

19

Nezumi - La Spia



Concorso 2024



I corti di Librogame's Land

Rilassi le dita e la freccia parte verso il fantoccio di paglia che usi come bersaglio. La segui con gli occhi nel suo cammino ondulato nell'aria, finché non lo colpisce, ed attraversa, all'altezza della testa.

"Sei diventato bravissimo con l'arco!"

Masa ti dà una pacca sulla spalla, mentre il vostro comandante, Isao, si limita a fare un cenno di assenso con la testa.

Sei un *ashigaru*, un fante dell'esercito del *daimyo* locale, Yasuhiro Noguchi. Tutti ti chiamano Gorō, il nome che si usa dare al quinto figlio nelle famiglie povere, ma della tua ricordi poco o nulla. È l'anno 211 Muromachi e da oltre ottant'anni le rivolte e le agitazioni dei *daimyo* nei confronti dello *shogun* Ashikaga devastano il paese. La vita di un contadino vale meno del riso che coltiva o che ha messo da parte per l'inverno e le razzie sono la moneta con cui vengono pagati i mercenari dai *daimyo* meno abbienti. Non sapresti dire quanto tempo sia trascorso da quando il tuo villaggio è stato dato alle fiamme, ormai la tua famiglia sono i tuoi compagni di ventura, guidati da Isao. Tra loro, hai legato con Masa, un altro orfano che, come te, ha abbandonato la terra per darsi alla guerra.

Questa mattina il *daimyo* Noguchi è partito dal castello con l'esercito per muovere battaglia al vicino feudo di Uyeno; ormai non avrebbe più l'età per condurre in prima persona, ma la bontà e benevolenza che ha sempre avuto per i suoi feudatari gli hanno conferito un carisma che galvanizza il morale dell'esercito permettendo di vincere anche battaglie in inferiorità numerica.

Il tuo plotone è rimasto nel castello con due compiti: garantire un presidio e proteggere Hideko Noguchi, l'unico erede di Yasuhiro.

Vai al 28.

2

Per quanto tu non creda alle abilità sovrumane dei ninja, non dubiti della loro agilità: potresti avere bisogno di più tentativi per colpirlo. Se questo non è un problema con l'arco, è impossibile coi tempi di ricarica lenta del *teppo*, a meno di inventarsi rapidamente una strategia sfruttando il territorio.

Se hai l'ARCO vai al 35, altrimenti col TEPPPO vai al 29.

3

Per qualche minuto riesci a tenergli testa, ma non sei abituato al suo stile di combattimento o alle sue finte e inizi a venire ferito alle braccia e alle gambe. Tutto a un tratto il ninja scuote la testa come se fosse stato colpito alle spalle; ne approfitti e gli trapassi il petto con la tua lama.

«... non pensare di avere vinto, stasera le piume nere su campo rosso sventoleranno dalla cima del castello...» ti dice mentre, tossendo sangue attraverso la maschera, si accascia a terra.

«Samurai-dono...» di fronte a te, la donna che avevi salvato ha un bastone in mano. La ringrazi mentre vedi arrivare Isao; anche lui ha diverse ferite e ti dice che, nella loro superiorità numerica, gli invasori stanno avendo la meglio. Ti ordina di riunirti a Masa e proteggere a tutti i costi il figlio del *daimyo*, assicurandovi una fuga verso ovest.

Vai al 26.

4

«Masa... ho capito... il foulard coi colori di Uyeno, nemmeno una ferita durante un attacco a sorpresa: è l'unico modo per

salvare la pelle, non ti giudico ed anzi... possiamo salvarci in due, siamo amici...»

Il volto di Masa si rilassa e la sua voce cambia registro. Si volta rapidamente verso l'incredulo Hideko e, sorridendo, lo decapita con la sua *katana*, raccogliendo poi la testa in un sacco di iuta. Ti dà una pacca sulla spalla e ti fa cenno di aprire il passaggio segreto ma, mentre lo apri, senti un dolore alla schiena e vedi una lama protrudersi dal tuo petto.

«No, Gorō – fa con voce dolce mentre ti accasci e perdi i sensi – io non sono tuo amico e non sono un traditore: sono una spia...»

«Luna calante
piangi anche tu quando
celi chi fugge?»

FINE

5

Ti trovi davanti un uomo vestito ed incappucciato di nero: un ninja! Armato del suo *ninjatō* si fa strada falciando vite. Non hai tempo per chiederti da dove sia arrivato – forse i famosi rumori provenienti dalla foresta? – sguaini il tuo *wakizashi* e gli vai incontro attirandone l'attenzione, preparandoti ad uno scontro impari.

*Se hai la parola chiave **GRAZIE**, vai al 3, altrimenti al 33.*

6

Ti trovi davanti un samurai in armatura pesante che, *katana* in mano, sta falciando chiunque gli si pari davanti. Dev'essere il

comandante del plotone che era diretto all'ingresso principale. Per un momento pensi a Masa e gli altri che vi si erano diretti, poi ti fai coraggio, sguaini il tuo *wakizashi* e ti prepari ad una lotta impari.

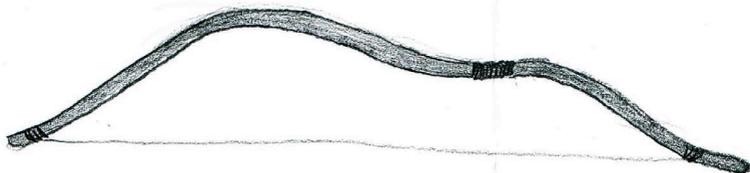
*Se hai la parola chiave **GRAZIE**, vai al 25, altrimenti al 16.*

7

Confidente nella tua abilità con l'arco, scocchi rapidamente una mezza dozzina di frecce contro il samurai. Non hai tenuto conto della sua pesante armatura di lamelle di ferro o del suo elmo in metallo: tutte le frecce cadono a terra senza provocargli danno.

Abbandoni l'arco e le mura di cinta per trovare un punto migliore da cui difendere il palazzo.

*Hai ottenuto la parola chiave **ARMATURA**. Vai al 18.*



8

Raggiungi l'armeria: è decisamente sguarnita dopo la partenza dell'esercito di stamattina. Mentre indossi la tua armatura leggera di lamelle di cuoio e, accontentandoti di ciò che è rimasto, fissi alla vita un *wakizashi*, una spada corta, ti domandi come sia possibile che le truppe di Uyeno – il cui feudo si trova a tre giorni di marcia – siano già in prossimità del castello senza

essere state avvistate prima o avere incontrato il vostro esercito...

Ti guardi attorno alla ricerca di un'arma a lunga distanza: è rimasto qualche arco, sia gli altissimi *daikyu* da fanteria che i più maneggevoli *hankyu*, quelli corti da cavalleria, più adatti alla situazione in cui vi trovate. Noti che sia rimasto anche uno dei *Tanegashima-teppo*, i recentissimi bastoni di ferro, con la loro avanzata e meccanismo di rilascio, portati dai *nanban*, i mercanti stranieri dalla pelle olivastra. Ha una gittata inferiore, più o meno la metà di un *hankyu*, ed è lento da ricaricare ma ha la forza di attraversare la corazza di un samurai. Per quanto Isao li ritenga un'arma senz'anima o poesia, rispetto all'arco o alla spada, hai imparato ad utilizzarli.

Scegli se prendere l'ARCO o il TEPPPO, poi vai al 32.

9

Privo di armi ed armatura ti senti una piuma: balzi fuori dal portone e con due passi raggiungi la donna; sollevi il bambino e afferra lei per un braccio, strattonandola mentre cambi direzione e corri verso il castello, attraversando il portone pochi istanti prima che si chiuda con un rumore sordo. Senti battere pugni e chiedere di aprire da chi è rimasto fuori, ma le guardie sono inamovibili e barricano le porte.

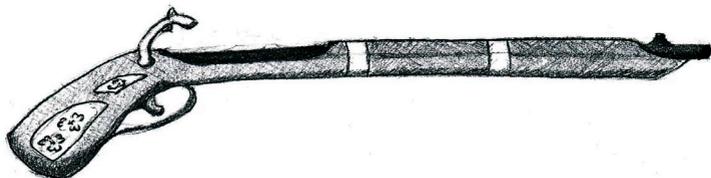
La donna cede all'emozione, scoppia a piangere e ti ringrazia chiamandoti ripetutamente «samurai-dono». Sei riuscito a salvarla e, ai suoi occhi, non sei un mero *ashigaru*.

Hai guadagnato la parola chiave GRAZIE. Vai all'8.

Carichi il *teppo* il più rapidamente possibile, prendi la mira e, appena il samurai è sufficientemente scoperto, fai fuoco colpendolo in pieno petto e facendolo volare all'indietro, cadendo da cavallo. Gli *ashigaru* al suo seguito, sorpresi dal colpo di arma da fuoco, rompono le righe e si disperdono. Non sei convinto che questa sia la fine del loro attacco, ma sei riuscito a guadagnare tempo ed eliminare un avversario pericoloso.

Purtroppo il meccanismo di ricarica è inceppato e non potrai usare il *teppo* una seconda volta. Lo lasci a terra e vai ad informare Isao.

*Hai ottenuto la parola chiave **PORTONE**. Vai al 18.*



«Masa... ho capito... il foulard coi colori di Uyeno, nemmeno una ferita durante un attacco a sorpresa: è l'unico modo per salvare la pelle, non ti giudico ed anzi... possiamo salvarci in due, siamo amici...»

Mentre parli, ti avvicini ad un incredulo e ammutolito Hideko e, con un movimento deciso, gli recidi la testa con il *wakizashi*. La raccogli con la mano libera e la porgi a Masa.

«Immagino che Uyeno voglia una prova...»

Apri un sacco di iuta e te lo porge accennando un sorriso malizioso che scompare quando sente la tua lama penetrargli nello stomaco. Con un movimento verso sinistra, poi, lo sventri, mentre il tuo viso diventa duro.

«Quel foulard è unico ed è il lasciapassare per la sopravvivenza, vero? Serve a me...»

Dopo qualche minuto entrano gli *ashigaru* di Uyeno. Lanci loro il sacco con la testa di Hideko e ti allontani silenziosamente, uscendo illeso dal castello alla ricerca di una nuova vita.

«Senza più tetto
Perduto ho l'onore.
Notte di pioggia»

FINE

12

Il samurai indossa una armatura pesante di lamelle di ferro: un *teppo* non avrebbe problemi, ma una freccia non riuscirebbe mai a penetrarla. Il suo cavallo, tuttavia, ne è sprovvisto e puoi cercare di sfruttare la tua conoscenza del territorio.

Se hai l'ARCO vai al 27, altrimenti col TEPPPO vai al 10.

13

Per un momento, dalla sua espressione, credi che la guardia non parli la tua lingua.

«La volontà di Noguchi-dono è suprema – ti spintona via bruscamente – e io ci tengo alla pelle. Un *ashigaru* come te

dovrebbe sapere che gli ordini del futuro *daimyo* si obbediscano senza discutere!»

Con un rumore sordo le porte si chiudono, separando chi è dentro da chi dovrà fuggire o nascondersi per non rimanere alla mercé dei nemici in avvicinamento. Da fuori senti battere pugni e chiedere di aprire, ma le guardie sono inamovibili e barricano il portone. Yasuhiro non avrebbe mai dato un simile ordine, ma non puoi fare nulla. Mordendoti la lingua e stringendo i pugni per la rabbia, ti dirigi in armeria.

Vai all'8.

14

Hai l'impressione che una goccia di sudore scivoli lungo la tempia di Masa.

«Gorō che succede? Hai forse un'idea migliore? Parla dannazione!» conclude istericamente.

Se decidi di fare loro da scudo, vai al 23. Se invece estrai la spada, vai al 24.

15

Di fronte al passaggio segreto, Hideko si ferma per riprendere fiato. Masa guarda indietro: si sente il rumore di passi al vostro seguito.

«Gorō, penso sia il caso di separarsi. I nemici ci stanno raggiungendo, è necessario che uno di noi li rallenti mentre l'altro porta in salvo Noguchi-dono...»

«Sì, razza di imbecilli! Senza di me il feudo non avrà più un *daimyo*, dovete proteggermi a tutti i costi!»

Masa sembra implicare che tu sia la scelta migliore per restare indietro.

Se accetti, vai al 23. Se rifiuti, vai al 21.

16

Le regole del *bushido* dicono che non ci sia onore nel duello tra un *ashigaru* con spada corta ed un samurai con spada lunga, ma la guerra è guerra ed il tuo avversario gioca con te come il gatto col topo.

Improvvisamente si irrigidisce, lascia cadere la *katana* e tosse sangue attraverso l'elmo. Mentre cade a terra vedi alle sue spalle Isao, anche lui vistosamente ferito e con la spada lorda di sangue in mano.

«... non pensate di avere vinto, stasera le piume nere su campo rosso sventoleranno dalla cima del castello...» dice il samurai mentre esala l'ultimo respiro. Isao ti dice che la situazione è critica e ti ordina di riuniti a Masa e proteggere a tutti i costi il figlio del *daimyo*, assicurandovi una fuga verso ovest.

Vai al 26.

17

Sul versante sud del castello è presente un ingresso secondario, più piccolo, comunemente usato da mercanti e contadini, che affaccia su una radura e, più lontano, su una foresta. L'unico movimento che percepisci è quello delle foglie agitate dal vento e degli animali che pascolano nel recinto. «Creduloni e superstiziosi...» pensi e fai tornare indietro quando, improvvisamente, senti il suono di *taiko*, i tamburi da battaglia, provenire dall'ingresso principale. Come in risposta noti un

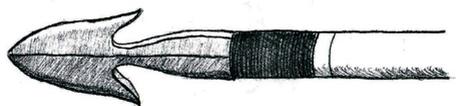
riflesso metallico provenire dalla foresta e, dopo pochi istanti, sbucarne fuori un cavallo in corsa. In piedi, su di esso, un uomo incappucciato: un ninja!

*Il nemico è pericolosamente vicino, cosa vuoi fare? Se studi la situazione, vai al 2. Se vuoi agire subito e hai l'**ARCO** vai al 35, altrimenti col **TEPPO** vai al 30.*

18

Nel palazzo regna la confusione che ci si può aspettare da un assedio improvviso: persone accovacciate a terra che piangono, donne che stringono a sé bambini, guardie – poche – che cercano di mantenere un po' di ordine. Mentre attraversi un corridoio, senti provenire delle grida dal fondo. Un mercante corre verso di te tenendosi una mano sullo stomaco, poi capisci che si sta tenendo le interiora. Giunto a due passi da te, cade riverso in una pozza del suo stesso sangue. Lo salti e corri in avanti tenendo la mano sull'elsa della spada.

*Se hai la parola chiave **PORTONE** vai al 5. Se hai **FORESTA** al 6. Con **ARMATURA** vai al 34 e con **CAVALLO** vai al 20.*



19

Riesci faticosamente a tenergli testa per qualche minuto, finché non senti un dolore alla schiena e vedi una lama protrudersi dal tuo petto, sporca del tuo sangue. Mentre perdi i

sensi e cadi a terra, lo senti dire «E così... sei riuscito ad entrare anche tu...»

«Sakura rosa
Cadi a terra lieve.
Ed io come te»

FINE

20

Ti trovi davanti il ninja che, con in mano il suo *ninjatō*, si fa strada falciando vite. Non sei riuscito a fermarlo fuori dal castello ed è nuovamente davanti a te. Sguaini il tuo *wakizashi* e ti prepari ad una lotta impari contro di lui.

Vai al 19.

21

Fai un cenno negativo con la testa. Mentre Hideko sbotta nei tuoi confronti con epiteti cui non presti attenzione, Masa, sorpreso, ti fa notare come sia l'unica possibilità per riuscire a portare in salvo il figlio del *daimyo*.

Se accetti, vai al 23. Se insisti nel rimanere, vai al 14.

22

Attraverso la feritoia nelle mura, avvantaggiato da un leggero dislivello, puoi vedere con precisione un unico samurai a cavallo che guida degli *ashigaru*. Portano il vessillo di Uyeno dalle riconoscibili piume nere e sono troppo pochi per marciare su un

castello. Non di meno, sono il triplo di voi: sarà una difesa disperata!

Al suono di un *taiko*, un tamburo da battaglia, lasciandosi dietro i cadaveri dei feudatari che non sono riusciti a fuggire e usando gli scudi per difendersi dalle frecce dei tuoi compagni, accelerano il passo, col samurai a circa 160 *shaku* dalla tua posizione: a questa distanza puoi colpire sia con l'arco che con il *teppo*.

*Il nemico è pericolosamente vicino, cosa vuoi fare? Se studi la situazione, vai al 12. Se vuoi agire subito e hai l'ARCO vai al 7, altrimenti col **TEPPO** vai al 10.*



23

Il *daimyo* prima di tutto, sì, non devi avere esitazioni. Auguri a Masa di riuscire a fuggire, quindi torni indietro per fare loro da scudo. Ti fermi in un corridoio stretto, così da poter rallentare le truppe di Uyeno affrontandoli uno alla volta. A breve ti raggiungono e fai del tuo meglio per non arretrare. Dopo qualche minuto, il suono dei *taiko* interrompe il combattimento: gli *ashigaru* nemici indietreggiano e poi fuggono lasciandoti confuso. Ne approfitti per tornare di corsa da Masa davanti al passaggio segreto, ma quel che vedi ti gela il sangue: a terra c'è il corpo senza testa di Hideko e quello martoriato di Masa. Il suo volto è stato orrendamente sfigurato da renderlo irriconoscibile

e, come ulteriore oltraggio, noti che gli hanno rubato il foulard dal braccio. Dopo avere urlato al cielo la tua rabbia, ritorni verso l'ala centrale del palazzo per contare i superstiti.

«Glicine secco.
Se controllo, nel vaso,
l'acqua non manca»

FINE

24

*Perché hai estratto la spada? Contro chi pensi di usarla?
Masa 36, Hideko 4 o entrambi 11...*

25

Le regole del *bushido* dicono che non ci sia onore nel duello tra un *ashigaru* con spada corta ed un samurai con spada lunga, ma la guerra è guerra ed il tuo avversario gioca con te come il gatto col topo.

Improvvisamente lo vedi barcollare, voltarsi ed alzare la lama per colpire qualcuno dietro di lui: non perdi un attimo e, da questa posizione di vantaggio, passi il *wakizashi* attraverso le lamelle della sua armatura e i suoi polmoni.

Il samurai cade in ginocchio tossendo sangue, poi alza lo sguardo per incrociare il tuo.

«... non pensare di avere vinto, stasera le piume nere su campo rosso sventoleranno dalla cima del castello...» ti dice mentre si accascia a terra.

«Samurai-dono...» di fronte a te, la donna che avevi salvato ha un bastone in mano. La ringrazi mentre vedi arrivare Isao; anche lui ha diverse ferite e ti dice che, nella loro superiorità

numerica, gli invasori stanno avendo la meglio. Ti ordina di riuniti a Masa e proteggere a tutti i costi il figlio del *daimyo*, assicurandovi una fuga verso ovest.

Vai al 26.

26

Ti ricongiungi a Masa che, come da indicazioni di Isao, sta scortando Hideko verso il seminterrato. Da lì si accede ad un passaggio segreto che porta ad una uscita sul lato ovest del castello. È armato solo di una *katana* e deve essere stato più fortunato di te e del vostro comandante, giacché non mostra segni di ferite. Hideko, seppur spaventato, non perde occasione di trattarvi con disprezzo.

«Svelti! Patetici mangia-miglio! Svelti! Portatemi in salvo!»

Vi avviate velocemente verso il seminterrato cercando di evitare i soldati nemici.

Vai al 15.

27

Confidente nelle tue abilità con l'arco, scocchi una prima freccia che rimbalza sull'elmo del samurai, catturandone l'attenzione. Dai quindi seguito al tuo piano scoccando oltre una dozzina di frecce in rapida successione in modo da spingere il samurai a portare il cavallo verso una zona cedevole del terreno dove i carri hanno sempre problemi. Quando il cavallo vi poggia la zampa posteriore, lo colpisci al collo con l'ultima freccia: si imbizzarrisce, ma scivola e cade all'indietro, schiacciando di peso il samurai.

Non sei sicuro che sia morto, ma hai almeno guadagnato tempo per organizzare meglio le difese. Lasci l'arco a terra e vai ad informare Isao.

*Hai ottenuto la parola chiave **PORTONE**. Vai al 18.*

28

Mentre tu e Masa camminate verso le cucine, incrociate Hideko.

«Cosa è questa sciatteria in un mio soldato? Togliti quella cosa!» dice, indicando il foulard a scacchi rossi e neri sul braccio di Masa. Al tuo amico è sempre piaciuto essere esuberante. Purtroppo, contrariamente al famoso detto, la mela è caduta lontana dall'albero. Se infatti il padre Yasuhiro, *il più calmo, il più rispettoso*, rispecchia il proprio nome, suo figlio Hideko è tutt'altro che uno *splendido fanciullo*: vile, altezzoso, arrogante, sadico nonché pusillanime.

I tuoi pensieri vengono interrotti bruscamente quando senti suonare una campana di allarme. Il ritmo dei rintocchi indica l'avvistamento di soldati dal vessillo nemico in direzione dell'ingresso principale!

Se vuoi esaminare la situazione all'ingresso, vai al 31.

Se preferisci andare direttamente in armeria, vai all'8.



29

Decidi di sfruttare gli animali nel recinto: carichi rapidamente il *teppo* e, misurando i tempi, spari quando il cavallo è nelle vicinanze. Il paletto che tiene chiuso il recinto va in frantumi e gli animali, spaventati dal rumore, corrono via, andando contro il cavallo. Il ninja, nel tentativo di evitare gli animali saltando dall'uno all'altro, viene comunque ferito ad un piede. Questo ti fornisce il tempo per ricaricare il *teppo* e, sfruttando il suo zoppicare, colpirlo in pieno petto.

Notando che il *teppo* si è inceppato, lo lasci a terra e vai ad informare Isao.

*Hai ottenuto la parola chiave **FORESTA**. Vai al 18.*

30

Senza perdere tempo, carichi velocemente il *teppo*, lo punti, cerchi di seguire la traiettoria del cavallo e fai fuoco! Colpisci, però, solo il cavallo che cade sulle zampe e scivola rovinosamente in avanti... questo non ferma il ninja che è già in aria e, con una piroetta, atterra e poi rotola a terra rialzandosi e correndo verso il portone. Nel tempo che impieghi a ricaricare, lo ha oltrepassato e lo hai perso di vista. Getti l'arma a terra con stizza e vai a cercare Isao per informarlo del pericolo imminente.

*Hai ottenuto la parola chiave **CAVALLO**. Vai al 18.*

31

La situazione è comprensibilmente caotica: contadini, mercanti ed ogni genere di civili stanno accorrendo per rifugiarsi

all'interno delle mura del castello, portando con sé merci ed animali e mettendo in difficoltà le poche guardie presenti.

«Noguchi-dono – ne senti una gridare riferendosi a Hideko – ha ordinato di chiudere immediatamente le porte o prepararsi a essere bolliti vivi per avere messo in pericolo la sua persona! Non importa chi rimarrà fuori!»

Subito le pesanti porte di legno iniziano a chiudersi.

Oltre il portone uno stuolo di persone sta correndo verso il castello: non faranno mai in tempo. Proprio in quel momento, a pochi passi dalla salvezza, una donna con un bimbo in braccio inciampa e cade rovinosamente a terra.

Se chiedi ad una delle guardie di aspettare a chiudere le porte, vai al 13.

Se provi a correre fuori e portare dentro donna e bambino, vai al 9.

32

Il comandante Isao è in difficoltà, per l'esiguo numero di uomini, nell'organizzare le difese da un attacco frontale. Assegna chi è dotato di un'arma a lunga distanza alle *sama*, le aperture nelle mura di recinzione, in modo da respingere a distanza gli invasori, gli altri resteranno nel palazzo.

Mentre vi dirigete all'ingresso principale, senti un altro *ashigaru* dileggiare i rifugiati.

«Che sciocchi! Dicono che da due giorni la foresta a sud sia abitata da *yokai*, spiriti maligni, e che li sentano parlare di notte! Come si fa ad essere così superstiziosi?!»

Se prosegui verso l'ingresso principale, vai al 22.

Se vuoi controllare l'ingresso secondario a sud, vai al 17.

33

Per qualche minuto riesci a tenergli testa, ma non sei abituato al suo stile di combattimento o alle sue finte e inizi a venire ferito alle braccia e alle gambe. Tutto ad un tratto il ninja si ferma, mentre una lama insanguinata gli esce dal petto per poi sparire. Alle sue spalle appare Isao, anche lui vistosamente ferito, spada in mano.

«... non pensate di avere vinto, stasera le piume nere su campo rosso sventoleranno dalla cima del castello...» dice il ninja tossendo sangue attraverso la maschera, poi esala l'ultimo respiro. Isao ti dice che la situazione è critica e ti ordina di riunirti a Masa e proteggere a tutti i costi il figlio del *daimyo*, assicurandovi una fuga verso ovest.

Vai al 26.

34

Ti trovi davanti il samurai che, armato di *katana*, si fa strada falciando vite. Non sei riuscito a fermarlo fuori dal castello e, in qualche modo, è riuscito ad entrare. Sguaini il tuo *wakizashi* e ti prepari ad una lotta impari contro di lui.

Vai al 19.

35

Scocchi una prima freccia diretta al cavallo che, colpito, cade in avanti e scivola rovinosamente a terra mentre tu ricarichi e tendi la corda. Il ninja, che nel frattempo con una piroetta atterra, rotola e si rialza, riprende la corsa verso il portone... ma non ha

la velocità di un cavallo e le tue frecce ne fermano la corsa per sempre.

Lasci l'arco a terra e vai ad informare Isao.

*Hai ottenuto la parola chiave **FORESTA**. Vai al 18.*



36

«*Nezumi!* Sei una spia! Un traditore!»

Masa cerca di calmarti, ma lo incalzi.

«Un foulard coi colori di Uyeno, sei l'unico ancora illeso e vuoi che io torni indietro per restare da solo!»

«Spia?... – Masa, scoperto, cambia registro, come se fosse caduta una maschera – sì, lo sono. Traditore?... mai!» conclude autoritario.

Prosegue, sorridendo, spiegando come il suo clan serva Uyeno da oltre quattro generazioni ma non gli lasci il tempo di finire: salta verso di lui calciandolo a terra. Poi, con la forza di una rabbia piena di dolore, con rapido movimento gli mozza la testa.

Hideko, per la prima volta in silenzio, rimane impietrito. Lo afferra per un braccio e lo porti fuori dal castello, senza mai voltarti indietro.

«Notte di pioggia,
Protetto ho l'onore.
Glicine a terra»

FINE