore e portare corruzione e veleno su tutta la terra. Strinse gli incavi che gli

facevano da occhi, fissò oltre il vetro della finestra e poi prese la spinta per balzare in alto ed in avanti. Le sue membra si mossero come se fosse fatto di gomma, le sue braccia sferzarono nell'aria rimanendo indietro rispetto al corpo mentre questo volava verso l'alto, nell'aria, e poi si disfaceva in una pesante nuvola di fumo denso ed appiccaticcio e nero, che pesante cominciò a scivolare verso il basso e verso la finestra. All'ultimo momento, però, deviò lateralmente, verso una finestra vicina, verso un bocchettone tra le due finestre attraverso cui veniva prelevata l'aria per il condizionamento del palazzo. La nuvola nerastra venne risucchiata rapidamente, e pochi secondi dopo uno sbuffo nero cominciò ad uscire da un bocchettone simile al di là del muro. Man mano che il fumo penetrava nella stanza, vorticando si disponeva a riformare la figura del mostro, che a breve riprese la sua consistenza. Poi la bestia dall'andatura ingobbita e dinoccolata si volse verso la parete scorrevole che fungeva da porta, ed appoggiando una mano sulla carta candida che rimase sporca di una ditata nera la aprì lentamente, senza fare rumore.

Notaki Renso era inginocchiato nel suo ingombrante e pomposo kimono da cerimonia nero e violaceo. Era sempre stato un uomo poco avvezzo alla fisicità, ed ora che aveva superato i 70 i suoi movimenti nella cerimonia del te dovevano essere particolarmente lenti e meditati per evitare di commettere qualche goffaggine. Spostò una tazzina, appoggiò un tovagliolino. Alzò un momento lo sguardo, di fronte a lui era inginocchiato in un altrettanto elegante quanto vistoso kimono arancio e giallo Buto Asako, anch'egli ultrasettantenne, con i suoi baffetti bianchi ben disegnati che gli scendevano ai lati della bocca. Guardò un attimo la stanzetta, il tatami e le pareti di legno naturale, la mancanza zen di alcun mobile o decorazione alle pareti, a parte ovviamente l'ikebana di fiori, assolutamente zen. La cerimonia non prevedeva queste sue distrazioni. La cerimonia non era più rigorosa e precisa come una volta, pensava, mentre nel silenzio rifletteva sulle prossime parole da dire.

Buto Asako parlava con voce leggermente malferma, per l'età, ma indubbiamente autoritaria. Era uno dei più anziani del suo clan, un vero Asako, ed anche se non rivestiva più alcun ruolo ufficiale la sua opinione in ambiti morali e tradizionali era presa come legge. Se Notaki Renso voleva che la sua banca Bayushi potesse fare affari con gli stranieri doveva riuscire ad ottenere almeno il beneficio del dubbio. Fino ad allora, però, l'inflessibilità e la tradizionalità del pensiero dell'anziano Phoenix erano stati più forti delle sue argomentazioni. Sfruttando la Benedizione Imperiale di cui godeva l'Ichiro era riuscito a mettere a segno un bel colpo facendo in modo che l'Imperatore chiamasse a discutere di una tale questione politica un personaggio tanto retto ed inflessibile.

Notaki Renso era convinto che il futuro della lucrosa operazione commerciale fosse totalmente nelle sue mani di abile conversatore in materia di tradizione, ma non era così. Oni-no-Endoku ne era consapevole mentre entrava nella stanzetta completamente spoglia, fatta eccezione per quel vaso di fiori, ed esaminava in un attimo la situazione: due vecchi, tutto lì. Poteva uccidere entrambi senza stare a sindacare quale fosse il suo vero bersaglio. Nel tempo in cui il suo piede fatto di smog solidificato si alzava, lasciando una chiazza scura ed appiccaticcia sul tatami, e si riappoggiava poco più avanti il suo braccio semisolido si era già allungato a dismisura finendo dentro la bocca e giù, lungo l'esofago del tizio vestito di scuro, la sua mano che si insinuava nella tenera e spugnosa materia di cui erano fatti i polmoni umani, mentre l'uomo in preda al panico ed alle convulsioni ancora doveva capire cosa stava succedendo. L'altro tizio aveva appena fatto in tempo a girarsi verso di lui, mentre lui gli si era lanciato addosso con un lungo passo. Spalancò la bocca, a dismisura, tanto che avrebbe potuto ingoiargli la testa intera... e lo fece. I suoi denti, come ossidiana nera, penetrarono fermamente nella carne del collo della sua vittima, mentre questi lanciava un urlo, ovattato dalla consistenza spugnosa della bocca dell'oni, e poi prendeva un ampio respiro di veleno di cui era fatta la sua materia nera. Entrambi ebbero ancora alcuni spasmi, poi giacerono inerti, defunti.

Un rumore venne da oltre una delle porte scorrevoli che circondavano la stanzetta, una voce che chiedeva cosa stesse succedendo, allarmata. Oni-no-Endoku lasciò cadere le sue due vittime. Aveva portato a termine il compito che gli era stato assegnato, la sua essenza sarebbe svanita di lì a poco... a meno che non si fosse sbrigato. Guardò verso la parete di destra, non quella da cui aveva sentito venire le grida. Fiutava lì la sua vittima. Saltò con impeto verso di essa, raggomitolandosi. Sfondò una, poi due sottili pareti di carta di riso, e si ritrovò nello stanzone con il tavolone basso a cui erano seduti tre uomini, che lo guardavano stupiti. L'avevano già sentito. Pazienza. Girò la testa verso di loro, lentamente, spalancando le mascelle, mostrando le brillanti zanne nere, in segno di sfida.

Kitou Hosade fu il primo a reagire, il più abituato all'azione. La sua katana, lo sapeva, era poco lontano, riposta appena oltre la porta d'ingresso, accanto alle sue scarpe. Saltò indietro, senza nemmeno alzarsi ma quasi rotolandosi in una capriola.

Gikane Mitsu non era invece avvezzo a fatti di violenza, ma un istinto era ben impresso nella sua mente: prese con le mani i fogli che erano sparsi di fronte a lui e li tirò a sé, come se ci fosse un'irruzione della finanza.

Mick Narudo invece riuscì solo ad alzarsi, ed a tentare di pronunciare alcune parole: "ma che diavolo..."

Il suo parlare fu però interrotto dallo scorrere violento di un'altra parete scorrevole, da cui balzò fuori un altro uomo. Era piuttosto ben messo, discretamente alto, vestito in giacca e cravatta nera, e puntava una discreta ma

comunque minacciosa 9mm, tenuta con entrambe le mani, verso il salone. La guardia della Yoritomo Private Services Inc. reagì con rapidità sorprendente: “Merda! Muori, bestia!”, riuscì a dire, mentre puntava l'oni e premeva ripetutamente il grilletto.

Tre esplosioni si succedettero, mentre Oni-no-Endoku, notato appena l'uomo, scivolava avanti verso il centro del salone, muovendosi a semicerchio attorno alla guardia, con una rapidità sovrumana, tentando di evitare i colpi. Il primo proiettile lo schivò, mentre il secondo ed il terzo lo colpirono, anche se di striscio, all'addome. L'impatto si fece sentire, ed il suo corpo leggero fu sbilanciato dall'impatto dei proiettili che poi fuoriuscirono dall'altra parte del corpo della bestia, con una traiettoria deviata rispetto a quella di ingresso. Oni-no-Endoku finì per cadere a terra, rotolando al suolo sbilanciato e spinto dall'impatto dei colpi, caprioleggiando scompostamente un paio di volte fino a finire contro una parete ed il pavimento, lasciando una scia di macchie scure dove in suo corpo aveva strisciato al suolo.

Per un secondo la stanza fu silente, mentre la guardia si avvicinava di un passo al corpo caduto, puntandolo fermamente, con lo sguardo interrogativo che esaminava la bestia, ferma, dopo la reazione istintiva che lo aveva fatto sparare, cercando di capire di che cosa si trattasse e che cosa fare.

Kitou Hosade intanto era arrivato alla porta, che aprì di scatto, e si stava buttando sulla sua spada, nel suo saya nero, semplice. Mick Narudo era riuscito solo a tremare ad ogni sparo, e rimase lì di sasso a guardare, con la bocca aperta. Gikane Mitsu, stringendo al petto i suoi preziosi fogli, rimanendo inginocchiato fece un paio di scomposti movimenti all'indietro cercando di allontanarsi.

Oni-no-Endoku aveva sentito male, ma i colpi erano passati tutto sommato inermi attraverso la sua sostanza appiccicosa e gommosa. Decise di rimanere un attimo inerte a terra, per sconvolgere i piani dei suoi avversari. Poi si concentrò, e dal suo corpo fece fuoriuscire un'appendice lunga e nera che si allungò di molti metri fin verso la guardia, velocissima. La punta indurita dell'arto si conficcò in profondità nel petto dell'umano, che con uno sguardo stupito e stravolto dal dolore cadde sulle ginocchia, ancora con la pistola ben stretta in mano, e poi riverso in avanti. Un'altra appendice partì poi dal corpo dell'oni, verso l'altro bersaglio in piedi, il signor Narudo, che venne colpito esattamente tra gli occhi da uno stiletto di trenta o quaranta centimetri di materia nera solida come l'acciaio, che gli penetrò nel cranio fino a raggiungere il centro del cervello. L'arto lo trattene per un attimo in piedi mentre le sue membra perdevano la forza, poi anche lui cadde riverso in avanti. Mentre gli impulsi neurali di Mick Narudo si spegnevano, questi stava tentando di capire dove aveva sbagliato nel contattare quell'anziano burbero ed oscuro, all'interno del sottoscala di quell'agenzia della Moto Funeral Services. Sapeva che aveva fatto qualcosa di poco chiaro, aveva supposto che avesse evocato qualcosa di sbagliato. Aveva capito che quel posto copriva qualcosa di criminale. In cuor suo, ammise, sapeva che c'era di mezzo la Maho, ma aveva fatto finta di non sapere, per sbarazzarsi di quell'Asako.

Altre due appendici volarono verso Gikane Mitsu e Kitou Hosade. Il signor Mitsu chiuse gli occhi e tentò di appallottolarsi ancora di più su se stesso, mentre lo stiletto nero penetrava attraverso il suo corpo, prima perforandogli la coscia sinistra, poi passando attraverso l'avambraccio destro e finendo alla fine a penetrargli nella gola, appena sotto il mento, nella parte sinistra del collo. Quando lo stiletto si ritrasse un grido strozzato gli uscì, mentre il suo sguardo perdeva lucidità ed uno zampillo di sangue rosso fuoriusciva dalla sua gola. L'ultimo attacco al signor Hosade però trovò ad attenderlo una lama solida ed affilata, anche se priva di fronzoli e decori, tenuta da una mano altrettanto ferma e concreta. Hosade deviò l'appendice che sfrecciava verso di lui colpendola con un fendente a quarantacinque gradi di fronte a lui. Il colpo fu abbastanza forte da passare attraverso la materia del mostro, recidendo di netto la punta di quel tentacolo. La parte mozzata cadde al suolo, e qui cominciò rapidamente a disfarsi in una pece oleosa e fumante di un fumo nero e maleodorante. Dall'arto mozzato un simile fumo prese ad uscire, mentre questo si agitava convulso nell'aria. Oni-no-Endoku questa volta sentì dolore. Gridò di un urlo profondo ma acuto.

Hosade non era riuscito ancora ad alzarsi in piedi quando aveva dovuto parare il primo attacco, aveva ancora un ginocchio appoggiato a terra, ma dopo il fendente ebbe ancora un istante e si alzò fermo sulle gambe. “Ne vuoi ancora, mostro delle Shadowlands?”, gridò con sfida, rinfrancato dal colpo inflitto, “quanti tentacoli vuoi che ti tagli?”

Oni-no-Endoku valutò la situazione, che doveva essere presa con un attimo di calma: il samurai che aveva di fronte sapeva abbastanza il fatto suo da richiedere una tecnica appena più elaborata per essere risolta. Estroflesse altre appendici, che cominciò a fare roteare attorno al samurai, che a sua volta, con postura esperta, teneva d'occhio i movimenti di ognuna di esse, muovendosi e girandosi in base alla loro posizione reciproca in modo da non farsi sorprendere.

Oni-no-Endoku comunque capì che aveva tempo: la sua essenza non si stava più smaterializzando per causa dell'evocazione che lo aveva chiamato su questa terra, doveva essere riuscito ad uccidere colui che aveva dato il sangue per il rituale e quindi adesso era libero dal pericolo di sparire. Il corpo della bestia cominciò a mutare ed a deformarsi, fino a che, allungandosi verticalmente, non arrivò ad assumere la posizione eretta, mentre le sue

molte braccia continuavano a vorticare intorno all'umano senza attaccare. I suoi piani di distruzione potevano essere portati a compimento, ora.

“Allora mi temi! Attacca, che aspetti? O devo attaccare io?”, urlò spavaldo Hosade. Credeva in quello che diceva, ed in effetti la sua mente diretta pensò che se il mostro lo teneva solo a bada voleva dire che lui era più forte, lo avrebbe attaccato e sconfitto. Ma proprio mentre stava per fare un passo avanti e cominciare a sferzare la sua katana un giramento di testa lo fece tentennare. Poi un altro. Non stava bene, qualcosa non andava. Un altro giramento di testa, più forte, lo sguardo per un attimo vacillò. Doveva esserci qualcosa. Poi realizzò, quell'odore, quel puzzo, come di gas di scarico, che faceva la bestia. Si faceva sempre più forte, cominciava a farlo star male, nausearlo, confonderlo. La stanza cominciava ad essere invasa da fumi nauseabondi, sembrava di stare in un garage con un'auto accesa. Di nuovo un giramento, che questa volta si attenuò ma non si fermò. Quella roba gli stava penetrando nei polmoni e lo stava avvelenando. Kitou Hosade, mentre gli occhi gli si annebbiavano e le braccia che reggevano la spada si facevano deboli, le gambe gli cedevano e lui scivolava con la schiena lungo la parete, finendo prima in ginocchio e poi, chiusi gli occhi, riverso in avanti.

Oni-no-Endoku ritrasse le appendici, con un poco di sforzo, in realtà, e si fermò un attimo per recuperare energie. Si affacciò ad un finestrone, l'aria pura a quell'altezza era insopportabile, ma sotto di lui guardò con piacere il traffico della prima mattina che si stava ingrossando.

...

Il ronzare leggero della pistola ago che vibrava avanti e indietro era l'unico rumore che faceva capire che nella stanzetta il tempo non era fermo. La piccola sala era completamente spoglia, a parte il lettino su cui un uomo era sdraiato immobile, una sedia ed il tavolo con i ferri del mestiere. Sulla sedia Togashi Hotaru, un uomo corpulento e pelato, non era più vestito del suo cliente: indossava solo un paio di gialle braghe larghe, se si escludevano ovviamente tutti i tatuaggi che lo rivestivano sulla testa, il corpo e le braccia. Hotaru era chino sulla schiena dell'uomo, muoveva con impercettibile perizia la punta che inseriva delicatamente sotto la cute il filamento elettronico monomolecolare bagnato nell'inchiostro di essenze di gelso che avrebbe composto il tatuaggio. Il movimento per lui era un balletto, un rito, una danza con il vuoto zen che lo metteva in comunicazione con il tutto dell'universo, che gli donava la pace totale. Quando eseguiva i suoi tatuaggi Hotaru era felice.

Purtroppo però la vita moderna non sempre era compatibile con la vita ascetica e contemplativa di un monaco: un rumore, un grido, di là dalla porta dello studio, lo distrasse, interruppe il suo balletto e la sua totale concentrazione, come un nastro di musica che si strappa nel registratore. Hotaru si fermò. Il cliente ne fu estremamente sorpreso, e timidamente chiese: “Maestro... qualcosa non va?” Dopo un momento di attesa, Hotaru spazientito si dovette rassegnare a rispondere: “Credo che dovremo continuare più tardi. Mi scusi, ho bisogno di una pausa.” Dal lettino la risposta rispettosa fu: “Ma certo, come crede, maestro. Attenderò qui.”

Hotaru andò ad aprire la porta, lentamente. Nella sala d'aspetto un ragazzo, Sukune, stava vociando e saltando qua e là, esageratamente entusiasta del nuovo tatuaggio che ora aveva sul braccio destro. Lo osservò con compassione, il tatuaggio era una scritta che recava il nome di quel cantante, 'Thundercat'. Come veniva sprecata a volte la loro arte... Conosceva quel ragazzo, era già venuto da loro, sostenendo che dovevano fargli quel tatuaggio e pretendendo un servizio 'speciale': voleva che quel tatuaggio fosse magico, fatto con il sangue di drago, in modo che gli infondesse la forza della tigre. Illuso, gli avevano spiegato che i loro tatuaggi microelettronici erano in grado di cambiare colore ed in parte anche forma in base alle reazioni del corpo, che erano opere d'arte ricercate in tutto il mondo, che potevano certo fare molte cose ma di sicuro non infondere, in uno come lui, la forza della tigre; ma non c'era stato nulla da fare. Gli aveva parlato anche lui personalmente, ma non aveva avuto dubbi sull'esito: bastava guardarlo negli occhi, ora come allora le sue pupille erano dilatate, sicuramente era sotto l'effetto di qualche sostanza; probabilmente l'utilizzo prolungato gli aveva anche fatto prendere la Taint.

Il suo fratello Ise Zumi che lo aveva tatuato lo stava osservando con paziente compassione, mentre Sukune gli si era avvicinato e lo stava ringraziando per 'il potere di Thundercat' che ormai si era convinto di possedere. Poi Sukune, finalmente soddisfatto, d'un tratto si girò e uscì sulla strada dalla piccola porticina di vetro con dipinto sopra un grande drago verde che si arrotolava attorno ad uno sperone di roccia. Nel farlo Hotaru aveva notato uno sguardo strano negli occhi del ragazzo, che lo mise in allarme. Il suo fratello gli diede un'occhiata scossando il capo, poi tornò nel suo studiolo, ma lui non era convinto fosse finita: quello sguardo lo aveva preoccupato. Si girò un attimo osservando la porta del suo ambulatorio, incerto, poi deciso uscì anche lui dalla Ise Zumi Tattoos Inc. e prese a seguire Sukune. Il ragazzo procedeva spedito e deciso verso una meta ben precisa, aveva evidentemente qualcosa in testa. Non uscendo molto non conosceva bene la città, ma capì presto che il ragazzo procedeva verso il complesso residenziale di grattacieli al centro di Otsan Uchi, i grandi

palazzoni Crane di acciaio e vetro azzurro che si stagliavano nel cielo. Entrarono nel complesso e si diressero verso il giardino al centro del complesso. Nonostante la pesante modernità di quel luogo, l'armonia e l'estetica di quel giardino erano tali da permettere anche ad uno sensibile come lui di tollerare l'assalto di tutto quel ferro e cemento che lo circondava.

Sukune infine arrivò alla sua meta, quando si fermò dietro un albero al limitare di un laghetto per spiare dall'altra parte di esso un gruppetto di ragazzi e ragazze seduti sull'erba. Hotaru si fermò a distanza per osservare. Il gruppetto di giovani sembrava quantomai innocuo. Al centro dell'attenzione c'era evidentemente un ragazzo piuttosto trasandato, con un paio di jeans ed una casacca verde, larga, logora e sporca che recava la scritta 'Haragi Alternative Rock'. Il ragazzo, magro e dinoccolato, seduto a gambe conserte teneva in mano una chitarra acustica semiscassata su cui strimpellava con gioia accordi di un cantante che aveva sentito qualche volta anche lui, uno di quei neo hippie pacifisti che scrivono per etichette indipendenti. Il tizio si dondolava a destra ed a sinistra mezzo in preda all'estasi mentre i suoi amici intonavano i ritornelli in coro. Troppo felici per non offendere la sensibilità deviata di Sukune, evidentemente.

Ed infatti il giovane da dietro l'albero stava osservando stringendo il pugno; poi si sfregò nervosamente il naso, si preparò e rapidamente infilò la mano in tasca e ne estrasse un grosso coltellaccio da cucina, e scattò a correre attorno al laghetto. Sulle prime il gruppetto di fricchettoni non si accorse di lui, ma non appena Sukune fu più vicino cominciò ad urlare rabbiosamente. I ragazzi e le ragazze reagirono dapprima con stupore e poi, chi più chi meno, tentando di alzarsi o rotolare via dalla traiettoria dell'invasato. Il chitarrista, un po' perché era al centro del gruppo un po' per la chitarra che lo ingombrava, non riuscì a schivarsi granché, e Sukune arrivò a piombargli addosso, sferzando con violenza il coltellaccio nella sua direzione, anche se fortunatamente l'impeto della corsa fece sì che il colpo fosse alquanto impreciso e finisse a fendere l'aria.

Hotaru, intanto, non si era fatto sorprendere più di un secondo: mentre Sukune aggirava il laghetto, il monaco si era detto che alle volte la contemplazione deve lasciare spazio all'ira quando un bene superiore è in gioco. All'alzarsi dell'urlo di Sukune gli occhi del falco che aveva tatuato sulla parte alta della schiena si erano illuminati come stelle in una notte buia, ed in un attimo il corpo di Hotaru venne sollevato da terra dallo spirito del falco e, sorvolando l'acqua, si appoggiò a pochi metri dalla zona dell'azione. Una ragazza vestita di una camicia corta ed un paio di pantaloni aderenti strappati su di un ginocchio che stava lì a terra vicino ai suoi piedi era stata così sbalordita dal suo fulmineo volo che era rimasta impietrita nonostante la furia di Sukune. Mentre quest'ultimo sferzava il suo colpo nell'aria il tatuaggio attorno alle braccia e sulla nuca di Hotaru, che imitava la pelliccia della tigre era diventato luminoso ed aveva preso a muoversi come se le spire si arrotolassero all'infinito attorno alle sue braccia. I suoi occhi divennero luminosi come fuochi, sorrisi di uno dei rari sorrisi che si concedeva, mentre la sua testa mutava in quella di una tigre, le sue mani diventavano terribili zampe artigliate. "Ecco la forza della tigre!" pensò.

Intanto Sukune, sempre per l'impeto della corsa, aveva superato il suo bersaglio di alcuni passi. Il ragazzo però fece appena in tempo a sollevare la chitarra ed a piazzarsela davanti alla faccia prima che Sukune gli fosse di nuovo addosso affondando il coltello, che però urtò la cassa dello strumento. Con un urlo di rabbia, Sukune scaraventò lontano la chitarra con la mano sinistra, e poi alzò il coltello per sferzare un colpo più preciso dall'alto in basso. Hotaru con due rapidi passi gli fu dietro, e roteando su se stesso gli sferzò un calcio laterale al fianco, più per spostarlo che per ferirlo. Il colpo ebbe buon esito: spinto di lato, il colpo di Sukune finì di nuovo a ferire il niente. Sorpreso ma non domo, questi si girò di scatto, a fronteggiare il nuovo avversario. Evidentemente in preda alla frenesia Sukune non sembrò affatto sorpreso dall'aspetto di Hotaru, ed anzi gli si avventò contro con abbandono. Questi non si aspettava nulla di diverso: schivò con agilità lateralmente il fendente dall'alto del coltellaccio, e dal lato sferzò con gli artigli il fianco di Sukune, lacerando il vestito, la pelle e la carne sotto di essa. Il ragazzo barcollò in avanti per un paio di passi poi cadde di lato per lo sbilanciamento. Hotaru si girò rapidamente e gli balzò sopra, colpendolo al ventre. Gli artigli penetrarono nella carne, anche se il colpo fu leggero, perché Hotaru trattenne la sua forza. In cuor suo non voleva uccidere un ragazzo. Sukune svenne. Hotaru si rizzò in piedi nello stupore generale. Rapidamente si girò per andarsene, non avrebbe detto nulla né risposto ad alcuna domanda. Si girò solo un attimo verso il corpo inerte di Sukune. "Stolto. Credeva forse che avrebbe donato un dono tanto prezioso ad uno come lui?" pensò prima di sparire.

...

Il giudice Hojitsu Dorama guardò l'orologio mentre entrava nella sala del tribunale: 14.00, perfetto orario. L'aula 7 della Doji High Court for Law stava al piano terra di uno dei palazzi del complesso Crane più esclusivo della città, e dava con le sue grandi vetrate sul giardino al centro di esso. Entrando in aula il giudice usava guardare per lunghi momenti il ciliegio fuori della vetrata, la delicata geometria dei suoi rami, la leggerezza delle sue piccole foglie, la poesia dei boccioli che a breve si sarebbero schiusi. Si concedeva quell'attimo di

delicatezza, quell'ultimo sorriso prima di indossare la maschera che doveva portare in aula, la maschera inflessibile della giustizia. Quando si girò per salire al banco i suoi lineamenti dalla pelle chiara e liscia erano tesi in una severa impassibilità, i suoi occhi azzurri diventano sottili ed inquisitori; il suo portamento austero e quasi impettito, nel doppiopetto bianco come i lunghi capelli coperto dalla giacca a kimono azzurra ed argento, divisa dei giudici, gli dava un'aria regale che incuteva un po' di timore.

Sali al banco e si sedette. Squadrò gli imputati mentre sfogliava il verbale del caso.

L'accusa: un certo Swan, di origine occidentale, un omone che lo fissava con aria truce con la sua mascella squadrata e la testa rasata: si definiva un 'samurai da strada', un eufemismo per mercenario. Ne aveva tutta l'aria: la mano che spuntava dalla manica del maglione che indossava per tentare invano di sembrare elegante era robotica e massiccia, inoltre l'occhio destro era inequivocabilmente cibernetico, con la sua pupilla rossa ed il ronzare meccanico che, a voler ben sentire, quando il silenzio era totale emetteva se l'uomo spostava lo sguardo. L'avvocato dell'accusa era un ronin, Fudei, un buon avvocato che però aveva commesso l'errore, a parer suo, di voler fare più soldi di quanto fosse giusto slegandosi dai clan.

La difesa: uno Scorpion, Sateru Hata, un dirigente di una azienda di giocattoli. Non era lì per la sua attività, però, ma in quanto committente di una non ben specificata attività affidata al signor Swan. Era difeso da Mejiko Kodan, giovane diplomata ed affiliata alla Bayushi Advocacy General Ltd., massimo dei voti, bla bla. Conosceva anche lei. Purtroppo. L'aspetto era quello solito: la ragazza indossava un tailleur nero con gonna corta, scarpe rosse intonate con il ricamo a motivo di scorpione che contornava bavero ed orli del vestito, era minuta e di aspetto abbastanza comune, era il suo carattere acuminate a contraddistinguerla, se si escludeva un elegante e raffinato sottilissimo filo rosso che correva di fronte al suo volto, da un orecchino al buco al lato della narice, intrecciandosi ed annodandosi sulla guancia sinistra. Certo era brava, ma non le stava per niente simpatica. Qualche volta aveva avuto qualche caso con lei, e sapeva quali cause le venivano affidate: casi disperati, che avrebbero dovuto, a ragion di verità, perdere. Ovviamente questo non avrebbe intaccato minimamente la sua inflessibile obiettività, ma si sarebbe accertato che la forma, come sempre ed in questo caso ancor di più, fosse rispettata rigorosamente, per evitare i possibili giochi di un'esperta manipolatrice del codice come la signorina Kodan. Solo si chiese perché conoscendo l'antipatia che lui provava per lei avessero deciso di farla difendere in un suo caso.

Appoggiò la sua lama Kakita sul bancone di fronte a lui, segnalando così l'inizio del processo. Tutti si alzarono, l'usciera lesse i capi d'accusa. Come già sapeva la storia era abbastanza scontata: il signor Hata aveva commissionato una faccenda, probabilmente non tanto chiara, al signor Swan, poi aveva tentato di non pagarlo, probabilmente sperando nel fatto che quest'ultimo, a causa della natura del traffico, non avrebbe adito a vie legali. Non doveva averlo guardato bene in faccia: un occidentale che non aveva cambiato espressione nell'ultima ora non avrebbe rinunciato a quei soldi così facilmente solo per salvarsi la faccia.

La causa procedette come previsto: il signor Swan aveva ragione, risultava in una scrittura privata in cui era palese la commissione, e la tesi difensiva della Kodan era tutta basata sull'appoggiarsi a qualche cavillo o nel cercare di portare la discussione sulla natura del traffico, cosa che invece Fudei tentava di evitare accuratamente. Mentre la seconda azione venne contrastata abbastanza brillantemente dall'avvocato dell'accusa, toccò a lui ridimensionare le fantasiose ambizioni interpretative sul codice penale Imperiale della signorina Kodan. Un paio di volte aveva dovuto richiamare l'aula all'ordine, tanto essa era infervorata ed attiva nei suoi tentativi di distorcere la verità oltre ogni sensata ragione. Odiava quelli come lei, i manipolatori che tentavano di fregarlo. Non si era risparmiato di lasciarlo trapelare, quando parlava con lei o la guardava non tratteneva l'espressione di disgusto che spontaneamente appariva sul suo volto. Di contro quella aveva però sempre un sorrisetto furbo e sarcastico, come se sapesse di avere un altro asso da giocare, come se sapesse che il suo prossimo tentativo sarebbe andato a buon fine, cosa che puntualmente si dimostrava falsa. La cosa lo stupiva un po'. Ammise almeno che era dotata di una smisurata fiducia in se stessa.

Il processo si trascinò lento e prevedibile, fino a che la difesa non fu a corto di argomentazioni. Allora Majiko Kodan scoprì il suo gioco. Avvenne al termine dell'ennesimo tentativo da parte sua, prontamente contrastato dal giudice Dorama: "Ma vostro onore, se mi lascia proseguire nelle domande riuscirò a dimostrare la pertinenza..." l'avvocato venne interrotta dalla voce, alta e seccata, del giudice: "Signorina! L'ammissibilità della testimonianza di questa teste nell'argomento in discussione è stata già presa in esame tre volte! Basta così!" "Vostro onore! Lei sta ostacolando apertamente la mia difesa!" "Come si permette? Questo è oltraggio! Basta! Che il teste se ne vada."

A questo punto Mejiko Kodan si girò verso il giudice, a testa bassa, poi fece alcuni passi verso di lui, con un sorriso sarcastico e compiaciuto. "Bene," quasi ridendo con voce ora tranquilla e calcolata, "è quindi giunto il momento di introdurre un'ultima testimonianza. Chiamerei al banco dei testimoni la signorina Hina Jiro." L'usciera controllò la sua lista, poi fece un cenno alla guardia all'ingresso dell'aula che nel frattempo aveva socchiuso le porte ed aveva detto qualcosa oltre di esse. La figura che entrò in aula colpì il giudice Dorama più

di quanto non avrebbe fatto un cazzotto di Swan l'energumeno, anche se il suo aspetto era quanto mai potesse esserci di più lontano dal concetto di aggressività: una ragazzina, probabilmente minorenni, vestita di un semplice paio di pantaloni rossi di tela sottile ed una maglietta a maniche corte nera, unico tratto distintivo una serie di perline rosse brillanti inserite nei capelli corti corvini, da cui penzolavano piccoli fili che arrivavano fino di fronte al suo volto.

La ragazza brillava più per la sua avvenenza che per la peculiarità del suo aspetto, ma il giudice Dorama ricordava Hina in maniera diversa: vestita di un elegante kimono cremisi di seta sofisticata, truccata con il rossetto color fuoco e gli occhi contornati di nero, non dava certo l'impressione di essere minorenni. Ne ebbe però la prova; mentre la seguiva con lo sguardo, impietrito, lei consegnò alla guardia il foglio firmato dai genitori che la autorizzava a testimoniare. Poi, con lo sguardo basso ed imbarazzato, si diresse verso la sbarra dei testimoni. Anche questa immagine non corrispondeva ai ricordi del giudice Dorama: non era stata imbarazzata o dimessa nelle settimane precedenti in cui gli aveva fatto da caddy al Kakita Imperial Golf Club di Otosan Uchi, era anzi stata molto carina e spontanea, una qualità che il giudice apprezzava nelle giovani donne, ma si era anche dimostrata particolarmente colta ed acuta nelle lunghe e piacevoli chiacchierate fatte dopo le partite al bar del club.

Nel frattempo Mejiko Kodan aveva fatto accomodare la ragazza e cominciava il suo interrogatorio. L'argomento passò presto alla partita di golf ed alle attività della ragazza all'interno del club. Il giudice tentava di ascoltare e seguire l'interrogatorio, la sua mente cercava di trovare qualche appiglio, qualche modo per fermare la Kodan, per impedirle di portare il discorso sul golf club, per obiettare sulla forma o sulla sostanza, ma la sua mente era bloccata, saturata dai pensieri di sua moglie e di suo figlio, dal ricordo di quel pomeriggio nel capanno degli attrezzi del giardiniere, della poca luce che penetrava di taglio dai piccoli finestroni alti della casupola, creando lame incandescenti che bucarono la penombra illuminando la pelle bianca e nuda della ragazza, dell'odore di erba, sudore e del profumo della carne di Hina avvinghiata al suo corpo, della morbidezza delle giovani cosce della ragazza che si muovevano attorno alle sue, dei vestiti sparsi in giro e delle risa mentre li cercavano e si rivestivano rapidamente, mentre si risistemavano un po' intimoriti dal dubbio che qualcuno potesse sospettare qualcosa vedendoli uscire di lì, che potesse leggere qualcosa di diverso dal solito nella felicità dei loro occhi.

Il giudice Dorama deglutì pesantemente, mentre la Kodan lo fissava spietata, senza speranza, e si accorse che involontariamente la sua mano stringeva l'elsa del suo wakizashi.

...

La Unicorn Thunderer 650 Custom sfrecciava come un proiettile fucsia lanciato lungo l'Imperial Highway nord-sud che attraversava tutta Otosan Uchi, schivando e scartando sportivamente i più lenti mezzi a quattro ruote. Superava i limiti, ma a Korina Shoro non importava, nulla avrebbe potuto impedirle il quotidiano connubio con il demone della velocità. Korina piegò sulla sinistra per superare l'ultima auto e poi si buttò bruscamente verso destra per prendere lo svincolo di uscita. A lato dell'autostrada già si scorgeva la sua meta, il complesso di alti palazzi azzurri e ghiaccio, le alte e slanciate guglie di fattezze Crane che circondavano il parco più bello della città. Avvicinandosi, si accorse che era quasi a secco. Di fronte al complesso di grattacieli ricordava un distributore, guidò fino a lì. Il distributore era vuoto, e lei si avvicinò alla prima pompa verso la strada. Si fermò e mise il cavalletto, rimanendo però a cavallo della moto. La sua Thunderer era colorata di una sfumatura di fucsia, con un lampo giallo lungo i lati della carena. Lei invece indossava una corazza leggera di kevlar, che aveva comprato in un negozio di articoli militari usati, per una maggiore protezione, ovviamente però l'aveva fatta tingere di viola con le protezioni rigide colorate di giallo, ed il casco non era da meno. Insomma, non passava certo inosservata, ed anche questa volta molti passanti si girarono a guardarla. Sorrise sotto il casco: bene, guardate ora, si disse, togliendoselo. Agitò la testa, sfilandolo, ed i suoi fluenti capelli biondi sferzarono di qua e di là prima di ricaderle sulle spalle. Sorrise di nuovo, compiaciuta di essersi fatta notare. Poi si girò verso il distributore, verso i passi che le si stavano avvicinando, e rimase colpita da quello che vide.

“Korina?”, disse la voce della donna che le si stava avvicinando.

“Korimi?”, disse invece lei, guardandola stupita. “Korimi? Che ci fai qui?”, aggiunse, squadrando la donna.

Eh, sì, era proprio sua sorella gemella. Era anni che non la vedeva, da quando se ne era andata. La squadra, era cambiata, molto cambiata. Rispetto a lei adesso era un'altra cosa: si era tinta i capelli, ora corvini. Il trucco sul volto non era naturale e fresco come il suo, ma più pesante e marcato. Tutto il suo aspetto era più prorompente, ostentato. Aveva un reggiseno stretto che le sollevava il seno (o magari se lo era rifatto?); non che il suo, merito del loro sangue gaijin, fosse poco appariscente per i canoni rokuganesi: era sempre stata una donna alta, robusta ed in forma, molto più formosa dello standard, ma Korimi era molto di più: doveva aver fatto parecchia palestra, i suoi muscoli erano ben scolpiti, e tutto il suo atteggiamento, la sua postura e le sue movenze erano ostentate ed eccessive. Il suo abbigliamento, ad esempio: era vestita solo di una salopette grigio scuro, sporca di

grasso, che lasciava intravedere il reggiseno blu scuro, le scarpe antinfortunistiche ed un cappellino. La sua espressione, poi, sicura e dura, non lasciava dubbi: era diventata una donna Crab.

Korimi notò che la sorella la esaminava, e così sollevò le braccia stringendosi i seni con le mani, dicendo: “clienti... sai quanto vendo di più?”, poi si mise le mani ai fianchi e si alzò ben ritta, quasi per affrontarla, con un sorrisetto sicuro e sarcastico sul volto. “E tu, come stai, sorellina?”, disse poi con fermezza, “cosa si dice a casa? Mamma e papà cosa dicono di me?”

Korina tentò, sperò, di notare un filo di incertezza nella sua voce, mentre parlava dei genitori, ma non la notò.

“Hai tradito la loro fiducia, hai abbandonato gli Unicorn e te ne sei finita nei Crab. Cosa dovrebbero dire di te?”, commentò rabbiata.

“Sai perfettamente com'è andata”, disse Korimi severa, “questo discorso lo abbiamo già fatto mille volte.”

Sbottò, con un lampo di amarezza sul volto, alzando le mani e lo sguardo al cielo per un attimo, aggiungendo:

“Ma è mai possibile che un padre ed una madre possano ripudiare una figlia solo perché ha scelto la sua strada, una strada diversa da quella che loro speravano? Siamo ancora nel medioevo o cosa?”

Korina si impietosì. Si ricordò dei bei momenti passati insieme da ragazze, di tutti i giochi, le risate, i viaggi, le belle brutte esperienze, la vita, vissuta e scoperta insieme a sua sorella... No, certo che al lei importava di più di quello che della politica o della stupida rivalità tra i clan...

La guardò dritta negli occhi, poi con voce un po' emozionata commentò:

“Korimi... Cerca di capirli, li hai traditi, queste cose ancora hanno una loro importanza nel nostro mondo. Forse loro saranno un po' all'antica, ma prova a pensare, potevi diventare una samurai-ko, come me, coprire loro, se non il clan, di gloria, e invece sei qui, a dirigere una catena di pompe di benzina... Forse per i Crab questo è un risultato, forse un domani diventerai anche ricca ed importante, ma cerca di capire; a me tutto ciò non importa, so che l'hai fatto per amore, so che quello che m'importa sarebbe recuperare un rapporto con te, con quello che sei dentro e non con l'aspetto che hai voluto avere per piacere al tuo uomo. Però dimmi, sei cambiata solo nell'aspetto o cambierai anche dentro? Riuscirai a rimanere quello che sei nel profondo del cuore? Riuscirai a rimanere per sempre mia sorella? Perché a me questo basta...”

Korimi si avvicinò alla sorella, alzando le braccia e buttandogliele al collo, abbracciandola. Korina ricambiò l'abbraccio, caldamente, stringendo forte la sorella che tanto gli era mancata. Per alcuni secondi si sentirono più felici, di nuovo insieme.

Non dissero niente, poi un rumore dietro le distrasse; Korimi si ritrasse, di scatto, mostrando un occhio lucido, diede un colpetto di tosse per ricomporsi, con uno sguardo un po' allarmato, poi il suo sguardo ritornò sicuro, deciso, un accenno di sorrisetto furbo e sarcastico le comparve sul viso, e tornò a prendere la postura appoggiata su di una gamba, con l'anca di lato, petto in fuori e pancia in dentro, marziale e prorompente, della soldatessa Crab. Ma guardando Korina disse: “La maschera... OK, ci sono ancora alcune cose che devo sistemare. Ma tu mi devi aiutare. Non lasciarmi sola.”

Korina ridivenne seria, guardando oltre la spalla della sorella verso Huda, il marito di sua sorella, che si avvicinava fregandosi le mani sporche in un cencio unto d'olio, vestito in un kimono da lavoro tradizionale totalmente grigio, molto ampio. Il kimono era in parte scivolato da una spalla, e lasciava intravedere la possente muscolatura del pettorale; questo doveva ammetterlo, Huda era veramente un bellissimo esemplare di razza Crab.

Prese il casco per metterselo, ma prima guardò la sorella e le disse: “Abbiamo alcune cose di cui parlare. Chiamami, mi raccomando”. Poi le strinse l'occhio, in segno d'intesa, ricambiata da un sorriso.

Accese la sua Thuderer Custom, con il solito rombo cominciò la melodia del motore, che lei fece vibrare e suonare magistralmente scivolando lungo le strette strade cittadine tra palazzoni e auto incastrate nel traffico.

Dietro di lei Huda arrivò al fianco di Korimi, la cinse con un braccio con forza, tirandola un poco verso di sé, e le chiese, guardando la moto allontanarsi: “Chi era quella bionda?”

“Era mia sorella, Korina. Non te l'ho mai fatta conoscere, ma d'ora in poi comincerò a frequentarla più spesso. Vedrai, ti piacerà”, rispose Korimi guardandolo. Huda rispose allo sguardo, e sul suo volto l'aspetto severo e rigido si sciolse in un sorriso dolce e sognante, nel profondo del suo sguardo Korimi vide tutto l'immenso amore che quell'uomo le voleva, tutta la dedizione, la forza e l'abbandono che provavano reciprocamente quando erano insieme. “Come preferisci, cara”, rispose Huda prima di baciarla di un bacio caldo ed appassionato.

Korina adorava quando lui la baciava con forza. Non avrebbe rinunciato a quello per nulla al mondo. Ma ora non avrebbe nemmeno rinunciato a recuperare il rapporto con sua sorella per nulla al mondo. Sperò di non dover mai trovarsi nella situazione di dover scegliere.

...

Toshiro 'Slimeye' sembrava uno stupido bambino che guarda le caramelle oltre la vetrina del negozio mentre

spiava da dietro l'angolo Mashiko Hosamigi che chiacchierava ridacchiando con le sue amichette, seduta su di una panchina di quell'elegante parco ai confini del quartiere Crane. Se i suoi amici dei 'Greysshell' avessero visto l'espressione del suo volto in quel momento lo avrebbero di certo cacciato a calci: stava quasi sbavando, occhio a palla, bocca semiaperta, sguardo vaquo, nessuna apparente attività celebrale.

Ma in quel momento non se ne poteva rendere conto: tutte le sue energie erano tese a cogliere ogni minimo gesto, ogni suono, risata, ogni leggiadro movimento di quella mano, di quel corpo tanto flessuoso e perfetto, ogni piccola inflessione di quella bocca minuta e delicata della ragazza che da qualche settimana non riusciva a far uscire dai suoi pensieri, da ogni momento della sua vita. Ci aveva provato, perché sapeva perfettamente che quell'amore era impossibile, un membro di una gang come lui, un duro e rozzo Crab non avrebbe mai potuto sperare nemmeno nell'attenzione di una ragazza Crane di quel livello, tanto dolce, delicata, leggiadra ed eterea.

Lei era la figlia di un importante manager della Kakita Wings of Fashion, e si vedeva: portava un lungo vestito azzurro ghiaccio che la fasciava stretta fino ai piedi, non era un kimono ma lo richiamava nelle fattezze e nei dettagli, maniche ampie e cadenti, collo bordato di blu elettrico, lungo obi alla vita allacciato dietro la schiena. Bazzicava con le amiche tutto il giorno in quel parco all'interno di un complesso di alti grattacieli di metallo e vetro azzurro, lunghi stiletto di acciaio Kakita che foravano il cielo chiaro per celebrare la gloria Crane, al cui centro sorgeva per l'appunto il più bel giardino della città, mantenuto e curato da artisti che era limitativo chiamare giardinieri. L'esatto opposto della gettata di cemento e ferro dove Toshiro giocava a basket e rappava con i Greysshell, circondato da capannoni industriali in disuso dall'altro lato della città. La rabbia gli montò. Aveva solo 17 anni, non era giusto, nel 2050 tutti dovevano poter avere una chance.

E così Slimeye, troppo attento ad ammirare le curve e le movenze di Mashiko e ad arrovellarsi nei suoi dubbi, non si accorse che qualcosa gli arrivava alle spalle. Due grosse mani lo colpirono con forza al centro della schiena, spingendolo oltre l'angolo verso il centro del giardino. Purtroppo la sorpresa gli fece perdere l'equilibrio, e così, oltre che sobbalzare ed incespicare rumorosamente di alcuni passi verso la panchina nel prato, finì anche per rotolare ancora più rumorosamente su di un paio di piantine, ruzzolando al suolo faccia a terra.

Ovviamente, Mashiko e le sue amichette in quel momento erano in assoluto silenzio. Ovviamente, Mashiko in quel momento stava guardando proprio in quella direzione.

Vi fu un istante di stasi, sorpresa. Poi Toshiro alzò il capo dall'erba, guardando verso le ragazze ormai vicine. Colpite, lo osservavano in silenzio, Mashiko si era portata una mano sulla bocca, dolce, bellissima. Girò lo sguardo verso il suo precedente nascondiglio, per vedere cosa lo aveva spinto. Ed ecco svelato l'arcano: Greytime e Blackpinch, due sui fratelli Greysshell, se la stavano ridendo della grossa, scimmiettando la sua goffa e rovinosa caduta, e guardandolo come per dire "e adesso vediamo come te la cavi, froloccone". Chissà come diavolo erano finiti lì; gli avevano combinato un bello scherzetto, gliela avrebbero pagata...

"Tutto bene? Ti sei fatto male?", la voce di Mashiko lo colpì più dello spintone: era vicina, tremendamente vicina, dolce e bellissima. Si girò verso di lei di scatto, gli si mozzò il respiro. I loro volti erano a 20, 15, forse 10 cm l'uno dall'altro: non le era mai stato così vicino. Lei lo guardava, chinata nel suo vestito stretto, con sguardo tra il preoccupato ed il divertito. I suoi occhi azzurri lo fissavano, la sua pelle candida, gli orecchini a forma di airone... angelica...

Si riprese, saltò in piedi, guardandosi. Ripassò mentalmente la sua caduta, si rese conto della situazione disperata in cui era finito: "Non fidarti della prima impressione, lo dicono tutte le mamme ai loro figli, sua madre glielo avrà detto, no?", si disse, mentre si guardava e si spazzava con le mani i pantaloni. Il contrario: lui aveva i suoi jeans grigi, larghi e legati in fondo alla caviglia, lisi ed usurati, ed una maglietta nera troppo grande, cadente e legata in cintura con una catena cui teneva attaccate le chiavi di casa, il portafogli ed un coltellino multiuso. Ora era anche sporco di erba, sua madre lo avrebbe menato...

"Aspetta, sei ferito...", Mashiko si era rialzata con lui, ed allungò la mano per toccargli lo zigomo sinistro. Istintivamente, Slimeye si ritrasse, irrigidendo lo sguardo come la dura vita da Crab insegna. Mashiko, un po' impaurita da quello scatto, a sua volta fece un passo indietro, ritraendo la mano. Poi si riavvicinò. "Non ti allarmare, volevo solo aiutarti", disse, poi estrasse da una piega del suo obi un fazzolettino candido e tamponò il sangue che fuoriusciva da un piccolo ma profondo taglio sotto l'occhio di Toshiro. Mentre lei lo puliva dal sangue, evidentemente notò il suo sguardo arrabbiato, i suoi occhi che, vergognandosi, guardavano altrove, e probabilmente lo riconobbe: "Ehi", saltò su dopo un attimo, ritraendosi di nuovo, "ma io ti conosco! Tu sei quel tipo di quel gruppo di balordi che a scuola fa tanto i bulletti! Che cosa diavolo ci faresti qui?", un attimo di pausa, poi, portando le mani ai fianchi, "E che cosa ci facevi dietro a quell'angolo?"

Slimeye butto per un attimo l'occhio dietro il suo nascondiglio, Graytime e Blackpinch si stavano letteralmente rotolando in terra dalle risate. Meditò per un attimo sulla lenta ed inesorabile vendetta che avrebbe assaporato, poi si scosse e si costrinse a rilassare la sua istintiva espressione arrabbiata, vitale nel suo ambiente ma decisamente inappropriata in questo. Meditò una scusa ed una strategia: "No... è che... sai... ero qui... passavo di

li... è che tu... perché io...”. OK, non gli era venuto niente.

“OK, ragazze, lasciamo questo spione alle sue faccende da duro, evidentemente la cortesia non è gradita dall'altro lato della città...” disse Mashiko sarcastica, girandosi verso le sue amiche poco più in là, cominciando a camminare in quella direzione. Vedendola che si allontanava, però, Slimeye istintivamente ebbe un sussulto: “No, aspetta, scusa...”, disse di getto, e la sua voce dovette sembrare veramente pentita e sincera, perché Mashiko si fermò di botto e si rigirò, appena stupita. Prese la palla al balzo: “Sai, è che ti stavo osservando... Non è bello, lo so... Sai, sei carina e simpatica...”, disse con un filo di voce, senza farsi sentire dalle amiche, ma con la sincerità nel cuore. Poi pensò bene di aggiungere un tocco di classe; alzò la voce, cercando di sembrare il più simpatico possibile: “Amici?”, disse stampandosi sul volto un sorrisone, che però dovette venirgli piuttosto sbilenco, e tendendo la mano. Mashiko aggrottò le sopracciglia, dubbiosa. Poi sorrise, con uno sguardo furbo, e stupendo, e si rigirò di nuovo verso le sue amiche, dicendo: “e sia. Ragazze? Posso presentarvi...”, muovendosi verso la panchina e poi girandosi interrogativa verso Toshiro.

Lui esitò un attimo, poi si affrettò a seguirla, dicendo: “Slimeye...”, ma poi vedendo lo sguardo sarcastico sul volto di Mashiko e divertito su quello delle sue amiche aggiunse: “Toshiro Kensa”.

Mashiko tornò a sedersi sulla panchina di acciaio bianco con i braccioli a forma di ala di cigno, e lui le andò dietro, sferragliando il meno possibile con la sua cintura di metallo, in mezzo alle altre cinque ragazze che erano con lei, quattro Crane ed una Scorpion, vestita di un abito di pelle rosso carminio e truccata con un tatuaggio henna attorno ad un occhio che le scendeva sulla guancia sinistra. Ce l'ho fatta, pensò Toshiro, l'ho conosciuta, sono entrato nella sua vita, sarò suo amico, ormai il peggio è passato, credette... Idiota. Il peggio stava arrivando.

Hatami, l'amica Scorpion di Mashiko, era la più biforcuta. Subito prese la parola e cominciò a tempestarlo di domande, per le quali fu palese che lui era venuto a spiarle perché voleva insidiare Mashiko, ed in modo anche poco onorevole. Il fatto è che non erano tanto le domande ad insinuare questo, quanto le risposte che Toshiro finiva per dare che sembravano esprimerlo. Dopo cinque minuti già sudava, balbettava e si stava scusando per quello che non aveva detto: “no, certo che non è che... io sono una brava persona... lo so che le brave persone non spiano...” Quanto gli mancava la rozza schiettezza Crab.

Toshiro non ci stava capendo più niente, capì solo che nel gruppo di ragazze vigevano tante piccole regole non scritte, tante piccole usanze, gesti, occhiate, toni di voce che ne regolavano le interazioni. Ad esempio ognuna aveva un posto a sedere o attorno alla panchina, che cambiava col cambiare degli argomenti ed il passare più o meno al centro dell'attenzione di ognuna. Non aveva capito come, ma lui era finito al centro del cerchio, nella posizione del bersaglio.

Le altre amiche Crane non se ne stavano però in disparte, anche se il loro modo di prenderlo in mezzo era molto meno diretto di quello di Hatami, ed invece che focalizzarsi sul far emergere i suoi errori ed i suoi punti deboli (cosa che divertiva molto Mashiko), erano incentrati sul dimostrare come sarebbe stato inevitabile per lui, visto lo stato delle cose, come erano andati i fatti e quali erano le condizioni precedenti, comportarsi in una certa maniera. Era incredibile per una mente pratica e diretta come la sua come delle semplici parole potessero avere tanto potere di colpire, ferire, manipolare, provocare emozioni. Non poteva fare a meno di dargli ragione.

Il pomeriggio fu eterno. Un battesimo del fuoco. Tra l'altro non era riuscito quasi a parlare con Mashiko, tanto che temette fino all'ultimo che non l'avrebbe più rivista. Però forse il fatto che comunque fosse sopravvissuto, che avesse resistito, per lei, era evidente, a quella imbarazzante sensazione di mortificazione che quel gruppetto di ciarliere manipolatrici continuava a fargli provare in maniera tanto crudelmente intensa fu abbastanza per fargli superare la prova cui Mashiko lo aveva sottoposto, o forse giudicò sufficiente la punizione che lei gli voleva infliggere, non aveva capito, perché verso fine pomeriggio lei aveva (almeno pensò lui) comunicato a modo suo il desiderio di rivederlo: la scusa fu il fazzoletto con il quale aveva tamponato il suo sangue, che lui avrebbe dovuto lavarle per restituirglielo il giorno dopo pulito.

Toshiro tornò a casa volando a dieci centimetri da terra, per la felicità di averla finalmente conosciuta, con i suoi due trofei: il fazzoletto, raffinato e poetico simbolo Crane che gli avrebbe permesso di rivederla, e la cicatrice sullo zigomo, concreto e virile ricordo Crab del loro incontro.

...

Ketaro stava finendo il suo turno quando aveva ricevuto quella strana chiamata dalla centrale. Diceva che Toshimoko Hada, una ragazza che lavorava per la Shosuro Covered Ops, una sua vecchia compagna del liceo oltre che una vecchia conoscenza della polizia, voleva incontrarlo in quel parco. La cosa lo aveva incuriosito. In realtà, ammise con se stesso, era la ragazza che lo aveva sempre incuriosito; già dal liceo, un paio di volte aveva pensato di chiederle di uscire. Non lo aveva però mai fatto, perché lei sembrava un momento avvicinarsi, un momento allontanarsi... Scorpioni.

Arrivò al parco in anticipo, e come prevedeva non c'era ancora nessuno. Il parco era un giardino all'interno di un complesso di palazzi Crane di acciaio e vetro azzurro, lanciati verso il cielo notturno. Il giardino era talmente ben tenuto e sofisticato nella sua composizione da incutergli quasi timore. I giardinieri che lo manutenevano erano quasi più degli artisti che degli artigiani. Decise di lasciare la sua armatura potenziata Avenger fuori dai cancelli, per non danneggiare troppo il terreno. Ne uscì, ma prese con sé la Pistola CLAMS in dotazione, per precauzione.

Camminando per il parco gli venne da pensare a quanto era in disarmonia con quel luogo, lui vestito di larghi pantaloni neri senza fronzoli, di una anonima maglia grigia, con la barba lunga di due giorni, trasandato, in quel giardino di sempreverdi e fiori delicati, di profumi e ruscelletti.

Arrivò al centro del parco, dove c'era un ampio giardino erboso con al centro una fontana con un'alta colonna a specchio che quella sera doveva riflettere tutte le stelle del cielo. Lei non c'era ancora, bene. Fece un giro del prato, nessun movimento sospetto. Deformazione professionale. Si trovò un posto su di una panchina, mentre aspettava, immaginandosi il parco durante il giorno, percorso dai giochi dei ragazzini accompagnati da madri aristocratiche e compite vestite magari di un elegante kimono bianco ed azzurro, magari strettamente fasciate in un abito di alta moda che sua madre non avrebbe nemmeno saputo indossare. Poi pensò a sua madre, nella sua comoda vestaglia di flanella grigia, che camminava per il vicolo di cemento con le sporte della spesa, rientrando dal supermercato... due mondi.

Un po' soprappensiero, non si accorse che all'ultimo minuto di un uomo che si avvicinava, con passo spedito e deciso. Lo vide avvicinarsi da dietro, e si alzò per osservarlo meglio. L'abito, classico, a metà tra un doppiopetto occidentale ed un kimono tradizionale, dal colore arancio-marrone, ma forse di più il passo imperioso ed il cipiglio severo e fiero lo identificavano come un probabile Leone. Ebbe la conferma quando poté vedere la mostrina che portava sul petto: Matsu Imperial Army, il tizio era un militare. La cosa che più lo preoccupò, però, era il daisho che il tipo recava al fianco. Il suo da tempo lo lasciava in caserma prima di prendere servizio. Si maledisse, prevedendo guai, anche perché, avvicinandosi, ebbe la certezza che quello lo stesse puntando. Inconsciamente tese i muscoli, quando quello ruotò la katana nella posizione più comoda per l'estrazione, la posizione più aggressiva...

Shudo Kenta procedette a passo spedito fino a pochi, pochissimi metri dal suo bersaglio, tanto che Ketaro finì per pensare che quello gli sarebbe andato a sbattere direttamente contro. Ovviamente un Crab come lui non si sarebbe spostato. Shudo però si fermò di scatto, immobilizzandosi. “Ketaro Shirio, presumo...”, disse solo.

Ketaro si rese conto che aveva i muscoli tesi per ammortizzare un eventuale colpo. Il chi e l'impeto di quell'uomo erano talmente forti da averlo colpito prima di essergli fisicamente arrivato contro. Si costrinse a rilassarsi: poteva fidarsi delle sue sensazioni, ma di certo non poteva agire soltanto basandosi su di quelle. Comunque portò il pensiero alla pistola CLAMS che aveva preso dall'Avenger, e che aveva infilato nella cintura dei pantaloni dietro la schiena.

“Sì, chi me lo chiede?”, rispose con fermezza. “Il mio nome è Shudo Kenta, e ti stavo cercando per conto di Toshimoko Hada. Per vendicare il suo onore!”, così dicendo Shudo portò la mano alla katana, e l'estrasse portando un ampio fendente orizzontale all'altezza delle interiora di Ketaro. Questi, già piuttosto lontano, fece un rapido salto all'indietro, evitando agilmente il colpo di Iaijutsu, portato comunque con poca convinzione, più un'estrazione che altro. “EHI! Ma sei pazzo?”, urlò istintivamente Ketaro.

“Non sono pazzo”, grugnì Shudo digrignando i denti, quasi ringhiando in preda alla rabbia, “questo è un duello, se non l'hai capito! Un duello d'onore! Samurai, difenditi!”, grugnì sollevando la spada sulla testa ed abbassandola verso il cranio di Ketaro. Questi si schivò di lato, il colpo era lento e pesante, non degno di un Lion. Erano solo avvertimenti, ma a giudicare dalla rabbia che stava montando in quel tipo, forse non avrebbe potuto contare ancora per molto sul suo fair play... Leoni, irascibili ed impetusi... Ma perché poi? Fece un rapido computo delle sue possibilità: se avesse avuto la sua katana avrebbe potuto difendersi, ma non l'aveva... un samurai senza katana, chi l'ha mai visto? Era un idiota... Aveva sempre la pistola, ma che figura ci avrebbe fatto? Interrompere un duello con una pistola... il suo onore sarebbe sceso sotto le scarpe, come se fosse mai stato una persona virtuosa... Oppure avrebbe potuto continuare a schivare e parlare, aspettando che a quel Lion venisse voglia di fargli vedere qualche mossa della scuola di kenjutsu Matsu e lo affettasse per benino. L'indomani mattina avrebbero trovato un samurai morto per ferite di katana, un qualche agente della Kitsuki Investigative Agency avrebbe accertato che si trattava di un duello d'onore e tutto sarebbe passato in secondo piano... Decise che non sapeva che fare. Sperò solo che l'onore di quel Lion fosse più forte della sua rabbia:

“Ehi, amico! Che fai? Attacchi un samurai che non si difende? Ti sembra il modo di fare i bravi samurai?”, beh, la sua diplomazia Crab non era certo la migliore... Shudo era finito con la spada in posizione sfavorevole, con la punta appoggiata a terra, ma riuscì comunque a portare un buon colpo, alzando la spada dal basso e affondando un colpo di punta, avanzando con un saltello in avanti. Ma anche questa volta con poca intenzione. Ketaro schivò saltando di lato, alzando le braccia nel gesto. Osservò un momento il volto del suo avversario, cercando

il segno di una braccia portata delle sue parole. Niente. Solo odio. Al diavolo la diplomazia, mica lavorava al Doji Imperial and Ministeries Administration, al diavolo la tradizione e l'onore... Estrasse la pistola CLAMS, agendo rapidamente sul selettore delle munizioni, e puntandola verso il petto del Lion. La pistola suonò indicando la piena funzionalità. "ORA BASTA!", urlò, "Allontanati e reinfodera il ferro, povero pazzo, o ti spappolo il cervello!". Ecco, le imprecazioni gli venivano molto meglio.

Shudo esitò, per un attimo sembrò che avesse intenzione di attaccare di nuovo, tese i muscoli, poi però il suo volto diventò paonazzo, poi lui si raddrizzò dalla posizione parzialmente china che aveva assunto per essere più reattivo nel combattimento e si rimise completamente ritto, impettito, rinfoderando la katana. "OK, bello, adesso dimmi cosa diavolo vuoi da me, E che cosa centra l'onore della signorina Hada."

Shudo lo fissava con disprezzo. Alzò lentamente il braccio, puntandogli l'indice contro. Rimanendo in quella posizione, cominciò a parlare con frasi pesanti e sentenziando: "Hai interrotto il nostro duello con quella pistola, e questo non è consono a chi si fregia del titolo di samurai. Esigo tu faccia seppuku."

"Ha! E questo lo chiameresti duello?" sbottò Ketaro, "Se anche volessi non potrei, non vedi che NON HO LA MIA SPADA? Che c'hai al posto del cervello, peli di gatto? Smettila di vivere nel passato, bello, al diavolo queste sciocchezze, e dimmi quello che voglio sapere". Ketaro tentò di mascherare la vergogna che provava, era un Crab, è vero, ma le parole di un intransigente Lion lo potevano comunque ferire nell'orgoglio.

"La signorina Hada mi ha parlato delle tue intenzioni, Crab. Se credi di poter trattare una gentile donzella come trattate voi le vostre donnacce, vi sbagliate di grosso. C'è ancora chi crede in certi valori a questo mondo".

Ketaro stava per replicare a tono a quelle follie, va bene l'onore e tutto il resto, ma come aveva potuto quella donna, seppur in possesso di ottime capacità persuasive, fare leva così pesantemente sui sentimenti di un seppur rigido e fanatico Lion, tanto da spingerlo ad uccidere? Quali prove poteva avere questo Shudo? In quel momento però pensò a quello che aveva detto, e ad una nota che aveva letto sul fascicolo di Toshimoko, mentre il suo sguardo, quasi anticipando il ragionamento del suo cervello, corse sul collo del samurai che aveva di fronte. Ed ecco, un piccolo cerotto, color pelle, poco visibile. Non era un cerotto, però...

Fece un cenno con il capo verso il Lion, che aggrottò le sopracciglia, interrogativo. Ketaro allora portò la sua mano al collo, all'altezza del cerotto, ed il Lion, senza parlare, fece altrettanto, notando con il tatto la presenza del cerotto. Non appena se lo strappò, svenne, cadendo nell'erba lungo disteso. Un chip per il controllo delle emozioni. Ecco come aveva fatto Toshimoko a convincerlo, una volta attaccato il cerotto gli era bastato raccontare qualche storia inventata ed il carattere già rigido del Lion aveva fatto il resto.

Il piano a quel punto gli fu chiaro: il giardino per fargli lasciare fuori la corazza, il turno per cui non aveva la katana, il duello, se così si poteva chiamare, per non fargli usare la pistola, ed il Lion ipereccitato, per staccargli la testa. Mentre viaggiava con la sua corazza Avenger verso la centrale con il corpo inerme di Shudo Kenta in spalla si ripromise di fare ulteriori ricerche sulla sua vecchia amica Toshimoko Hada.

...

Il giardino tra i grattacieli di specchio azzurrato era un'oasi di tranquillità e pace, ma fin dai tempi della sua costruzione qualcosa aleggiava quasi inconsciamente sulla sua perfetta armonia zen: il grattacielo della Iuchiban Unlimited era stato costruito qualche mese dopo, e la punta del suo corno nero più alto faceva capolino tra due palazzoni, appena percettibile ma chiaramente visibile dal centro del parco. Sulla sua sommità, nell'immenso ufficio-abitazione all'ultimo piano (almeno l'ultimo per i comuni mortali), il presidente, Mr. Iuchiban in persona, era ancora vestito, nonostante fosse già molto tardi. Nel suo elegante doppiopetto nero era seduto sul divano di pelle con in mano un ampio bicchiere con un dito di brandy dentro, che più che bere faceva roteare, ammirandone il colore ed i riflessi.

Il maxischermo olografico era eccezionalmente sintonizzato su di un canale musicale satellitare abbastanza underground, danese. Mr. Iuchiban lo stava guardando non certo per sollazzo: stava guardando un rumoroso concerto metal, piuttosto urtante per le sue sofisticate orecchie, degli R-Rage, un gruppo della Ikoma Thunder Records Inc. Era un concerto illegale, e quindi era tenuto su di una piccola isola al largo delle coste islandesi, dove la censura non poteva essere applicata. Il gruppo aveva fatto discreto scalpore negli ultimi anni, più per i contenuti blasfemi e violenti dei suoi testi che per la qualità della musica, ed era diventato numero uno nelle classifiche della musica Rokuganese esportata nel resto del mondo. Così l'Imperatore ed i Lion chiudevano un occhio sulla natura non certo edificante del gruppo pur di godere del prestigio e dei vantaggi economici che questo portava a Rokugan.

Mr. Iuchiban stava aspettando, sapeva che sarebbe successo qualcosa. Scosse il capo, mentre ancora una volta portava il bicchiere vicino alla bocca, muovendolo, ed annusando l'aroma del brandy ad occhi chiusi. Povero Fu Leng, pensò, non imparerai mai. Riappoggiò il bicchiere, proprio mentre il cantante, vestito nel suo ridicolo abitino di pelle attillata nero e giallo ed ocre, iniziava una sorta di ritornello, incitando la folla di scalmanati a

seguirlo nella proclamazione. Ora è il momento, pensò, mentre comandava mentalmente al proiettore olografico, tramite il neuralplug wireless che aveva installato alla base del cervelletto, di aumentare il volume (che aveva tenuto a zero fino ad allora).

Il gruppo stava intonando un riff particolarmente ossessivo, pronunciando la frase 'Fu Leng Lives!' ritmicamente. La massa di almeno mezzo milione di ossessionati che li stava a guardare prese ad imitarli. Poi il cantante, dal nome altisonante di 'Dark Lion Heart' (DLH per gli amici), sollevò il polso sinistro la cielo, e con uno dei molteplici chiodi di acciaio che spuntavano dal suo abbigliamento si tagliò ed una goccia di sangue cominciò ad uscire dalla ferita. Immediatamente tutto il pubblico lo imitò, aumentando la cantilena in un'orgia di violenza ed invasamento. Mr. Iuchiban si drizzò meglio sulla poltrona.

Pochi istanti dopo, come previsto, il corpo di DLH fu preso da convulsioni. Pochi momenti e poi, letteralmente, esplose. Mr. Iuchiban cadde di nuovo indietro nel comodo divano di pelle, reinfossandosi nel cuscino, con un mezzo sorriso sulle labbra. Bravo bravo, pensò, hai fatto proprio il compitino. Però oggi come oggi non è così che si può conquistare il mondo.

L'esplosione sul palco fu molto forte, ed i fumi e le fiamme scaturite vorticarono verso l'alto, ingrossandosi per alcuni secondi in maniera innaturale. Poi al centro di esse cominciò a notarsi la presenza di un qualcosa di solido: un essere, enorme, si stava materializzando, crescendo, come una bolla di massa nera ed informe che si gonfia rapidamente. Pochi secondi dopo stava prendendo forma completamente: un gigante di almeno una decina di metri, dalle gambe taurine, il corpo incredibilmente muscoloso sproporzionato ed ingobbito nei pettorali e nelle spalle, la testa di toro con le corna rivolte in avanti, con gli occhi completamente rossi, le enormi braccia che terminavano con delle mani artigliate, la pelle nera e lucida. La bestia ruggì mentre le fiamme si dileguavano, poi saltò in mezzo alla folla, schiacciando un nutrito gruppo di fan. Nei momenti in cui montava il panico nel cuore della gente, la bestia sferzò con un braccio alla folla, colpendo una decina di persone. Una massa di sangue, membra, arti strappati e corpi volarono in alto e di lato, diversi metri più in là, sopra alla massa di gente che, fitta, prese a tentare la fuga, topi in una gabbia creata da loro stessi.

Ci vollero almeno trenta secondi perché il panico e la consapevolezza di quanto stesse succedendo si diffondesse abbastanza lungo la folla da permettere ad i più vicini di scappare. Nel frattempo il mostro aveva già fatto pile di cadaveri intorno a sé, tanto che per raggiungere altre vittime doveva camminarci letteralmente sopra. Intanto le persone più vicine avevano cominciato a spingere ed a lottare per allontanarsi, e presto i morti per calpestamento e schiacciamento cominciarono a rivaleggiare con quelli della bestia.

Mr. Iuchiban stava contando quanto sarebbe durato questa volta il piano di Fu Leng (se applicare più violenza insensata della volta prima poteva definirsi un piano). Passarono altri trenta secondi, poi qualche altro minuto. Complimenti, era già un buon risultato. Mr. Iuchiban si connesse mentalmente ai suoi server, attraverso i quali penetrò tramite i canali aperti dai suoi netrunner nelle trasmissioni militari della Toritaka Air Force e della Yoritomo Imperial Fleet. Cinque Emerald Falcon stavano comunicando con la Rokugan's Pride, un'incrociatore al largo delle coste islandesi:

“Capo F: bersaglio sui radar. Passare alla modalità d'ingaggio?”

“Pride a Capo F, è possibile loccare il bersaglio?”

“Capo F: sì, la folla è sufficientemente lontana da poter loccare i Dive.”

“Pride: Stima dei danni collaterali?”

“Capo F: possibili danni ai civili, possibili vittime.”

Alcuni secondi di silenzio. Poi:

“Pride a squadriglia F: cinque Falcon's Dive sul bersaglio. Rapporto attacco. Chiudo.”

Proprio in quel momento alcuni bagliori apparvero nel cielo sopra il concerto, appena visibili dalla camera fissa che stava inquadrando da lontano la situazione (quelle operate manualmente erano state, comprensibilmente, abbandonate). I bagliori si avvicinarono e divennero rapidamente sagome più distinte, con la loro ala a mezza luna rovesciata. I cinque grandi uccelli d'acciaio, uno ad uno, ruppero la formazione e si gettarono verso il basso, picchiando a folle velocità fino ad arrivare quasi a terra, per poi cabrare di nuovo verso il cielo. Ognuno, a turno, al culmine della picchiata, lanciò un Falcon's Dive, un missile terra-aria in dotazione standard ai caccia Imperiali. Le cinque bombe, accelerando ancora, corsero verso la bestia che sferzava e batteva ignara sulla gente in fuga. Cinque botti di fuoco scossero la zona, il terreno tremò. Pezzi di carne, parti di corpi e terra bruciata fu tutto quello che rimase dopo l'impatto.

“Capo F a Pride: bersaglio centrato e distrutto. Ripassiamo per un controllo visivo...”

Iuchiban si disconnesse dal sistema. Spense l'oloschermo. Sollevò il suo brandy e lo bevve, lasciando poi il bicchiere sul tavolino. Scosse un'ultima volta la testa e si preparò ad andare a letto. La mattina successiva avrebbe dovuto contattare il suo amico all'Akodo War Ministry cui aveva consigliato l'invio delle forze armate per controllare la zona del concerto.

STORIA

La storia di Rokugan è proseguita come tutti conosciamo, con i suoi alti e bassi le sue battaglie e le sue sconfitte, per centinaia di anni. Quello che nessuno poteva prevedere era che il malvagio Fu Leng stava tramando qualcosa di inaspettato. Probabilmente le sue mosse e lotte per la conquista di Rokugan erano state solo una copertura, un modo per sviare l'attenzione dai suoi veri scopi: riascendere dove un tempo era il suo posto. Così, inaspettatamente, Rokugan si trovò un giorno a svegliarsi in una mattina senza sole e senza luna. Fu Leng era, nessuno sa ancora come, riasceso al cielo ed aveva sconfitto i suoi genitori, diventando unico dio di Rokugan. Con un ghigno satanico il suo volto si stagliava nel cielo nero, occupando tutta la volta celeste, e si apprestava a portare il panico e la distruzione a tutte le popolazioni che fino ad allora lo avevano contrastato. Le genti da quella mattina cominciarono a vivere nel panico e nella totale disperazione, dato che non vi era modo di sfuggire a quel demone, non vi era alcuna possibilità di salvezza.

Ma ancora una volta l'Imperatore si rivelò l'unico in grado di risolvere la situazione. Egli non si fece prendere dal panico, ma la prima mattina di oscurità, resosi conto dell'accaduto, si vestì in alta uniforme ed uscì dalla città imperiale, intimando a tutti di non seguirlo.

Dopo diversi giorni di terrore tutto finì di colpo come cominciato. La mattina sorse il sole, e l'Imperatore tornò, provato ma sano e salvo. A chi gli chiese cosa era successo egli disse che mai se ne sarebbe dovuto più parlare. L'unica cosa che fece prima di riprendere la sua solita vita fu dettare una lunga confessione al suo biografo personale, che venne poi data agli Scorpioni perché la tenessero assieme alle Pergamene Nere.

IL MONDO

Nei tredici giorni in cui Fu Leng regnò nei cieli il mondo venne sconvolto. Il suo volto ghignante nel cielo sempre nero spaziava ovunque, le sue mani gigantesche spazzavano colline e pianure lasciando solo terra bruciata e uccidendo popolazioni a migliaia. Egli sollevò il fondo dei mari per farne montagne e piegò catene montuose per dargli nuove forme a lui più gradite.

All'arrivo della Nuova Alba il mondo era cambiato, e presto il popolo di Rokugan si trovò ad avere a che fare con nuove genti e popoli più avanzati di loro. I primi contatti avvennero con dei missionari Olandesi, in cerca di nuove terre dove portare la loro religione ed espandere i loro commerci. Nel frattempo vennero le scaramucce con i popoli cinesi e coreani, ed il conseguente isolazionismo. Poi con il periodo Meiji iniziò la rivoluzione culturale che portò allo stato attuale delle cose.

AMBIENTAZIONE

L'Impero di Rokugan è ancora governato dall'Imperatore, ma si è modernizzato ed aperto al mondo esterno come è successo nel nostro mondo. I samurai non sono scomparsi, hanno invece saputo rimodernarsi anche loro ed integrarsi con lo stato. Adesso sono famiglie e clan che partecipano alla politica (l'Impero è costituzionale e sebbene l'Imperatore detenga un certo potere deve dividerlo con il parlamento) e in genere gestiscono tutto quello che c'è di importante nel paese, dalle istituzioni statali alle grandi aziende. In pratica chiunque voglia fare qualcosa a Rokugan deve essere samurai (o lo diventa perché il titolo non è più solo elettivo ma si viene nominati samurai se si fa qualcosa di importante). Il sistema di caste è rimasto, anche se ora è più un modo per definire il proprio status sociale che una vera e propria appartenenza. Gli heimin sono le persone normali, i lavoratori umili e abbastanza poveri. I samurai sono tutti quelli che hanno soldi, la borghesia, o chi riveste cariche importanti. Tutte queste persone ricevono una buona dose di rispetto ma ci si aspetta che essi si comportino secondo le leggi del bushido (e al giorno d'oggi anche nei confronti dei paesani). In pratica sono gli eroi del popolo che sogna un giorno di diventare come loro.

Fu Leng è stato eliminato per sempre, almeno nella sua forma più fisica, ma il suo influsso maligno è tutt'altro che passato: la corruzione del male adesso è per le strade, e Fu Leng stesso si dice sia ritornato in altra forma a capo della malavita di Rokugan. Esistono molti praticanti di Maho, e nei luoghi dove viene perpetrato il male si creano piccole sorgenti di Shadowlands da cui fuoriescono creature del male. Inoltre il nome di Iuchiban è ben conosciuto, anche se la storia differisce di molto da quella convenzionale: dato che la violenza diretta non è più un buon modo per contrastare l'Impero di Smeraldo, vista la presenza della tecnologia che livella le cose, Mr Iuchiban sta tentando di conquistare il mondo attraverso la nuova forza preponderante: l'economia. La Iuchiban Unlimited è un colosso privato in molti campi dell'economia, della finanza e della tecnologia. Nonostante non abbia il Favore Imperiale, la sua presenza è tollerata ed appoggiata in maniera informale da molti clan e dall'Impero, per i molti legami politici ed economici che questa ha da sempre saputo stringere.

Dato che alla base dell'Impero vige il concetto che ogni cosa che conta deve essere gestita da samurai, questo significa che i samurai sono persone importanti ed in vista, e più si comportano bene e sono amati dalla gente più avranno consensi politici e quindi avranno importanza nello stato ed influenza nell'Impero e con l'Imperatore. Per questo ogni clan deve essere molto attento al consenso popolare e si occupa di fare propaganda

o pubblicità.

Ovviamente ogni clan ha alla fine l'obiettivo di governare lo stato, ma per fare questo è necessario essere più potente degli altri ed avere il consenso popolare per poter avere la maggioranza in parlamento.

I sette clan maggiori mantengono le loro iniziali peculiarità. Ogni clan ha una o più attività che gestisce per conto dell'Impero (anche attività commerciali perché lo stato è organizzato con capitalismo statale alla cinese). Ogni samurai presta servizio in una di queste attività, sperando di scalare la vetta del clan per ottenere gloria personale e per il clan. I samurai che non prestano servizio in un clan vengono definiti ronin (ovviamente un samurai di solito ci nasce in un clan quindi un ronin o è uno che ha rifiutato l'appartenenza o è uno che è stato promosso samurai). Le famiglie non sono più discendenza di sangue ma nomi di aziende e società a cui un samurai può votare la propria fedeltà. Ovviamente non è visto di buon occhio, anche se capita, un samurai che cambi azienda, famiglia o addirittura clan: la fedeltà è ancora un valore importante.

A parte casi eccezionali, non è tecnicamente vietato ad un altro Clan o ad un Ronin o anche ad un Heimin di fare cose che già fa qualcun altro (e anzi in molti casi esistono più ditte che fanno la stessa cosa, soprattutto per quanto riguarda il settore privato e le piccole e medie industrie, più difficilmente sulle istituzioni e sul pubblico), solo che è piuttosto difficile competere con quella che è 'sponsorizzata' dall'Imperatore e/o che ha un monopolio de facto (i Rokugani sono molto più portati a muoversi in massa per come hanno sempre vissuto, visto che non hanno avuto moti rivoluzionari e grandi pensate liberali). Nel caso di un Heimin, poi, la cosa sarà vista con disprezzo e non ci si fiderà, e competere con un samurai diverrà quasi impossibile.

L'aspetto delle grandi città è simile a quello di una metropoli cyberpunk ed un po' manga, ipertecnologiche ed urbane, dove tutto è permeato dalla presenza dei clan che sono i partiti politici, le identità culturali ed i canoni di paragone per la moda ed il comportamento sociale, tutto insieme. Entrare in un ricco quartiere centrale Crane vuol dire trovarsi in un luogo dove regna l'azzurro ed il bianco, dove l'high tech è trendy come il vestirsi snob e firmato, dove chi non ha modo di mettere in mostra una certa ricchezza ed una certa cultura artistica viene guardato con sufficienza e dove tutto è ordinato e pulito e la capacità di destreggiarsi tra le maglie della società e della legge è più importante che la capacità di imporsi fisicamente. Entrare in un sobborgo Crab invece significa trovarsi in un quartiere grigio e scuro, dalle architetture essenziali ed efficienti, dove alle pareti si possono trovare dei grandi manifesti inneggiati alla via Crab di vivere con ordine, disciplina e per il bene della comunità (e magari che spronano ad entrare nell'esercito od in polizia), dove la gente è più coriacea, dura e diretta ed in generale più 'urbana' ed hip-hop.

LA RETE

Rokugan è all'avanguardia nella tecnologia ed in particolare nell'informatica. Da anni i computer come li conosciamo non esistono più. L'Imperatore ha investito in un grande progetto per costruire una rete nazionale di elaboratori a cui ci si può connettere gratuitamente da punti di accesso distribuiti un po' dovunque. I cittadini acquistano solo dei terminali che si interfacciano con la rete Imperiale e tramite abbonamenti mensili acquistano il diritto ad accedere a determinati programmi elaborativi e adeguata capacità elaborativa sui server Imperiali. Il contratto per la gestione di questa rete nazionale è da sempre appannaggio dei Dragon, anche se è oggetto di grandi invidie da parte degli altri Clan, in particolare Phoenix e Crane.

CLAN

I vari clan di Rokugan hanno mantenuto più o meno le loro peculiarità, e al tempo stesso ne hanno sviluppate altre. Esistono numerose attività a Rokugan che vengono gestite principalmente da un clan o l'altro, e queste ricevono quella che viene detta Benedizione Imperiale. Le attività più conosciute sono di seguito.

CRAB

Per 1000 anni i Crab hanno difeso egregiamente l'Impero, e non hanno intenzione di abbandonare la via vecchia per una nuova. Un Crab rimane un uomo coriaceo, pratico e poco avvezzo a lazzi e frizzi, sempre pronto a qualunque evenienza. Le armi, le costruzioni ed i grossi fuoristrada (e la birra cinese) sono spesso i soli interessi per un uomo Crab. L'attenzione per la famiglia non è però trascurata, anzi: essa viene costruita e mantenuta con la stessa cura che un Crab mette in tutte le cose che crea. Un Crab sarà vestito con abiti pratici e dai colori scuri, blu, grigio e nero, sarà fisicamente preparato (e muscoloso, i Crab sono i più affascinati dalla moda occidentale del body building), con barbe e capelli folti. Un tipico Crab ricorda il classico boscaiolo, operaio o militare di truppa, frequentatore di bar dove si guarda la partita la sera. Le donne Crab, emancipate, spesso riflettono i loro mariti negli interessi ma non nell'aspetto. L'uomo Crab adora il fisico da pin-up occidentale, fianchi stretti con grossi glutei e grossi seni, giovani, la classica biker prorompente. Le donne Crab tendono ad essere pratiche, dirette ma molto meno rigide dei loro mariti, ed anzi l'ironia è diffusa. I rapporti tra uomini e donne tendono ad essere diretti e immediati, anche dal punto di vista sessuale. Siccome gli uomini non sono avvezzi ai corteggiamenti, spesso la scelta del compagno viene fatta più dalla donna. Invece i giovani Crab tendono ad essere abbastanza liberi e festaioli (a patto che si divertano con passatempo virili), questo atteggiamento lascivo nei confronti dei giovani viene visto con il duplice scopo di temprarne il fisico e la mente con diverse esperienze e per il fatto che poi essi si troveranno nel duro e arduo mondo, e quindi ne approfittino per sfogarsi. I classici ragazzi di provincia che girano sul fuoristrada con birra, ragazze e musica alta per le campagne.

- Hida Internal Defence Agency: è l'agenzia che gestisce la polizia dell'Impero. Non ha grosse risorse investigative, ma è il braccio armato che mantiene l'ordine. È anche in possesso di buone risorse militari, sia perché il mondo è abbastanza devastato che perché in caso di guerra essi fungono da difesa interna.
- Hiruma Special Ops Squads: le squadre di pronto intervento d'assalto per i casi più difficili. Comprende infiltratori, negoziatori e squadre dotate di Armature Avenger.
- Hiruma Center for the Crab Way of Life: è un organismo che si occupa di diffondere la peculiare via di vita dei Crab, una sorta di boy scout per ragazzi, con campi, ecc.
- Kaiu Achitectural Imperial Agency: è l'ente che gestisce tutte le costruzioni e le opere pubbliche imperiali.
- Kaiu Heavy Industries: è l'azienda che gestisce industrie pesanti, le grandi macchine e grandi mezzi militari, e la produzione di materie prime, soprattutto i metalli o l'acciaio.
- Kaiu Small Arms Ltd.: è la ditta che costruisce le armi personali autorizzata dall'imperatore.
- Kaiu Quality Control Committee: è il centro di controllo che sperimenta i nuovi materiali e le nuove tecnologie e controlla il livello qualitativo della produzione Crab, anche con l'utilizzo di shugenja, soprattutto per quanto riguarda l'acciaio.
- Kuni Witch Control Center: è il centro di controllo contro la magia nera.
- Kuni Taint Research Center and Confinement Institute: questi oscuri nosocomi sono centri in cui vengono confinati i 'malati terminali' toccati dalla Taint. I centri ospitano anche i medici e gli scienziati Kuni che fanno ricerca medica e magica sulla Taint e tentano di curarla nei soggetti qui internati. Esistono voci che parlano di esperimenti poco consoni o utilizzo di soggetti Tainted all'esterno del centro, o patti con creature strane ecc., ma sono solo voci mai provate.
- Kuni Shadowlands Record Matrix: questo grande archivio nella Rete è la principale fonte di informazioni sulle creature delle Shadowlands dell'impero, ed è anche l'unica ritenuta ufficiale dall'Imperatore.
- Yasuki Weapon Exchange Control: nasce come ente per il controllo del possesso delle Kaiu swords, ma in realtà si occupa di gestire gli scambi commerciali del Clan.
- Yasuki Exotic Species Recreational Club: gli Yasuki seguendo le peculiarità dei loro antenati hanno ancora una predilezione per gli animali e le bestie esotiche e questo grande zoo è dove essi possono esercitare la loro passione (alcuni dicono che all'interno di esso vengano praticati anche attività più inquietanti come ingegneria genetica e tentativi di controllo sulle creature delle shadowlands e quant'altro, ma sono voci).
- Yasuki Center for Reclutation: gli Yasuki si occupano, collaborando a stretto contatto con l'Hiruma Center for the Crab Way of Life, di reclutare i giovani per entrare nella polizia Hida o nell'esercito Matsu.
- Hida Street Records Ltd.: questa è la casa discografica che scrittura tutti i più famosi rapper neri di Rokugan: Doubleclaw, Pincher, Hardnblak, Greysshell sono solo alcuni nomi.

CRANE

I Crane sono da sempre il clan più alla moda ed elitario. Essi tengono molto in considerazione l'aspetto esteriore, la moda, lo status sociale e le buone maniere, e tendono ad essere piuttosto snob, anche se sono comunque legati alla tradizione. La loro attitudine alla politica si rispecchia in tutto il loro vivere, così che è difficile vedere un Crane abbandonarsi all'emozionalità ed alla spontaneità. Essi si comportano sempre in maniera compita e calcolata. Un Crane si veste all'ultima moda con i candidi colori del clan, spesso ha la pelle candida ed i capelli chiari o bianchi. Le donne vestono con vestiti che richiamano la tradizione, e possono adottare il trucco tradizionale (con il cerone bianco) se si vestono da gran gala (spesso nelle occasioni importanti si può vedere una strana commistione tra moda occidentale e kimono tradizionali). Difficilmente un Crane sarà povero, perché sarebbe problematico mantenere lo status sociale richiesto. Un Crane sarà probabilmente assimilabile ad un politico d'esperienza, ad un artista affermato o ad un ricco manager, se non ad un nobile di nascita). La gioventù Crane è per certi versi difficile: spesso ai giovani Crane viene chiesto di crescere in fretta, ed il gioco ed il divertimento hanno poco spazio. I quartieri Crane sono di solito siti nei centri cittadini più costosi, grattacieli di acciaio e cemento sono le abitazioni più comuni, senza però dimenticare in ogni palazzo un attico od un piano destinato a templi e luoghi della tradizione.

- Daidoji Bodyguard Service: è una azienda che offre servizi di protezione personale, ed offre anche servizio (gratuito) di difesa per l'Imperatore ed il suo palazzo. Alcuni utilizzano le Armature Kenshinzen.
- Doji Imperial and Ministeries Administration: i ministeri e la burocrazia del governo imperiale sono gestiti dai Crane, anche se vi lavorano ovviamente membri di clan diversi in base alla situazione politica e parlamentare. Comprende anche le alte sfere della diplomazia Imperiale.
- Doji High Court for Law: i Doji hanno redatto il codice penale di Rokugan e continuano a mantenerlo, inoltre tutti i giudici nazionali sono Crane.
- Asahina Departement of Education: tra tutti i ministeri controllati dai Doji c'è ovviamente anche quello dell'istruzione, ma la gestione vera e propria delle scuole e l'insegnamento vero e proprio è lasciato agli Asahina.
- Asahina High Technology Insitute: i Crane hanno i più avanzati istituti per la tecnologia di precisione, dall'elettronica alla nanotecnologia.
- Asahina Games Inc.: è una società che produce giocattoli, anche mescolando con la magia la tecnologia.
- Kakita High Tech Industries: sono le industrie che costruiscono ed applicano i brevetti dell'istituto Asahina, oltre che gestirne la compravendita.
- Kakita Commerce and Merchant Ltd.: è la società che gestisce gli scambi commerciali del clan ed in generale si occupa di scambi commerciali e finanziari di grande importanza, anche per conto dell'Imperatore.
- Kakita Fine Arts and Crafts: è un'azienda che si occupa di dare sostegno ed aiuto ai migliori artisti ed intellettuali dell'impero, oltre che occuparsi di commercio e scambio di opere d'arte e beni artistici.
- Kakita Wings of Fashion Ltd.: è la firma di moda dello stile Kakita, il più in di Rokugan.
- Kakita Traditional Duellist School: la famosa scuola da duellista non è cambiata molto negli anni, anche se adesso insegna anche addestramento complementare per il duello con la pistola. Oggi è una scuola che insegna a tutti i samurai, che ci si aspetta siano in grado di tirare con la spada.
- Kakita Sniper Training Grounds: la scuola Kakita addestra i migliori cecchini di Rokugan. La maggioranza degli allievi sono Crane, Crab e Tsuruchi.
- Kakita Imperial Golf Club: introdotto originariamente dai Matsu, il golf è diventato rapidamente un luogo dove troppi aristocratici si trovavano per affari più seri che il gioco, e quindi i Crane hanno voluto impossessarsi di tale preziosa istituzione ed ora amministrano tutti i golf club di Rokugan.
- Asahina Temple of Opera: è il teatro centrale di Oosan-Uchi, tempio del bel canto, dove l'Imperatore si reca ad ascoltare le arie più famose.
- Kakita Traditional Bladesmiths Circle: è un'associazione molto esclusiva di artigiani che forgiavano le lame Kakita in fucine tradizionali e poi vi montano gli ultimi ritrovati della tecnologia laser, ma più spesso aggiornano le antiche spade di famiglia alle ultime tecnologie, o riportano le antiche lame a nuova vita con l'iniezione di nanocristalli di titanio e carbonio all'interno del reticolo cristallino dell'antico acciaio. Dato però il prestigio e la stima accreditata ai membri del circolo, molti nobili samurai hanno cercato di entrare nel club, ed ultimamente trovare un vero artigiano alle riunioni sempre più mondane e modaiole dei circoli è sempre più difficile.

DRAGON

I Dragon sono sempre stati innovatori all'avanguardia, sia nella tecnica che nella filosofia. Essi hanno oggi come ieri la capacità di far convivere in armonia aspetti di solito contrapposti. Spesso sostengono di essere

troppo avanti e quindi di non essere compresi. Oggi un Dragon è una persona in genere decisamente acuta e dinamica, spesso coinvolta nelle scienze, nella tecnologia e l'informatica e nelle ultime novità in questi campi. Molto indipendenti, spesso rivestono ruoli freelance o simili, o ruoli da innovatori se non da provocatori. Poco avvezzi alle tradizioni, spesso le trovano antiche e da aggiornare. Il classico Dragon può assomigliare ad un ricercatore indipendente, un investigatore privato od un consulente specializzato. Spesso i Dragon sfoggiano prepotentemente i colori sgargianti del clan, e le donne Dragon in particolar modo adottano le mode più eclettiche. Quasi tutti i Dragon hanno un neuroplug per la connessione alla rete, come tutte le altre tecnologie questo è visto come status symbol. Molti ovviamente hanno alcuni tattoo Togashi, e questo aiuta i veri Togashi a mascherare quelli veri. Le loro abitazioni ed i loro quartieri sono originali anche se essenziali e tecnologici ma pratici, anche se la spiritualità è comunque un elemento importante: piccoli quartieri di palazzi bassi alternati a giardini zen rigogliosi sono il paesaggio più comune.

- Ise Zumi Tattoos Inc.: il culto dei Togashi non è cambiato molto, ma per costruirsi una facciata dietro cui riparare i loro veri affari essi si sono specializzati nella produzione di tatuaggi microelettronici molto di moda a Rokugan. Questo ha fatto sì che gli Ise Zumi ed i Togashi da misteriosi e temuti che erano siano diventati una tendenza della moda molto conosciuta.
- Kitsuki Investigative Agency: è l'agenzia che si occupa di perseguire i criminali, come investigatori.
- Mirumoto Ancient Swordmaster School Preservation Center: formalmente un centro per la preservazione della antica scuola di combattimento Mirumoto, in realtà questo ente continua ad addestrare i samurai Dragon al combattimento con due spade e due pistole e a contrastare la scuola tradizionale Kakita.
- Agasha Computer Science Department: è il dipartimento universitario che si occupa delle scienze informatiche e della gestione della Rete Informatica Globale. Da essa escono i migliori netrunner Imperiali, i cosiddetti Spirit-Binders, in grado di entrare con tutta la loro essenza ed il loro spirito nella Rete.
- Agasha High Science Research Department: è il dipartimento universitario che si occupa di ricerca sperimentale di alto livello, in tutti i campi della fisica, la chimica, le scienze naturali ed altro. Le migliori menti di Rokugan qui possono esprimere tutte le loro potenzialità.
- Agasha Chemicals Inc.: è la società chimica e farmaceutica Imperiale.
- Ise Zumi Sounds Beyond the Void: è un'etichetta che propone musica altamente sperimentale, accoglie tutti gli sperimentatori in tutti i generi musicali.

LION

I Lion sono il clan più marziale e severo, molto attento alle tradizioni ed all'onore ed al mantenimento dello status quo delle cose. Il loro credo è l'impegno estremo in un singolo compito. La severità li porta ad una chiusura emotiva particolarmente accentuata, che però può essere superata nel caso ci sia la necessità oggettiva di esserlo. Quando un attore Ikoma recita, ad esempio, ma anche quando appare in pubblico, ha il dovere di essere affabile ed espressivo, e quindi lo fa, spesso anche in maniera forte. Nessun Lion accetterà mai la teoria che essi si trovino lavori in cui sono 'costretti' ad esprimersi per poterlo fare senza dover ammettere di aver ceduto alle frivolezze dell'emotività. Un Lion potrà assomigliare ad un sergente severo ed esigente ma sotto sotto camerata, uno sportivo devoto alla sua squadra ed impegnato al massimo od un attore austero in privato ma affabile sulla scena. Le donne Lion sono le meno emancipate, spesso vengono allevate fin da piccole come madri di famiglia e fedeli spose, abili nelle antiche arti e tradizionaliste. Difficilmente una Lion indosserà qualcosa di diverso dal kimono. Quelle poche che riescono ad emanciparsi vengono trattate e viste come uomini. I giovani Lion vivono una infanzia abbastanza felice finché vengono visti come fanciulli, poi ci si aspetta diventino subito uomini. Le scuole Lion sono dure e selettive, chi riesce è destinato all'eccellenza, chi non riesce ad una vita da emarginato. I Lion non hanno particolari peculiarità nel vestiario o nell'architettura, tendono ad avere un approccio pratico e funzionale ad entrambi, anche se tengono molto ai colori di clan.

- Akodo War Ministry: il ministero della guerra.
- Akodo War Academy: l'accademia militare da cui escono tutti gli ufficiali.
- Ikoma Actor and Media Studio: scuola per attori ed in generale per le arti drammatiche (canto, musica) e di giornalismo. Dagli studi dell'Actor Studio viene trasmesso l'Imperial Channel, il canale televisivo statale.
- Ikoma Merchandise Ltd.: è l'azienda che gestisce la fama degli attori più famosi, vendendone il merchandise, la pubblicità, ecc.
- Ikoma Institution for Good Army Approval Rating: è una piccola istituzione che si occupa di fare in modo che l'esercito abbia buoni consensi da parte della popolazione. Fa pubblicità e anche reclutamento.
- Ikoma Libraries: è la società che gestisce le librerie di tutto l'Impero.
- Kitsu Ancestors Veneration Center: i Kitsu mantengono in tutta Rokugan i templi per la venerazione degli antenati, nonché i siti della Rete che ne parlano. Continuano a mantenere la capacità di comunicare con essi, anche se la possibilità di trarne capacità non è più quella di una volta. Queste informazioni sono più preziose

di quanto si possa pensare, perché tracciare una linea di discendenza da questo o quello alle volte può essere importante. Inoltre nella Rete permangono le essenze degli spiriti degli antenati un po' come accade nel mondo reale, e questo da ai netrunner Kitsu capacità che a volte fanno la differenza.

- Matsu Imperial Army: è l'esercito Imperiale. Corpi d'élite sono le famose Armature Lion's Prides e la fanteria trasportata su mezzi corazzati W.A.R.C.A.T.
- Matsu "Flying Lions" Golf Team: per aiutare a controllare gli istinti più impetuosi dell'esercito Matsu essi si sono avvicinati a questo gioco gaijin. Nonostante poi i Crane abbiano fatto loro il gioco, la squadra Matsu è rimasta per tradizione ormai acquisita.
- Ikoma Thunder Records Inc.: è la casa discografica che scrive Ikoma 'Thundercat' Yasama, il grande rockman scoperto da Bruce Springsteen, che nonostante l'età ormai avanzata continua a non avere rivali.

PHOENIX

Il clan Phoenix è il più tranquillo e pacato di tutti. Un Phoenix tende a rimanere defilato ed a sembrare in disparte e disinteressato, anche se in realtà sarà probabilmente più presente di quello che possa sembrare, soprattutto se l'argomento riguarda la magia, la spiritualità, le scienze o argomenti intellettualmente stimolanti. In realtà i Phoenix sotto la facciata sorniona nascondono la capacità di improvvisi e inaspettati scatti di energia. I Phoenix tendono per l'appunto ad essere il classico amico che ascolta e capisce anche se parla poco, e si fa un'idea chiara e precisa (dato che in genere un Phoenix tende ad essere brillante ed ha sicuramente ricevuto un'ottima educazione). Un classico Phoenix potrà assomigliare ad un giovane universitario distratto od un nerd preso dai suoi interessi. Ovviamente il primo interesse del clan è la magia, che assorbe gran parte delle energie di un Phoenix. Tale interesse permea in ogni cosa Phoenix: le case Phoenix, abbastanza tradizionali, sono di solito alternanze di case basse e templi e giardini che coinvolgono alta tecnologia e magia, gli abbigliamento, tradizionali ma dai colori sgargianti spesso hanno ninnoli magici alla moda. Le donne Phoenix sono paritarie agli uomini anche se vestono in maniera più tradizionale e in genere molto curata. I ragazzi vivono una vita piuttosto tranquilla e felice, anche se lo studio riveste una parte molto importante.

- Isawa Imperial Shugenja Academy: la scuola presso cui tutti gli shugenja dell'Impero studiano. Ogni clan ha diritto a possedere i propri shugenja, ma gli shugenja ufficiali dell'Impero, quando non hanno a che fare con un clan specifico, devono essere Isawa. Con il passare degli anni, la connotazione religiosa degli shugenja è andata via via riducendosi. Essi attingono ancora il loro potere dai kami, ma non si occupano più tanto di cerimonie e rituali quanto di magia in senso più stretto. Nella scuola risiedono anche i cinque Elemental Masters, i campioni della magia dei cinque elementi.
- Shiba Temple Peacekeeping Force: è la guardia privata dei templi in cui studiano gli shugenja. Qui vengono addestrati gli yojimbo che seguono gli shugenja più importanti.
- Asako Magical Research Center: è un centro per lo studio avanzato sulla magia e sulle leggi fondamentali della scienza in congiunzione con la magia. A capo delle varie facoltà ci sono le Elemental Guard, i più profondi conoscitori degli elementi e le menti più geniali di Rokugan.
- Shiba Illusions Ltd.: è una società che gestisce alcuni shugenja illusionisti che si occupano di magia visiva che viene utilizzata per intrattenimento. L'azienda è l'unica interessata alla buona facciata del clan. Ha una branca che si occupa degli effetti speciali del cinema---
- Shiba Netrunning Magic Ltd.: è la società che gestisce gli shugenja che si collegano alla Rete, oltre a produrre le apparecchiature necessarie a tale attività.
- Isawa Imperial Ritual Service: è un centro per i grandi rituali richiesti dall'Imperatore per il bene di tutto l'Impero. Quando necessario vengono riuniti molti shugenja per ottenere effetti di alto livello.
- Asako Ancient History Foundation: è la fondazione che si occupa di registrare e mantenere la storia per conto dell'Imperatore.
- Asako Parental Advisory Imperial Committee: è l'ufficio che gestisce la censura imperiale e che vaglia il contenuto non adatto ai bambini od al grande pubblico (e non gradito all'Imperatore).

SCORPION

Gli Scorpion da sempre rivestono il triste ruolo dei coloro che devono fare il lavoro sporco per l'Impero. Essi abbracciano questo destino con una strana commistione di consapevolezza che il loro ruolo è ingrato (e quindi con la convinzione di essere migliori degli altri) e amaro compiacimento del fatto che comunque a loro certi comportamenti ed atteggiamenti sono più consentiti che ad altri. Uno Scorpion è in genere una persona sveglia ed acuta anche se un po' defilata e in secondo piano, che tende a partecipare da dietro alle quinte agli eventi. La sensazione che da uno Scorpion di non esserci, salvo quando egli decide di passare all'azione, lascia spesso le persone un po' disorientate, e su questo molti Scorpion ci giocano. Per quanto gli altri si fidano poco degli Scorpion, essi si trovano ad essere molto uniti tra di loro. Spesso gli Scorpion sono abili a capire gli altri ed a

notarne i difetti, e non hanno remore a sfruttarli. Un avvocato arrivista, un giovane appartenente ad una banda del ghetto o un abile venditore di auto sono buoni esempi di Scorpion. Uno Scorpion è sempre ben cosciente del suo ruolo, ed essi tendono quindi ad essere sempre all'erta e a controllare sempre la situazione, anche se le loro personalità forti ed il loro esprimere senza remore emozioni ed idee farebbe pensare che essi si abbandonino di più di quanto possa sembrare. L'indipendenza e la libertà di pensiero degli Scorpion è forse la più forte tra i clan. Tra gli Scorpion non esistono differenze tra uomini e donne, se non forse per l'abitudine delle donne di portare maschere cosmetiche tradizionali. Le case Scorpion sono in genere pratiche e parche, ed anche l'abbigliamento è puntato alla praticità. Per i ragazzi si ritiene più importante un'educazione pratica che una teorica, e la naturale competizione del clan tende a farli crescere in fretta.

- Shosuro Covered Ops Ltd.: è una società che fa lavori sporchi o poco chiari, sia per l'Impero che per privati. Ha un'élite di spie d'azione dotate delle famose Armature Supai.
- Shosuro Caddy and Furniture Ltd.: per non rimanere esclusi dai campi da golf appannaggio dei Crane, gli Scorpion hanno istituito questa società che si occupa della fornitura dei materiali per il golf, ritenuta ormai la migliore di Rokugan. Cosa più importante, essa offre il servizio di caddy migliore dell'Impero. Da notare che di norma il caddy è di sesso opposto al giocatore.
- Soshi Intelligence and Counterintelligence Ltd.: è l'agenzia che si occupa di spionaggio e controspionaggio per l'Impero. Uno Soshi è sempre accanto all'Imperatore pronto a riferirgli ogni informazione importante.
- Soshi High Finance Ltd.: è una società di alta finanza che si occupa di movimenti di denaro e di risorse.
- Soshi Insurance Ltd.: è la società che fornisce servizi assicurativi, ed ha l'appalto per le istituzioni Imperiali.
- Yogo Future Tellers Ltd.: gli Yogo, da sempre maledetti e creduti infidi, negli anni hanno cominciato a farsi conoscere come persone esperte del futuro e della predizione di questo, oltre che esperti di rituali per proteggere dalle maledizioni. Cavalcando l'onda essi ora gestiscono una serie di chiromanti, maghi e santoni che fanno ogni sorta di previsione e eliminano il malocchio. Anche se spesso ciarlatani, essi vengono tollerati (e foraggiati di denaro) perché da sempre gli Imperatori ci credono.
- Yogo Colored Powders Inc.: è una piccola azienda chimica appoggiata per qualche motivo anche dall'Impero. Gli Yogo ci producono pigmenti colorati molto ricercati in tutta Rokugan. Le malelingue dicono che copra altri tipi di creazioni più inquietanti, tipo veleni o apparecchiature strane per gli Shosuro.
- Bayushi Bank of Rokugan Ltd.: è la banca nazionale Imperiale.
- Bayushi Games of Chance Ltd.: la società gestisce e controlla il gioco d'azzardo e le altre attività illecite a Rokugan. Gli unici casinò autorizzati sono della società. È la società che si occupa anche di portare consensi alla causa Scorpion, ed a gestirne la pubblicità.
- Bayushi Advocacy General Ltd.: è l'organismo che gestisce gli avvocati in tutto l'Impero.
- Soshi Hip'n'Hop'n'Sound: è una piccola ma fiorente casa discografica che scrittura artisti emergenti nell'hip-hop, RnB e simili sonorità.

UNICORN

Gli Unicorn hanno oggi rimasto lo spirito di libertà ed indipendenza che da sempre hanno avuto. Persone pratiche ma precise ed attente, possono sembrare vagabondi distratti ma invece quando si impegnano in qualcosa adorano farlo al massimo delle loro capacità. Uno Unicorn tenderà a mantenersi in forma e privilegerà l'autosufficienza, l'indipendenza e la capacità di fare le cose da solo. Ancora amanti del viaggio e dell'esplorazione, molti Unicorn cambiano spesso dimora o si muovono frequentemente, e alcuni vivono in case viaggianti. Difficilmente uno Unicorn non possiederà una moto, ed i giovani vengono spronati a viaggiare e far esperienze quando più ne hanno la possibilità, anche perché l'educazione pratica ed individuale è considerata più importante di quella teorica. La curiosità Unicorn è famosa, ed anche nella moda essi adorano variare e cambiare spesso abbigliamento. Le donne Unicorn in particolare adottano mode varie ed originali. Al pari degli uomini, le donne Unicorn tendono ad avere fisici atletici e prorompenti, e gli affari di cuore tra gli Unicorn sono spesso altrettanto movimentati e vari quanto tutti gli altri loro affari. Alcuni Unicorn somigliano a degli Hyppie degli anni '70, altri magari a degli appassionati di natura e passeggiate, o ancora a centauri che si ritrovano nel week-end al bar in periferia. I palazzi Unicorn tendono ad essere condomini di lusso di acciaio e vetro, sempre con i colori del clan, magari ispirati a mode estere od originali, così da creare un paesaggio di norma variegato.

- Shinjo Imperial Motor Company: è l'industria che produce i veicoli civili per tutto l'impero. Non è l'unica azienda a produrre veicoli ma è quasi monopolista de facto.
- Shinjo Imperial Transport Service: è la società che gestisce tutti i trasporti pubblici dell'Impero, la compagnia aerea Imperiale, le ferrovie ed i trasporti urbani.
- Otaku Sport Motorcycle Company: è una costola della Motor Company Shinjo che però mantiene fieramente la sua indipendenza. Produce le migliori moto sportive dell'Impero, e Rokugan è pieno di officine Otaku di customizzazione.

- Otaku Motorcycle Club: è il club che preserva l'antico culto delle Otaku, costituito da gruppi di appassionati motociclisti. Si dice che ai gruppi di sole donne venga anche insegnato una strana tecnica di combattimento.
- Otaku Transports Inc.: è una ditta di spedizioni e trasporti privata. Le donne Otaku che fanno le camioniste prendono il loro lavoro molto seriamente, e sono in costante rivalità con le più 'spensierate' motocicliste Otaku perché dicono di essere loro le uniche degne di portare il nome Otaku. Anche se esistono molte camioniste Otaku che fanno parte anche dell'Otaku Club, questa rivalità porta spesso a fiere scazzottate fuori dai bar lungo le superstrade tra le città quando due gruppi si incontrano.
- Ide Foreign Affairs Ministry: il ministero degli affari esteri è affidato agli Ide, così come Ide sono gli ambasciatori Rokuganesi nel mondo.
- Shinjo Import & Export Ltd.: è la società che gestisce l'import e l'export per l'Impero.
- Shinjo Foreign Ways Cultural Center: ente per la diffusione e la conoscenza delle culture estere, originariamente nato per favorire l'integrazione e l'ammodernamento.
- Moto Academy for Youth Excellence: l'accademia è la più prestigiosa scuola e collegio di tutta Rokugan, entrarvi è facile, ma rimanervi è molto difficile. Qui viene insegnata l'eccellenza in tutti i campi: dalla guerra all'arte. Vi si esce dopo il gempukku, con una laurea e i gradi da ufficiale militare. Chi riesce a finirla ha le porte del mondo spalancate. Ovviamente i figli dell'Imperatore la frequentano, spesso con buon profitto. Al suo interno comunque viene prestata molta attenzione alla predisposizione alla Taint, e si insiste molto sugli insegnamenti per evitarla.
- Moto Funeral Services: è la catena di servizi funebri Imperiale.
- Shinjo Travel Agencies: sono le agenzie di viaggio imperiali.

MONH

I monaci sono sempre coloro che abbandonano le vie terrene per seguire le vie spirituali. Al contrario forse degli altri clan i monaci sono divenuti più rigorosi e impegnati nel portare la religione al popolo. Ormai essi sono uomini di chiesa. Molti tendono a mostrarsi in maniera defilata e pacata, anche se l'azione non è esclusa se è il caso, soprattutto per quelli che provengono da una precedente vita da samurai.

- Seven Fortunes Imperial Church Administration: da molti anni ormai la gestione della chiesa è lasciata esclusivo appannaggio dei monaci, che agiscono come consiglieri spirituali per il popolo e l'Imperatore allo stesso modo. L'ICA si occupa di gestire ed amministrare la chiesa ufficiale Imperiale.
- Four Temples Religion Diffusion Cultural Center: è un centro che si occupa dell'evangelizzazione sia delle masse che dei nobili. Sono i monaci che vanno effettivamente in giro. Raccoglie anche le donazioni.
- Seven Thunders Enlightenment and Meditation Temples: sono i monasteri veri e propri dove i monaci si ritirano a meditare per raggiungere l'illuminazione. Molta gente sostiene che negli ultimi anni siano diventati più dei villaggi vacanze per i ricchi ormai in pensione.
- Seven Thunders Pension Funds: questi monaci gestiscono i fondi pensione per gli operai in tutto l'Impero.
- Osano-Wo Monks Martial Arts Dojo: parte integrante dell'addestramento di ogni monaco è la difesa personale, sia come modo di difendere i templi che come modo per raggiungere l'illuminazione.
- Kaimetsu-uo Traditonal Medicine: questi monaci curatori studiano come integrare la medicina tradizionale (unita all'Atemi, l'agopuntura ecc.) con la medicina moderna. Gestiscono anche gli ospedali Imperiali.
- Kaimetsu-uo Fitness Centers: Questi monaci praticano più di tutti una serie di discipline per il benessere del corpo e della mente di vario genere, gestendo palestre e centri fitness in tutto l'Impero.

IMPERIAL

I membri delle famiglie imperiali sono formate dai ranghi più alti della scala dei samurai. Ad un imperiale sono richiesti fedeltà all'Imperatore, rigore, dedizione ed abnegazione e rispetto delle tradizioni. Un imperiale sarà una persona che ha fatto strada, di indubbi meriti, abile nella diplomazia e quindi capace di autocontrollo ed attenta e perspicace, retta moralmente, mai troppo diretta ma seria e concreta, impeccabile nei modi e nel vestire, secondo le tradizioni e l'etichetta. Chi nasce destinato a tali ruoli (rampolli di famiglia o simile) cresce un'infanzia volta solo al prepararsi per il compito che dovranno affrontare all'eccellenza, e quindi triste e solitaria. Gli imperiali tendono ad isolarsi tra pari status ed a considerare quest'ultimo eccessivamente, così come la ricchezza ed i beni materiali, di cui sicuramente sono abbondantemente forniti. D'altra parte l'impegno che devono mettere nei loro compiti gli lascia poco tempo per altro. Un imperiale ricorderà un alto funzionario al servizio dello stato, del primo ministro o di un Re.

- Seppun Imperial Security Service: è il servizio di guardie che sovrintende alla difesa dei palazzi imperiali. Esiste unitamente al Daidoji Bodyguard Service per garantire imparzialità. Può utilizzare armature potenziate di varia provenienza.
- Seppun Magic Security Council: si occupa di difendere l'Imperatore da eventuali attacchi magici od effetti

- che possano influire sull'Imperatore, oltre che agire come consiglieri sulla magia per l'Imperatore.
- Otomo Negotiation and Diplomatical Council: è il consiglio personale dell'Imperatore che si occupa di consigliarlo sulle questioni di negoziazione commerciale e finanziaria e sulle questioni diplomatiche.
- Miya Heraldry Service: è un ente che si occupa di conservare la genealogia di tutti gli imperatori e le famiglie nobili.
- Miya Cartography Service: preserva una piccola biblioteca di interesse dell'Imperatore e la cartografia Imperiale ufficiale, oltre che gestire la Rete privata ed un piccolo nucleo di netrunner per l'Imperatore.
- Miya Imperial Counsellors: ogni clan e famiglia ospita un consigliere Miya, formalmente come consigliere per aiutarli, in realtà è l'Imperatore che mantiene un 'orecchio' all'interno di ogni clan.
- Emerald Magistrate High Court: è l'equivalente della corte di cassazione, un appello per i casi più gravi. Può anche utilizzare guardie Seppun per piccole azioni di forza.

MINOR

I clan minori sono tutto ciò che non è un grande clan: indipendenti, innovatori, libertari, poco tradizionalisti o comunque sostenitori dell'interpretazione delle regole. In genere più vicini al popolo, i membri dei clan minori possono anche arrivare ad una ideologia similcomunista. Sono di solito più poveri e meno sensibili all'onore dei clan maggiori, tendono ad essere un po' emarginati e quindi a vivere tra loro, in genere tutti molto presi e specializzati nel compito della loro società.

- Yoritomo Imperial Fleet: la flotta di navi da guerra dell'esercito Imperiale.
- Yoritomo Private Services Inc.: l'azienda offre servizi di vario tipo, ma in realtà principalmente offre mercenari a pagamento. Esiste perché anche l'Imperatore o i clan maggiori a volte hanno necessità di fare affari senza che gli altri clan lo sappiano. La YPS Inc. è infatti rinomata per la sua totale discrezione, anche perché è organizzata come piccoli uffici o mercenari privati scollegati gli uni dagli altri e senza una direzione comune, proprio per evitare che ci possano essere fughe di notizie.
- Kitsune Wildlife Foundation: è una società che si occupa della preservazione della fauna e della flora locale di Rokugan, oltre che gestire le riserve di caccia Imperiali.
- Tonbo Philosophical Society: è una società che si occupa di filosofia.
- Suzume Center for Rage Control: è un centro per coloro che non riescono a controllare la rabbia ed altre pulsioni, tipo alcolisti anonimi.
- Ichiro Underground Resources: è la società che gestisce le miniere di materie prime a Rokugan.
- Moshi Lady Sun Veneration Temple: è una società che venera la Dea Sole.
- Toritaka Air Force: l'aviazione dell'esercito Imperiale.
- Kasuga Heimin Enlightenment Center: è un centro che si occupa di elevare gli spiriti degli heimin, spingendoli ad agire come i samurai per un giorno poterlo eventualmente diventare. Agisce anche come ente di propaganda della nobiltà samurai presso la popolazione in generale. I centri sono spesso luoghi di ritrovo per tutti gli entusiasti della vita samurai, come ragazzine impazzite per attori famosi e cantanti ecc.
- Tsuruchi Shooting Range Inc.: è una catena di poligoni di tiro.
- Haragi Alternative Rock And Groove Inc.: è una casa discografica che promuove sonorità alternative ed innovative.
- Horuchi Imperial Space Agency: è l'agenzia aerospaziale nazionale. La famiglia Horuchi era una famiglia Unicorn ma ora è divenuta un clan minore, rimanendo comunque molto legata al suo clan originale.
- Kumo Postal Services Unlimited: è l'azienda che si occupa di consegnare la posta Imperiale e fa anche da corriere. Originariamente una famiglia Scorpion, rimane ancora molto legata al clan originale.
- Tomeka Cinema Studios Two Thousand: il piccolo clan dei Tomeka era una famiglia di Lion poi divenuta indipendente. Gestisce gli enormi studi cinematografici imperiali.

RONIN

I ronin sono impossibili da accomunare in una categoria, se non per il fatto che sono in genere molto indipendenti, che seguono l'onore per se e non per il bene dell'Impero e che spesso non hanno grosse ricchezze e grande potere politico, non avendo la possibilità di appoggiarsi sulla famiglia e sul clan. Dato che ronin ci si diventa ormai quasi solo per scelta, essi tendono spesso ad essere molto individualisti ed a volte anche egoisti e spietati, anche se in genere capiscono meglio dei clan i problemi del popolo.

- Jade Weddings: Jade è una americana rimasta affascinata dall'Impero di Smeraldo tanto da prenderne la cittadinanza. Le feste organizzate da lei sono le più famose del paese.
- Ro-tan: è uno degli avvocati più famosi dell'impero, le sue vittorie in cause perse sono memorabili. Ro-tan è un ex Scorpion che crede di poter guadagnare meglio rimanendo totalmente indipendente.
- The Nameless: ex Phoenix, ex inquisitore, ex monaco, questa figura misteriosa senza volto si appare dal

- nulla per rovesciare complotti, cospirazioni ed intrighi, soprattutto quando coinvolgono la Maho.
- Brothers Enoch Private Investigators: due ottimi investigatori assoldabili da chiunque abbia abbastanza soldi, al contrario di quello che può sembrare riescono a mantenere una discreta moralità.
 - Mrs. Sidako Beauty Princess: è una società che fornisce accompagnatrici d'élite. Originariamente Scorpion, l'attività era troppo scottante per poter rimanere legata al nome di un clan.
 - Gidoru: dopo incredibili peripezie l'ex Campione di Smeraldo è diventato ronin per poter continuare ad insegnare il bushido (di cui è l'indiscusso maestro) e soprattutto a duellare per i meritevoli contro le ingiustizie (dice lui) o per il miglior offerente (dicono i suoi detrattori).
 - Henzuku: ex Togashi, è un mago dell'economia che è diventato ronin per poter agire più liberamente anche in mercati all'avanguardia ed 'alternativi' senza l'autorizzazione dei clan. I malevoli sostengono che aiuti Iuchiban a riciclare il denaro sporco.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1) RAZZA

Tutti i personaggi sono umani ed hanno un edge gratuito, e sono samurai.

I samurai appartengono alla classe nobile del paese, quindi sono rispettati e benvoluti da tutti. Essi però devono comportarsi seguendo l'onore e le regole del bushido.

Se si vuole cominciare il gioco come non samurai non si avranno i vantaggi e gli svantaggi di questo status e si sarà un heimin.

2) TRAITS

Attributes: gli attributi sono come da gioco base.

Skills: le abilità sono come da gioco base.

Derived Statistics: Pace, Parry, Charisma e Toughness sono come al solito. Il Load Limit è 5 volte Str in lbs. L'Onore è una nuova derived stat che va da d4 a d12. Scegli il tuo valore di partenza. Taint parte a 0.

3) EDGES AND HINDRANCES

Come di norma si possono prendere fino a 2 Minor Hindrances e fino ad 1 Major Hindrance, con cui si hanno 1 o 2 punti rispettivamente con i quali si può:

Con un punto avere un punto abilità o guadagnare altri 500 Koku;

Con due punti si può aumentare un attributo o guadagnare un edge.

4) GEAR

Tutti i samurai cominciano il gioco con 500 Koku, più l'equipaggiamento per il loro lavoro ed il daisho. Gli heimin invece hanno solo 100 Koku.

5) BACKGROUND DETAILS

Definite le statistiche numeriche bisognerà procedere a definire tutti gli altri dettagli del personaggio: la sua storia, la sua descrizione, il carattere, e tutti gli altri dettagli utili a definire meglio il PG e renderlo completo.

EDGES & HINDRANCES

NUOVI EDGE

Matsu Imperial Army (professional): Requirements: Novice, Strength d6, Vigor d6, Shooting d6, Fighting d6, Throwing d4.

Il personaggio fa parte dell'esercito Imperiale, è un soldato professionista. Dovrà sottostare alla gerarchia militare, verrà mandato in missione ma riceverà uno stipendio e l'equipaggiamento specifico per partecipare alle missioni a cui viene assegnato. Alla fine di ogni missione tira un d20 e somma ogni modificatore applicabile. Se il risultato è 20 o più sei promosso al livello successivo, guadagnando uno status superiore, più equipaggiamento e risorse ed una migliore paga.

Modificatori:

missione di routine	+0
missione difficile	+2
missione molto difficile	+4
missione suicida	+6
ferito in missione	+2
atto di valore o coraggio	+2
segnalato da un superiore	+2
medaglia o riconoscimento	+2

Gradi:

Gruppo	Nome tradizionale	Nome moderno	Gradi	Simbolo
Truppa	Hoei		Soldato	
	Nikutai	Lion's Claw	Caporale	☞
			Caporale scelto	☞☞
Sottufficiali	Gunso	Lion's Fang	Caporale maggiore	☞☞☞
			Sergente	☞☞
			Sergente maggiore	☞☞☞
	Chui		Maresciallo	☞☞☞☞
			Maresciallo capo	☞☞☞☞☞
Ufficiali	Taisa	Lion's Roar	Maresciallo maggiore	☞☞☞☞☞☞
			Sottotenente	<☞
			Tenente	<☞☞
Maggiori	Shireikan	Lion's Valor	Capitano	<☞☞☞
			Maggiore	☞☞☞☞
			Tenente colonnello	☞☞☞☞☞
Generali	Rikugunshokan	Lion's Heart	Colonnello	☞☞☞☞☞☞
			Generale di brigata	☞☞☞☞☞☞☞
			Generale di divisione	☞☞☞☞☞☞☞☞
	Shogun		Generale d'armata	☞☞☞☞☞☞☞☞☞
			Capo di stato maggiore	☞☞☞☞☞☞☞☞☞☞

EQUIPAGGIAMENTO

Rokugan è diventato un paese altamente tecnologico. La moneta rimane il Koku, anche se il denaro liquido è ormai stato sostituito dal denaro di plastica. L'informatica la fa da padrone e la rete informatica globale è ormai diffusa in tutte le case ed integra quasi tutto il traffico informativo mondiale, dalla televisione alla trasmissione dati militare.

DENARO

La moneta standard è il Koku, diviso in 10 Bu, a sua volta diviso in 10 Zeni.

ARMATURE

Le armature disponibili alla popolazione comune sono in gran parte di produzione Kaiu e ne recano il marchio, ma vengono fatte con mon e colori su misura.

Armatura	Prot.	Peso	Costo	Note
Corpetto antiproiettile	+2/+4	12	80	Torso
Corpetto di Kevlar	+2/+4	8	250	Torso, nega 4 AP proiettili
Kevlar rinforzato	+4/+8	12	2500	Torso, nega 4 AP proiettili
Casco da motocicletta	+3	5	75	50% protezione alla testa
Elemetto Kaiu	+4	5	80	50% protezione alla testa
Armatura Hoi	+4	0	3000	Full body
Armatura Avenger	+5	0	5000	Full body
Armatura Kenshinsen	+3	0	5000	Full body, scudo di energia (+1 parry, ignora 4 AP da laser)
Armatura Lion's Pride	+4	0	5000	Full body, scudo (+1 Parry)
Armatura Supai	+2	0	5000	Full body
Armature di Smeraldo	+5	0	20000+	Full body, scudo (+1 Parry)

ARMI

Armi da corpo a corpo:

Nome	Danno	Peso	Costo	Str	Note
Baionetta	Str+1	1	25	-	Su un fucile ha Str+2, Parry +1, Reach 1, 2 mani
Sfollagente	Str+1	1	10	-	
Tirapugni	Str+1	1	20	-	
Motosega	Str+6	20	200	d6	Un 1 su Fighting autocolpisce
Coltello a scatto	Str+1	1	10	-	-2 a notarlo se nascosto
Coltello da guerra	Str+1	3	50	-	Da +1 ai tiri di Survival
Katana	Str+3	6	400	d6	
Wakizashi	Str+2	4	200	-	

Armi da fuoco: i proiettili piccoli costano 10 ogni 50, i medi 25 ogni 50 e i grossi 50 ogni 50.

Nome	Raggio	Danno	RoF	Costo	Peso	Colpi	Str	Note
Pistola auto. piccola	10	2d6-1	1	100	2	9	-	semiauto
Pistola automatica	12	2d6	1	200	3	17	-	AP 1, semiauto
Pistola auto. grossa	15	2d8	1	300	8	7	-	AP 2, semiauto
Revolver	12	2d6+1	1	200	3	6	-	AP 1, revolver
Mitraglietta	12	2d6+1	3	350	13	50	-	AP 1, auto

Nome	Raggio	Danno	RoF	Costo	Peso	Colpi	Str	Note
Carabina	12(5)	1-3d6	1-2	150	11(6)	2	-	shotgun, (canne mozze)
Fucile a pompa	12	1-3d6	1	350	8	6	-	shotgun
Fucile	24	2d8	1	300	10	8	d6	AP 2, semiauto
Fucile colpo singolo	30	2d10	1	400	11	1	d8	AP 2, Snapfire Penalty
Fucile pesante	50	2d10	1	750	35	11	d8	AP 4, Snapfire Penalty
Fucile auto. 7.62	24	2d8+1	3	450	10	30	d6	AP 2, Auto
Fucile auto. 5.56	24	2d8	3	400	8	30	-	AP 2, Auto, 3RB
Mitragliatrice a mano	30	2d8+1	4	500	26	200	d8	AP 2, Snapfire Penalty
Mitragliatrice a trepp.	24	2d8	3	500	40	100	-	AP 2, non può muovere
Mitragliatrice pesante	50	2d10	3	1000	84	200	-	AP 4, non può muovere
Bazooka	24	4d8	1	250	20	1	-	Medium, AP 9, Snapfire
Lanciagranate	24	4d8	1	200	5	1	-	Med., Snapfire, da fucile
Anticarro portatile	24	4d8+2	1	500	8	1	-	Med., AP 30, Snapfire
Anticarro pesante	24	4d8+2	1	1000	20	1	-	Med., AP 40, Snapfire

Armi speciali: sono di solito difficili da trovare al di fuori dei clan che le utilizzano.

Nome	Raggio	Danno	RoF	Costo	Peso	Colpi	Str	Note
Pistola CLAMS	24		1	300	8	6	d6	Revolver
Fucile CLAMS	24		3	450	12	30	d6	Auto
Mitra CLAMS	24		3	1000	30	150	d8	Snapfire Penalty
- CLAMS homing		2d10						+2 to hit
- CLAMS explosive		2d10						Medium burst
- CLAMS A.P.		2d10						AP 4, Heavy
- CLAMS Killer		2d10						+1d10 se no armatura
- CLAMS long range	36	2d10						
- CLAMS jade bullet		2d10						Contiene giada
Lion P.A.W.	24	2d8+1	3	600	10	30	d6	AP 2, Auto, 3RB, ML
- baionetta		Str+2						Parry +1, Reach 1
- lanciagranate	24	4d8	1			1	-	Med., Snapfire, granata
- H.P. Ammo		2d8						AP 2, +1d8 no armatura
- A.P. Ammo		2d8						AP 4, Heavy
- Tracing Ammo		2d8						AP 2, +1 colpire
Shosuro Stinger	12	2d6	3	750	7	100	-	AP 4, auto
Asako Magic Pistol	12	2d6	1	200	3	10	-	Semiauto
Tsuruchi Sniper Rifle	50	2d10	1	1000	12	2	d6	AP 4, Snapfire, Hvy, ML
Kakita Laser Rifle	30	1-3d6	3	1000	8	100	d6	AP 4, auto, 3RB, ML
Dragon Firebreath	Cono	2d10	1	500	10	15	d6	Ignora l'armatura, fuoco
Unicorn Railgun	20	3d8-1	2	500	10	30	d8	Auto

Granate ed esplosivi: armi lanciate o da piazzare.

Nome	Raggio	Danno	RoF	Costo	Str	Note
Mina antiuomo	-	3d6	-	50	-	Small Template
Mina anticarro	-	4d6	-	150	-	Medium, AP 5, va su ½ armatura più bassa
Granata	5	3d6	-	75	-	Medium Template, raggio di lancio
Dinamite	4	2d6	-	25	-	Medium, +1" e 2d6+1 danno per cand.
Carica di plastico	3	4d6	-	100	d8	Large, raggio di lancio

Armi veicolari: armi montate su veicoli.

Nome	Raggio	Danno	RoF	AP	Note
Unicorn Hvy. Railgun	30	3d8	3	-	Auto
Unicorn Horn	24	4d8	1	40	Medium
Warcat autocannon	50	3d8-1	3	4	Tracciante +1 colpire
Warcat machinegun	30	2d8+1	3	2	Tracciante +1 colpire
Warcat missile	100	4d6	1	140	Medium, 2 actions reload, min. Range 20"
SHE Thunder Cannon	100	4d10	1	65	Medium, 1 action to reload, AP 30 if not direct hit
SHE Magic Laucher	50	-	1	-	Lancia da 1 a 10 capsule contenenti un incantesimo
SHE Lion's teeth	50	2d10	3	4	Tracciante +1 colpire
SHE Scorpion stings	30	2d6	4	10	Arma ad aghi in versione monomolecolare, auto
SHE Firebreath	cone	2d10	1	-	Può essere piazzato fino a 30, ignora armor, fuoco
SHE Autolasers	30	3d6	3	4	auto, funziona automaticamente a Shooting d12
SHE Railgun	40	4d8	3	-	auto
Falcon's beak	50	3d8	3	6	
Falcon's left claw	100	4d8	1	6	Medium, Heavy, aria aria
Falcon's right claw	150	5d8	1	6	Medium, Heavy, aria aria
Falcon's dive	75	5d8	4	150	Medium, Heavy, aria terra

Armi veicolari generiche: armi montate su veicoli.

Nome	Raggio	Danno	RoF	AP	Note
88-90mm HE	75	4d8	1	8	Medium, 1 action to reload
88-90mm AP	75	4d10+1	1	22	1 action to reload
120mm HE (M1A1)	100	4d8	1	30	Medium, 1 action to reload
120mm AP (M1A1)	100	5d10	1	68	1 action to reload
125mm HE (T-72)	100	4d8	1	25	Medium, 1 action to reload
125mm AP (T-72)	100	5d10	1	64	1 action to reload
Cannoncino 20-25mm	50	3d8	3	4	
Cannoncino 30mm	50	3d8	3	6	
Cannoncino 40mm	75	4d8	3	8	
M2 Coax MG (.50)	50	2d10	3	4	
M60 Coax MG (7.62)	30	2d8+1	3	2	
7.92 Coax MG	30	2d8+1	3	2	
7.62mm Coax MG	30	2d8+1	3	2	

Nome	Raggio	Danno	RoF	AP	Note
12.7mm MG pintle	50	2d10	3	3	
AT-5 spandrel missile	100	5d8	1	135	Medium
TOW missile	100	4d6	1	140	Medium, 2 actions reload, min. Range 30''
Hellfire missile	75	5d8	4	150	Medium, Heavy
FFAR rocket pod	75	4d6+1	1	30	Heavy, una intera salva sono due Large template
AIM-9 sidewinder	100	4d8	1	6	Medium, Heavy
AIM-120 sparrows	150	5d8	1	6	Medium, Heavy
5 inch gun	150	5d10	1	20	Large, Heavy
Torpedo	150	5d10	1	20	Medium, Heavy

Armi delle Armature Potenziate

Nome	Raggio	Danno	RoF	Colpi	Note
Iron Pincher	-	Str+5	-	-	AP 2, monomolecolare
Smallcannon CLAMS	24		3	150	Auto, può lanciare due colpi alla volta
Kakita Lightsabre	-	Str+4	-	-	AP 4, laser
Lanciagranate pesante	30	4d8	1	10	Medium, Snapfire penalty, può lanciare fumogeni
Lion Claw	-	Str+4	-	-	AP 1, vibrolama
Light Machinegun	30	2d8+1	4	200	AP 4, Snapfire penalty, Auto, 3RB
Ninjato	-	Str+3	-	-	AP 1, vibrolama
Asako Magical Shield	-	-	-	-	Da +2 alla resistenza e all'Armor contro le magie
Mirumoto Cyberplug	-	-	-	-	Considera ambidestro chi ha un neuralplug

semiauto: può fare Double Tap. Auto: Fully Automatic or Single Shot. 3RB: Has a 3-round burst selector.

ML: mirino laser, che da +2 a colpire e elimina fino a 2 punti di penalità a colpire (qualunque sia).

Crab Lightweapons Autopropelled Micromissile System: queste armi permettono di lanciare piccoli razzi, questi però non raggiungono il massimo dell'efficacia se non dopo 2 metri di distanza. Tutte le armi CLAMS sono come dei revolver, ed è possibile caricarle con una qualsiasi combinazione di proiettili per poi selezionare il più indicato colpo dopo colpo.

Lion Personal Advanced Weapon: questa è l'arma d'ordinanza dell'Imperial Army. E' dotata di mirino laser, baionetta, lanciagranate ed il caricatore è a 3 file di proiettili che possono essere selezionati di volta in volta.

Kakita Laser Rifle: le armi laser possono fare da 1 a 3 d6 consumando da 1 a 3 munizioni per colpo.

Shosuro Stinger: questa pistola ad aghi sfrutta un campo magnetico per lanciare piccoli aghi, che possono inoculare droghe nel bersaglio, possono essere realizzati in materiale che si scioglie pochi minuti dopo il colpo, e che sono anche estremamente silenziosi (Notice a -2, -2 ogni range increment per sentirla sparare).

Asako Magic Pistol: in questa pistola è possibile incamerare l'effetto di un singolo incantesimo, che verrà applicato al bersaglio colpito dall'arma. E' in grado di sparare anche dall'interno di un Asako Magical Shield

Dragon Firebreath: l'abilità chimica Agasha permette la costruzione di questo lanciammine particolarmente sicuro, grazie al fatto che il carburante è solido e difficilmente può esplodere accidentalmente.

Unicorn railgun: questo fucile lancia sferette d'acciaio accelerate tramite un campo magnetico. Al contrario di quanto si pensi, l'accelerazione supersonica dei proiettili produce uno schiocco abbastanza rumoroso.

Asako Magical Shield: questo campo di energia magica è il primo tentativo riuscito di produrre effetti magici con l'energia convenzionale. Esso funziona però sia verso l'interno che verso l'esterno. Può essere aggiunto a qualunque Armatura Potenziata.

Mirumoto Cyberplug: questo Cyberplug permette al cervello di chi lo aggiunge al casco di un'Armatura Potenziata di comandare tutti gli strumenti interni con il pensiero. Inoltre permette di puntare le armi direttamente con la vista, e con un po' di pratica consente di mirare due armi contemporaneamente.

MEZZI DA BATTAGLIA

Armatura Hoesi: sono le sole corazze da battaglia che si possono vendere al pubblico senza particolari permessi a Rokugan, costruite dalle armerie Kaiu. Hanno un mirino ottico integrato (+2 a colpire a distanza oltre raggio corto), e hanno un comunicatore da 500 m. Armata di armi a mano.



Armatura Hoesi

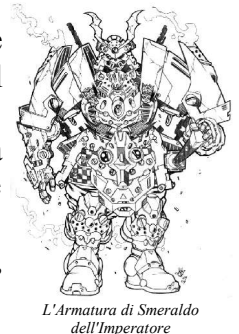
Armatura Avenger: sono le armature d'élite dei corpi speciali Crab. Aumentano di 1 la Str di chi le indossa, nell'elmetto hanno un comunicatore da 1 Km e permettono di montare un'arma addizionale sulla spalla. Armamento standard è due Iron Pincher, uno Smallcannon CLAMS, due Anticarro portatili e due armi a mano.

Armatura Kenshinzen: sono le corazze delle truppe d'élite Crane. Aumentano di 1 la Agi di chi le indossa (e danno +1 alle abilità basate su Agi), danno +2 al Pace e permettono di raddoppiare la distanza saltata, hanno un mirino laser integrato ed un computer tattico avanzato per l'acquisizione dei bersagli (+2 Shooting e ignora fino a 4 punti di penalità), ed ha un comunicatore da 1 Km. Armamento standard è una Kakita Lightsabre, uno scudo di energia, un Lanciagranate pesante ed un'arma a mano.

Armatura Lion's Pride: sono le corazze usate dall'Imperial Army. Aumentano di 1 la Str di chi le indossa, danno +1 Pace, hanno un mirino ottico integrato (+2 a colpire a distanza oltre raggio corto), un comunicatore criptato da 2 Km di raggio ed un computer tattico da battaglia (da +1 ad i tiri fatti durante la battaglia ad abilità tipo conoscenza del territorio, conoscenza dell'avversario ecc). Armamento standard è un Lion Claw, uno scudo, una Light Machinegun, un Lanciagranate pesante e due armi a mano.

Armatura Supai: sono le corazze utilizzate nelle missioni di spionaggio dagli Scorpion. Aumentano di 1 la Agi (e danno +1 ai tiri di abilità basate su Agi), da +2 al Pace e permettono di raddoppiare la capacità di salto, ha +4 ai tiri di Stealth e un mirino ottico integrato (+2 a Shooting oltre raggio corto) e un comunicatore criptato da 500 m. Armamento standard è uno Shosuro Stinger (montato sul braccio), un Lanciagranate pesante ed un Ninjato.

Armature di Smeraldo: sono le corazze riservate agli Emerald Magistrate ed alle famiglie imperiali. Vengono costruite su misura e mantenute dai migliori artigiani dell'Impero. Il contratto di manutenzione e costruzione scade ogni anno, così da favorire la competizione. Negli ultimi quattro anni l'hanno sempre vinto gli Asahina. Aumentano di 1 la Str e di 1 la Agi (e da +1 ai tiri di abilità basate su Agi), hanno un mirino laser integrato (+2 a Shooting e elimina fino a 2 punti di penalità) ed un comunicatore integrato criptato da 2 Km. L'armamento non è mai standard, ma normalmente comprende almeno una Kakita Lightsabre, uno Small Cannon CLAMS, uno scudo ed un'arma a mano.



L'Armatura di Smeraldo dell'Imperatore

W.A.R.C.A.T.: sono i mezzi corazzati dell'esercito da trasporto truppe. Possono trasportare armature Lion's Pride, che occupano il posto di due soldati comuni.

Acc/Top Speed: 5/14; Toughness: 16/15/14 (4/3/2); Crew: 3+7; Costo: Militare; Note: Night Vision; Heavy Armor, Improved Stabilizer; Tracked; Armi: Warcat machinegun, Warcat autocannon, 2 Warcat missile.

Unicorn Battlecycle: moto corazzate da battaglia. Le Otaku Battlecycle sono di norma adattate alla strada, con telai da corsa, gomme larghe e motori potenti. Le Shinjo Battlecycle sono invece di solito adattate alla guida fuoristrada, con sospensioni rinforzate e gomme da cross.

Otaku: Acc/Top Speed: 20/36; Toughness: 8 (4); Crew: 1+1; Costo: Militare; Armi: Unicorn Heavy Railgun (500 colpi), Unicorn Horn.

Shinjo: Acc/Top Speed: 15/32; Toughness: 8 (4); Crew: 1; Costo: Militare; Note: Reinforced Chassis (ignora 4 punti di danno da salti o cadute se il pilota riesce in un tiro di Driving); Off-Road Wheels (conta come Four Wheel Drive); Armi: Unicorn Heavy Railgun (500 colpi), Unicorn Horn.

Unicorn Centaur: è un telaio da Unicorn Battlecycle che viene adattato per ospitare una Armatura Hoesi. In pratica da ad un'Armatura Hoesi le caratteristiche di movimento di una Battlecycle (Otaku o Shinjo che sia). L'Armatura può essere agganciata e sganciata dalla Battlecycle in un'azione.

the Sweeping Hand of the Emperor: è il carro armato Imperiale, costruito con l'apporto di tutti i clan. Dopo anni ed anni di lotte politiche e sociali su chi dovesse produrlo, l'Imperatore ha soprinteso direttamente al progetto del carro SHE. Ogni clan ha voluto mettere il meglio della propria tecnologia nel carro.

Acc/Top Speed: 5/24; Toughness: 77/58/29 (60/41/12); Crew: 4; Costo: Militare; Note: Night Vision; Heavy Armor; Improved Stabilizer; Tracked; Asako Magical Shield; Armi: SHE Thunder cannon (60 colpi), SHE Magic launcher (100 colpi), SHE Lion's teeth (300 colpi), SHE Scorpion stings (3000 colpi), SHE Firebreath (100 colpi), 4 batterie SHE Autolasers (300 colpi), SHE Railgun (300 colpi)

Emerald Falcon: è un aereo nato per il combattimento aria aria ma ottimo anche per il bombardamento ed il combattimento contro bersagli a terra.

Acc/Top Speed: 50/700; Climb: 40; Toughness: 16 (4); Crew: 1 (o 2 se con bombardiere); Costo: Militare; Note: 5 x AMCM, Night Vision; Armi: Falcon's beak (200 colpi), Falcon's left claw (4 o 6 colpi), Falcon's right claw (2 o 4 colpi), Falcon's dive (4 colpi se con bombardiere).

VEICOLI CIVILI

Unicorn Thunderer: è la moto di punta da strada delle officine Otaku.

Acc/Top Speed: 25/45; Toughness: 8 (2); Crew: 1+1; Costo: \$10000; Note: in genere vengono customizzate.

Shinjo Koku: è un'auto economica e compatta rivolta al popolo.

Acc/Top Speed: 10/36; Toughness: 10 (3); Crew: 4; Costo: \$5000.

Shinjo Runner: è un'auto sportiva da strada.

Acc/Top Speed: 30/56; Toughness: 10 (3); Crew: 1+3; Costo: \$50000.

Shinjo Longwalker: è l'auto di medie dimensioni, con buoni allestimenti e piuttosto comoda.

Acc/Top Speed: 20/40; Toughness: 11 (3); Crew: 1+4; Costo: \$25000; Note: Air bags.

Shinjo Comfort: è l'auto di lusso della linea.

Acc/Top Speed: 20/40; Toughness: 12 (3); Crew: 1+5; Costo: \$50000; Note: Air bags e allestimenti di lusso.

Shinjo Wanderer: sono i fuoristrada della linea, l'ultima versione del modello è ispirata ai SUV americani.

Acc/Top Speed: 20/40; Toughness: 14 (3); Crew: 1+7; Costo: \$50000; Note: Four Wheel Drive.

Unicorn Trailer: è il camion da trasporto della Shinjo Imperial Motor Company, usato dalle camioniste Otaku.

Acc/Top Speed: 5/30; Toughness: Tractor 16 (4), Trailer 14 (2); Crew: 1+1; Cost: \$150000; Note: CB, Cabina.

REGOLE ADDIZIONALI

COMPENDIO

Per un elenco completo di edges, hindrances e regole aggiuntive fare riferimento al mio compendio, che sta su www.gameclubimola.com/risorse/edgehind.doc.

ONORE

L'Onore guida le azioni di un samurai. Tutte le volte che ti trovi a fare un'azione che ti fa andare contro uno dei precetti del Bushido il Master può chiedere un test di Onore. Se riesce devi per forza agire secondo i precetti e non puoi intraprendere l'azione. Indipendentemente dal fatto che questa sia un vantaggio od uno svantaggio per lui. I precetti del Bushido sono:

Gi: honesty and justice	devi sempre essere retto ed equo e portare la giustizia dove vai
Yu: heroic courage	devi sempre essere coraggioso ed eroico, mai temere nulla
Jin: compassion	devi amare il prossimo e sacrificarti per lui ed essere benevolo con l'umanità
Rei: polite courtesy	devi compiere solo le azioni giuste per il momento giusto
Meyo: honor	devi coprirti di gloria ed onore
Makato: complete sincerity	devi sempre dire la verità e non avere secondi fini
Chugo: duty and loyalty	devi compiere il tuo dovere con devozione senza tirarti indietro

Mai lasciare che il tuo signore perda la faccia, mai tradire la fiducia di qualcuno, mai permettere ad un atto di disonore di accadere, mai rompere l'etichetta, mai farsi scoprire mentire, mai forzare un duello ingiustificato, mai uccidere un altro samurai, mai mostrare emozioni in pubblico.

FARE FUOCO MENTRE SI PILOTA

In alcuni veicoli è possibile fare fuoco con armi fissate sul veicolo mentre lo si pilota. In questo caso fare fuoco sarà un'azione multipla combinata al pilotare, ed inoltre si dovrà usare la più bassa tra l'abilità di sparare e quella di pilotare.

INDICE

AMBIENTAZIONE.....	3	CREAZIONE DEL PERSONAGGIO... 29
Intro.....	3	1) Razza.....29
Storia.....	18	2) Traits.....29
Il mondo.....	18	3) Edges and Hindrances.....29
Ambientazione.....	19	4) Gear.....29
CLAN.....	21	5) Background Details.....29
CRAB.....	21	EDGES & HINDRANCES.....30
CRANE.....	22	Nuovi Edge.....30
DRAGON.....	22	EQUIPAGGIAMENTO.....31
LION.....	23	Denaro.....31
PHOENIX.....	24	Armature.....31
SCORPION.....	24	Armi.....31
UNICORN.....	25	Mezzi da battaglia.....34
MONK.....	26	Veicoli Civili.....36
IMPERIAL.....	26	REGOLE ADDIZIONALI.....37
MINOR.....	27	Compendio.....37
RONIN.....	27	Onore.....37
		Fare fuoco mentre si pilota.....37