

## SŁODYCZ ZAPOMNIENIA

Przygoda napisana została do "Legandy Pięciu Kręgów" w systemie Wyzwanie - Koncentracja - Uderzenie. Nadaje się doskonale na jednostrzałówkę. Podpunkty "Ze zwojów" zawierają dodatkowe wiadomości na temat bohaterów, miejsc, etc., a "Wielki Finał" jest epilogiem. Przeznaczona jest dla 2-4 bohaterów o dowolnej profesji. Scenariusz zbudowany zgodnie z ogólną konstrukcją dramatów teatru Noh rozgrywa się na ziemiach Daidoji, niedaleko granicy z Matsu. Opowiada on o ludziach z sercami rozdartymi między powinnościami a miłością. Ale zacznijmy od początku...

### **Wyzwanie:**

Do zamku Słodkiego Zapomnienia, położonego na ziemiach rodu Daidoji podążał posłaniec wioząc torbę z listami do pana zamku. Po wielogodzinnej podróży zatrzymał się nad brzegiem rzeki, by napić konia i zażyć chwili odpoczynku. Nie wiedział, że w trzcinie na brzegu zaczęła się grupa kappa, którzy postanowili spróbować czegoś innego niż zimnokrwista ryba...

### **Koncentracja:**

Bohaterowie graczy jadą właśnie na mający się odbyć za trzy dni festiwal w Mieście Tysiąca Błogosławieństw. Podczas podróży robią sobie przerwę na posiłek i skręcają nad pobliską rzekę. Już z pewnej odległości widzą błakającego się konia z siodłem, ale bez jeźdźcy. Gdy docierają do brzegu zauważają leżące w wodzie martwe ciało mężczyzny. W pobliżu wydaje się być podejrzenie cicho i spokojnie. Wtedy z zarośli wybiegają złośliwe kappa w liczbie o jeden większej od liczby BG.

### **Uderzenie:**

Odbywa się krótka walka, którą gracze mogą wygrać siłą lub sprytem (utrudnione przez dużą liczbę kappa, ale nie niemożliwe). Po jej pomyślnym, miejmy nadzieję, wyniku wśród bagażu zamordowanego BG znajdują torbę z listami. Jeżeli wykażą się honorem i postanowią wypełnić zadanie niegdyś powierzone posłańcowi, poprowadź ten scenariusz. Jeżeli nie - możesz w tym momencie zakończyć i zmienić graczy na tych, którzy łatwiej będą dawali się ponieść zewowi przygody.

Zamek Słodkiego Zapomnienia znajduje się w odległości kilku godzin jazdy od miejsca, w którym znajdują się BG. Jeżeli wyruszą od razu, dotrą tam przed zmrokiem. Wprawdzie odbiją trochę od głównej trasy ich wędrówki, ale i tak nie nadłożą zbyt wiele. Poza tym mają trochę czasu w zapasie.

### **Ze zwojów:**

Zamek Słodkiego Zapomnienia leżący niedaleko ziem rodziny Matsu, kilkakrotnie zmieniał właścicieli. Teraz włada nim godny wojownik Daidoji Mitsunaga, który pojął za żonę Matsu Miyoko. Małżeństwo było zawarte na podłożu politycznym, chodziło o zacieśnienie stosunków między Żurawiem i Lwem. Państwo mają dwoje dzieci: Yuichiego i Mayumi. Młody mężczyzna przez kilka lat był yojimbo namiestnika, jakiś czas temu jednak wrócił w rodzinne strony, by poznać dobrze swoją prowincję i naszykować się do przejęcia nad nią władztwa. Mayumi szkolila się w szkole bushi Matsu, jednak nigdy nie złożyła ślubów samurai-ko. Z szacunku wobec korzeni w rodzinie Matsu, pani Miyoko i jej córka noszą charakterystyczne "grzywy lwa".

Wiele lat temu w Zamku Słodkiego Zapomnienia zatrzymał się Szmaragdowy Czempion wraz ze swoją świtą. Pewnego razu usiadł na najwyższym z tarasów budowli, skąd rozciąga się piękny widok na całą okolicę i oddał się medytacji. Zanurzył się w sobie tak głęboko jak nigdy dotąd i gdy się wynurzył z ogromu wewnętrznej harmonii zapomniał, kim jest. Zapłakał wtedy ze szczęścia, złożył urząd, ogolił głowę i został mnichem. Uważa się go za najszczęśliwszego człowieka, jaki po Shinsei stąpał po świecie, chłopi czczą go nawet jako Fortunę.

### **Wyzwanie:**

Dwa razy w roku pan Daidoji Mitsunaga wysyła do Miasta Tysiąca Błogosławieństw posłańca z podarkami dla dalekiej krewnej, pani Haruny. Kobieta pochodzi z bardzo zubożałej gałęzi rodu, została zmuszona do zamieszkania w mieście i prowadzenia prawie kupieckiego trybu życia. Od kilku lat jest wdową, więc Mitsunaga stara się jej pomóc w miarę możliwości.

### **Koncentracja:**

Po oddaniu rodzinie Daidoji listów, bohaterowie zostają serdecznie podjęci przez panią domu. Jej mąż podróżuje właśnie po prowincji i dogląda pracy swych poddanych. Wszakże po jakimś czasie do zamku powraca dziedzic z wieściami od ojca.

Ponieważ nikt w tym roku nie wybiera się do miasta na festiwal, pani Miyoko prosi graczy, by własnoręcznie dostarczyli paczki ich krewnej. Już raz dowiedli swojej sympatii wobec Daidoji, więc można potraktować ich za lojalnych ludzi. Oczywiście pani Miyoko wręczy BG podarki w ramach wynagrodzenia sprawionego kłopotu. Pani Haruna mieszka przy ulicy Pobożnych Złotników w dzielnicy kupieckiej.

### **Ze zwojów:**

Podczas gościny w domu pani Miyoko będą miały miejsce dwie sytuacje, które mają znaczenie dla dalszego rozwoju wydarzeń. Warto też zaznaczyć, że gracze jeżeli mają taką ochotę, mogą zabawić na dworze dwa dni, by bez pośpiechu dotrzeć na festiwal.

Ważne jest, by BG poznali młodą Mayumi. Dziewczyna jest dość powściągliwa, ale bardzo grzeczna. Poproszona oprowadzi każdego chętnego po zamku i okolicach. Ubrana jest w dość proste, aczkolwiek drogie kimono. Rękawy i wszystkie bordiury wykonane są z charakterystycznego złotego materiału, tkanego w żurawie z origami. Tkanina jest niesamowicie szykowna, zaś niezwykle skomplikowany i kunsztowny splot sugeruje, że została wykonana na specjalne zamówienie dworu. Jednakże ten fakt należy jedynie zasugerować, z żeby nie rzucał się zbyt w oczy, można go wpleść w ogólny opis uroczej postaci Mayumi.

Rzadki materiał faktycznie został zamówiony przez panią Miyoko w dużej ilości. Każdy z członków rodziny ma część strojów wykonana właśnie z niego. Jednakże gracze nie mogą się o tym dowiedzieć. Podczas swojego pobytu zobaczą go raz, właśnie na Mayumi.

Drugim wydarzeniem jest pojawienie się na dworze Yuichiego. Podczas rozmowy przy wspólnym posiłku wychodzi na jaw, że jest osobą honorową, ale bez skrupułów. Rozbawiony opowiada, jak z jego polecenia wybito do nogi chłopów z wioski, która przynosiła straty, a nic nie rokowało poprawy.

### **Uderzenie:**

Gdy bohaterowie dotrą do miasta jest wieczór. Dwór okolicznego daimyo, co było do przewidzenia, jest już pełen wysoko postawionych samurajów, zatem BG muszą zadowolić się oberżą. Wizytę u pani Haruny powinni zostawić na dzień następnny, gdy już się rozpakują.

Kiedy docierają na Ulicę Pobożnych Złotników, okazuje się, że ktoś o imieniu Haruna wcale tam nie mieszka. Dom zamieszkiwany jest przez zajmujących się kupiectwem heiminów, przybyłych tu z ziem Yasuki. Słyszeli, że jakaś Haruna kiedyś była właścicielką domu, ale już nie żyje. Gracze mogą próbować odnaleźć jakiegoś potomka Haruny (bezowocne, gdyż nie miała żadnej bliższej rodziny) lub oddać się zabawie festiwalu, a o problemie pomyśleć później.

### **Ze zwojów:**

Wiele lat temu, gdy pani Doji chodziła jeszcze po świecie Siedem Fortun podróżowało po Rokuganie w swej koguciej łodzi. Pewnej nocy wysiadły na brzeg, aby zażyć trochę rozrywki. Rozpaliły ogromne ognisko i odprawiając niesamowity, cudowny taniec, z radości wypowiedziały tysiąc błogosławieństw, które wsączyły się w ziemię pod ich boskimi stopami. Gleba stała się niezwykle żyzna, woda czysta, a rzeka zarośla się od tłustych ryb. Wkrótce założono tu miasto, które szybko się rozwinęło.

Co roku ku czci Fortun urządzany jest wielki festiwal. Wieczorem kapłani zbierają się w wielkiej świątyni, odprawiając modły za podtrzymanie błogosławieństw i uczestniczą w innych obrzędach związanych z roślinnością (wypędzanie złych energii z pól uprawnych, oczyszczanie wody, itd.). W całym mieście zapalane zostają kolorowe lampiony, co sygnalizuje rozpoczęcie się zabawy. Samurajowie mają tradycję składania z papieru żurawi, na których piszą życzenia, żeby je puścić z nurtem rzeki. Jest to niepowtarzalna okazja dla artystów do publicznego pokazania swoich umiejętności. Mieszczanie zaś świętują bardziej żywiołowo, organizują pochód z papierowym smokiem, tańczą i urządzają całonocny jarmark (znaczenie symboliczne - kupowanie ma zapewnić całoroczny dobrobyt, nocna pora jest powtórzeniem czasu w którym kiedyś świętowały Fortuny).

### **Wyzwanie:**

Prawda jest nieco inna niż myślą bohaterowie. Pani Haruna nie żyje od wielu lat. Podarki w istocie nie są dla niej, a dla gejszy, Śnieżnej Perły. Była ona kiedyś kochanką pana Mitsunaga, mieli nawet dziecko. Jednakże po porodzie Perła przeżyła szok i podcięła sobie żyły. Udało się ją uratować, ale w ten sposób okryła hańbą zarówno siebie, jak i swego danna. Dziecko prawdopodobnie nie przeżyło - gejszę wielokrotnie widywano na cmentarzu dzieci...

Mitsunaga, choć już nie ma wobec niej zobowiązań, nadal jej pomaga i przesyła ubrania i pieniądze. Żeby fakt ten nie wyszedł na światło dzienne, co roku w sekrecie wysyłał swojego zausznika, Garuda z tą delikatną misją pod pozorem wspierania krewnej.

### **Koncentracja:**

Pani Miyoko domyśla się, że Haruna nie jest prawdziwym adresatem. Nigdy nie łączyło jej z mężem jakieś głębsze uczucie, więc postanowiła sprowokować ciekawą sytuację i obserwować rozwój wydarzeń. Udając niewiedzę poleca BG dostarczenie przesyłki pod oficjalny adres. Mitsunaga, poinformowany z góry przez syna o tym, że ktoś został już wysłany do miasta, nakazuje Garuda odnalezienie bohaterów, wejście w posiadanie przesyłki i dostarczenie jej do właściwego odbiorcy.

### **Uderzenie:**

Gdy BG dotrą do miasta Garuda dwukrotnie spróbuje wykraść przesyłkę (jego pan nie zaznaczył, jak ma wejść w jej posiadanie). Pierwszy incydent będzie miał miejsce wieczorem, gdy bohaterowie będą rozpakowywać swoje rzeczy. Ciemności, ciasne pomieszczenia i większa znajomość okolicy przez Garuda powinny wystarczyć, aby udało mu się uciec.

Drugą próbę Garuda przeprowadzi w nocy, podczas festiwalu. Powinno się jednak zdarzyć, że któryś z BG np. z powodu bólu głowy wcześniej wróci do zajazdu i przyłapie złodzieja.

### **Wyzwanie:**

Po szamotaninie nieuzbrojony sługa Mitsunagi zauważy, że jest po przegranej stronie i podda się. Rozpaczliwie poprosi o darowanie życia i wysłuchanie. Jeszcze raz przeprosi za niegodne zachowanie, po czym wyjawia, z jaką delikatną misją został wysłany. Niczego nie ryzykuje. Jeżeli nie zostanie zabity teraz a nie dostarczy przesyłki, zostanie ścięty przez suwerena.

### **Koncentracja:**

Garuda zaproponuje, że wyśle posłańca po Śnieżną Perłę, aby udowodnić, że mówi prawdę. Eks-gejsza ma żałośnie niski status z powodu widocznych, brzydkich blizn na nadgarstkach. Dzięki funduszom od swego danna nie musi na siebie zarabiać jako pomocnica w ukiyo, daje jedynie korepetycje maiko. Z powodu ogólnego zamieszania i wrzawy nikt nie uzna jej towarzystwa za niegodne. W końcu jest święto!

**Uderzenie:**

Śnieżna Perła okazuje się być niezwykle ciepłą i sympatyczną osobą. Jej talent, takt i ogłada zasadniczo rekompensują niski prestiż. Teraz gracze (którzy pewnie już wrócili, by odprężyć się przy sake) mogą zdecydować, czy przekazać jej podarki. W sumie nic nie stoi na przeszkodzie: teraz znają prawdziwe motywy pani Miyoko, wiedzą też w jakiej trudnej sytuacji jest pan Mitsunaga. Poza tym zobowiązuje ich jedynie wymiana przysług, a nie konkretna umowa.

Jeśli BG zdecydują oddanie paczek Perle, zdobędą w niej lojalnego przyjaciela. Ona sama zaproponuje im, że do końca pobytu będzie im towarzyszyć w zajeździe, umilając czas. W tym celu wynajmie sobie tam pokój.

Jeżeli tak się nie stanie, przygoda pewnie zakończy się w tym miejscu, chyba, że MG ją zmodyfikuje. Jeżeli jednak gracze zaakceptują obecność Perły, będą miały miejsce kolejne wydarzenia. Jeszcze bardziej dramatyczne.

**Wyzwanie:**

Yuichi dowiedział się o Śnieżnej Perle około roku temu. Ta myśl go wciąż draży. Nie potrafi pogodzić się z tym, że ojciec może mieć inną kobietę niż matka; do tego o takim statusie - nie zna przyczyn i sądzi, że ojciec poprzez miłośćkę zbrukał swój honor. Z drugiej strony nie ma prawa zająć stanowiska niezgodnego z wolą ojca. Ma dość paskudny charakter i do tego jeszcze ogarnięty jest niebezpieczną obsesją.

**Koncentracja:**

W ślad za Garudą podążył Yuichi. Postanowił się przebrać za demona i wyeliminować Śnieżną Perłę raz na zawsze ze swojego życia. Ma nadzieję, że afera ucichnie, gdyż ludzie zrzucą wszystko na działanie złych duchów. W ten sposób uda mu się dokonać przedsięwzięcia nie tracąc w oczach ojca i nie ryzykując możliwości, że wynajęty zabójca go wyda lub będzie szantażował.

**Uderzenie:**

Kolejnego wieczoru, już po festiwalu, kiedy większość ludzi w oberży jest pijana lub cierpi z powodu wczorajszej zabawy, Yuichi postanawia uderzyć. Po kolacji Perła opuszcza na chwilę BG. Choć obiecała, przez dłuższy czas nie wraca. Jeżeli ktoś uda się do swojego pokoju lub będzie chciał zobaczyć, co robi gejsza, idąc korytarzem dostrzeże demoniczny cień rzucany na papierową ścianę pomieszczenia zajmowanego przez artystkę. Demon rzuca się do panicznej ucieczki, rozrywając kolejne ściany, a następnie wskakując na dach zajazdu (przynajmniej jedna część budynku jest parterowa). Może się odbyć wspaniały pościg po dachach ciasno skupionych domów, w deszczu spadających dachówek.

**Wyzwanie:**

Potwór uciekł. Jeden z BG odnajduje na złamanej, drewnianej listewce ściennej strzęp złotego materiału z deseniem w żurawie... Mieszczanie zgodnie z przypuszczeniami Yuichiego wszystko zrzucili na interwencję sił demonicznych, które postanowiły zniszczyć niedoszlą samobójczynię. Ktoś jednak widział kudłatą postać stwora i skojarzył ją z osobą "Iwiej" Mayumi, która jest adeptką szkoły bushi. Ktoś życzliwy przypomniał sobie o dawnym związku między Mitsunagą a gejszą. Wszystko złożono na karb małżeńskiej zazdrości. Zaiste, plotka szybko się rozchodzi i jest bezwzględna.

**Koncentracja:**

Teraz gracze mają zupełnie wolną rękę. Mogą zapomnieć o całej sprawie i wrócić do swoich obowiązków. Mogą poszukać zabójcy lub chcieć udać się do Mitsunagi i przedłożyć mu sytuację. Mogą także podchwycić oskarżenie wobec którejś z członkiń rodu Daidoji, najpewniej Mayumi.

**Uderzenie:**

Najwięcej dróg i tak prowadzi do Zamku Słodkiego Zapomnienia. Jeżeli BG udadzą się tam, od razu zostaną poinformowani, że następnego dnia pani Miyoko ma zamiar popełnić seppuku.

**Wyzwanie:**

Więść o zamiarach pani zamku jest zaskakująca. Z tego powodu przybyło też wiele członków rodu Matsu, którzy chcą towarzyszyć krewniaczce w ostatniej drodze. Między dworzanami krążą różne plotki. Jedna z nich, być może pokrywająca się z podejrzeniami BG, sugeruje, że zabójczynią jest Mayumi. Jej matka bojąc się gniewu Mitsunagi, chce otworzyć swoje wnętrze. Choć nigdy tego nie powiedziała, sugeruje to przyznanie się do winy, a więc i ocalenie córki. Sytuacja wydaje się być zastanawiająca, gdyż Perła była tylko nie-człowiekiem, o podłym statusie.

**Koncentracja:**

Gracze mogą zrealizować wszystkie swoje umiejętności poruszania się wśród zasad dworskich. Mayumi jest załamana. Ojciec już jest w drodze powrotnej do domu. Miyoko chce zdążyć przed przyjazdem męża, nie przyzna się wszakże nigdy do winy (nikt też nie może jej do tego zmusić). Yuichi jest również nieobecny. Kilka dni temu wyjechał, tłumacząc się obowiązkami.

**Uderzenie:**

Ku rozpaczy BG nic nie udało się ustalić. Wciąż dręczy ich przecucie, że zginie niewinna osoba, a oni są bezradni wobec wyroków Fortun. Następuje...

**Wielki Finał**

W ogrodzie na szczycie zamku, w tym samym, w którym Szmaragdowy Czempion zapomniał siebie, ustawiono parawan. Za nim znajdują się ceremonialne tatami i lampiony, dzięki którym BG mogą obserwować wydarzenia jako teatr cieni. Bezpośrednimi świadkami będą tylko członkowie rodzin Daidoji i Matsu.

Pani Miyoko wchodzi za parawan, ubrana w śnieżnobiałe kimono. Klęka. Jej Pierwszą będzie Mayumi, po której widać ślady nieprzespanych nocy. Mimo to twardo dzierży rodową kataną przyniesioną z kaplicy przodków. Kiedy już ma nastąpić śmiertelne pchnięcie, rozlegają się kroki na korytarzu. Do ogrodu wpada zdyszany Yuichi. Wbiega za parawan, na którym widać sylwetki trzech osób. Słychać przyciszoną rozmowę:

- *Matko, co ty robisz?*
- *Jak śmiesz przerywać w ceremonii, szczeniaku?! - syczy jedna z Matsu.*
- *Czy chodzi o tamtą kobietę? Przecież to ja! To ja ją zabiłam!*
- *Co?! - cicho mówi Miyoko, wyraźnie zaskoczona - To ty? Myślałam...*
- *Tak, to ja! To był śmieć, który plamił honor naszego rodu! Zwykły chwast!*
- *To była moja matka! - wrzasnęła w szale Mayumi.*

Świst ostrza. Ciało młodzieńca osuwające się na podłogę.

**Ze zwojów.**

Teraz chyba należą się jakieś wyjaśnienia. Otóż osiemnaście lat temu Śnieżna Perła faktycznie powiła dziecko, córeczkę, której ojcem był Mitsunaga. Prawdą też jest, że z powodu szoku próbowała odebrać sobie życie. Ale dziecko przeżyło to smutne wydarzenie. Gejsza wiedziała, że jej kariera jest skończona i że córka najprawdopodobniej skończy w skrajnej nędzy jako ulicznica. Na szczęście jej danna okazał serce i adoptował dziecko. Mayumi wyrosła na godną wojowniczkę, bardzo przywiązaną do rodziców, ale odczuwającą niechęć wobec starszego brata. Kiedy miała szesnaście lat dowiedziała się o swoim

prawdziwym pochodzeniu. Bardzo ją wystraszyło, że fakt ten może popsuć stosunki z Miyoko. Poza tym odczuwała rozdarcie między pochodzeniem a przynależnością podpowiadaną przez serce. Nigdy nie widziała swej biologicznej matki.

Miyoko zaś sądziła, że Mayumi nie może znieść - być może hańbiącego w jej mniemaniu - pochodzenia i dlatego zabiła gejszę. Bała się, że mąż w napadzie gniewu wyrzeknie się dziewczyny i potraktuje ją jak zabójczynię - hinin. Bardzo zżyła się z pasierbicą; miała nawet nadzieję, że wyda ją za kogoś z rodziny Matsu, za którą zawsze tak tęskniła.

Przekleństwem wszystkich mieszkańców Zamku Słodkiego Zapomnienia była właśnie pamięć, samoświadomość, popychająca ich ku zgubie. Po raz kolejny Fortuny udowodniły, że losem rządzi nie przeznaczenie, a przewrotność.

Tak kończy się moja opowieść.

*Wokół płomienia  
tańczyć będą motyle  
choć jeden spłonął*

Spisane przez Shosuro Hideyoriego

Quentin