

## TRUJĄCY BLUSZCZ – DOKU YŪGAO

*Trujący bluszcz* jest przygodą osadzoną w realiach *Legandy Pięciu Kręgów*, przeznaczoną dla grupy trzech graczy. W tekście tym postaram się przedstawić ogólny przebieg wydarzeń, który ma służyć przede wszystkim jako zarys historii, którą Mistrz Gry może podczas sesji stworzyć wraz z graczami, oraz – co być może ważniejsze – przybliżyć klimat, jaki powinien podczas niej panować. Nie zamierzam opisywać wszystkich dróg, które mogliby wybrać bohaterowie, zresztą byłoby to niemożliwe. *Trujący bluszcz* jest odwołującą się do klasycznych wzorców opowieścią o konflikcie *giri* i *ninjō*, w której, rzecz jasna, każdy z istotnych wyborów będzie należał do Bohaterów. I, tak samo jak w tradycyjnych historiach, decyzje te nie będą łatwe. Dramat, który poznacie będzie opowiadał o uczuciach i obowiązku, o miłości i zemście, a także o tym, jak łatwo można uratować czyjeś życie i z jaką łatwością je zgubić.

Jest to jedna z jesiennych opowieści, nie tak pełnych walecznych czynów jak historie lata, lecz nie podobna jeszcze do wyrafinowanych i pełnych intryg opowieści zimowych. Wszystko rozpoczyna się w jednej z pokrytych gęstym lasem dolin, na ziemiach klanu Feniksa.

### Ostatni odblask słońca

Przez pokrywające niebo wełniste zwoje ciemnych chmur przebijają pomarańczowe i złote promienie popołudniowego słońca. W ich świetle skaliste szczyty otaczających dolinę gór wydają się surowe i ciemne. Na szczęście ich podnóża porastają drzewa, mieniające się wszystkimi barwami jesiennego świata. Widok czerwieniejących liści klonów momiji, ceniony przez mieszkańców Rokuganu, zapewne raduje serca podróżnych podążających dobrze utrzymaną drogą w stronę wąskiej przełęczy. Drodze towarzyszy rzeka, tocząca spienione, głębokie wody po jasnych głazach, wygładzonych przez lata zmagania z wartkim nurtem. Podróżni mogą już dostrzec miejsce, w którym rzeka opuszcza przełęcz, wypełniając wąską gardziel, jakby z trudem znalazła dla siebie wyjście spośród gór. Znają także nazwę rzeki – Rzeka Czarnych Pstrągów i Srebra – i wiedzą, że ma swe źródła poza przełęczą, w dolinie, która będzie ostatnim przystankiem w ich długiej podróży.

W grupie podróżuje wielu podróżnych, lecz jedynie siedmioro z nich pochodzi z rodzin samurajskich. Pozostali mają im służyć jako służący i zapewnić bezpieczeństwo w podróży. Nad małą karawaną dumnie łopocze szmaragdowozielona chorągiew, znak Cesarskiego namiestnika. Jest dwunasty dzień dziesiątego miesiąca, wszyscy dwa dni temu założyli zimowe szaty i już teraz z ulgą myślą, że po opuszczeniu doliny (na razie leżącej przed nimi) skierują się na południe i spędzą zimę na Cesarskim Zimowym Dworze.. Popędzają konie (i niosących lektyki służących), aby jak najszybciej znaleźć się w dolinie i na zamku. Niebo coraz bardziej zasnuwa się chmurami.

### Kim byli podróżni pod liśćmi klonów ?

*Bohaterowie niezależni opowieści – znani od samego początku*

#### Asako Hiru

Czcigodny Hiru-sama jest jednym z mniej znaczących daimyō klanu Feniksa. Zbliża się do czterdziestki i prawdopodobnie z satysfakcją spogląda wstecz na swoje życie. Nigdy nie marzył o wyborze drogi shugenja, poświęcił się doglądaniu rodzinnych ziem i przez wiele lat udało mu się utrzymać je w pokoju i dostatku. Może być dumny także ze swoich dziedziców – najstarszy syn godnie przejmie jego obowiązki gdy przyjdzie mu zgolić głowę, młodszy już zdołał wzbudzić podziw swoich nauczycieli zamiłowaniem do historii i pragnieniem wiedzy, zaś najmłodsza córka jest bardzo obiecującą panienką właśnie wkraczającą w dorosłość. Hiru-sama tej jesieni towarzyszy jej w podróży do szkoły artystów Kakita. Zgromadził środki wystarczające na opłacenie jej nauki, zaś po oddaniu najmłodszej latorośli pod opiekę nauczycieli zamierza spędzić zimę w pałacu Kakita. Zaproszenie na ten zimowy dwór traktuje jako wielki zaszczyt. Postanowił przyłączyć się do karawany Cesarskiego

namiestnika gdy ta odwiedzała jego ziemie przed dziesięcioma dniami. Może i nadłożą trochę drogi, lecz będą podróżować bezpiecznie i w godnym towarzystwie.

Hiru-sama mógłby służyć lalkarzowi za model pełnego godności bushi w średnim wieku. Jest przeciętnego wzrostu, lecz wydaje się wyższy dzięki dumnej postawie. W jego sposobie zachowania jest nieco pozy, lecz daimyō prawdopodobnie nie zdaje sobie z tego sprawy. Lekko oprószone siwizną włosy nosi zebrane w nieskazitelne pato, ubiera się w stroje skromne, lecz z doskonałych materiałów. Z dumą nosi barwy swojego klanu. Zawsze zachowuje powagę, nawet pewną surowość, ma głębokie poczucie tego co słuszne, a co nie. Odzywa się dość rzadko, sprawia wrażenie jakby bardzo starannie rozważał każde zdanie, które zamierza wypowiedzieć. Nic nie jest w stanie naruszyć jego aury właściwego człowieka na właściwym miejscu. Jest niewzruszony jak góra.

## Asako Okumi

Małżonka pana Hiru. Równie dobrze odnajduje się w roli przykładowej pani domu, jak jej mąż w roli daimyō. Jej włosy gęściej pokrywa siwizna, lecz zachowała jeszcze cząstkę młodzieńczej słodyczy. Jest zadbana, dba o elegancję stroju i wydaje się być przygotowana na każdą ewentualność. Na widok jej krągłej sylwetki i łagodnej, uśmiechniętej twarzy i na dźwięk cichego głosu każdy zaczyna czuć się lepiej. Niestety, znacznie gorzej niż mąż panuje nad emocjami – w chwilach wzburzenia jej twarz pokrywają wypieki, a głos zaczyna się załamywać. Można jednak mieć pewność, że w takiej sytuacji Hiru-sama natychmiast przypomni jej, jak powinna się zachowywać. Nigdy nie zwraca się do małżonka inaczej niż Oto-san.

## Asako Odoko

Najmłodsze dziecko pana Hiru i pani Okumi, powód, dla którego rodzina wyruszyła w podróż. Rezolutna sześciolatka (trzeba pamiętać, że w Rokuganie dziewczynki wkraczają w „dorosłe życie” – przyjmują odpowiedzialność za swe uczynki – w wieku siedmiu lat), której wszędzie pełno i mająca gotową odpowiedź na każde pytanie. Rodzina zamierzała wykształcić ją na dobrą kandydatkę na żonę, lub w ostateczności pozwolić jej studiować historię. Okazało się jednak, że mała Odoko ponad życie kocha legendy i historie, zaś jej własne dzieła daleko przewyższają opowiadki tworzone przez inne dzieci. Takiego daru Fortun nie można zmarnować, dlatego córeczka Hiru-sama będzie w szkole Kakita doskonalić sztukę układania opowieści. Rodzice będą jej towarzyszyć na ziemie Żurawia, do pałacu Kakita. Tam mała weźmie udział w święcie Shichi-go-san, a potem zostanie w szkole.

Odoko jest malutka, ma okrągłą buzię i dwa cienkie warkoczyki ma zebrane w „koszyczki” po obu stronach głowy. Nosi ubranka w żywych kolorach, co okazuje się bardzo przydatne, gdyż często podczas zabawy gubi fragmenty garderoby. Wbrew życzeniu, jakie rodzice wyrazili nadając jej imię, jest bardzo żywym dzieckiem. Gdy tylko mama pozwoli jej opuścić lektykę zaczyna biegać, śpiewać piosenki, śmiać się i pytać każdego o wszystko. Nie trzeba chyba dodawać, że Hiru-sama często ją napomina. Ze wszystkich podróży Odoko szczególnie polubiła Koke, który przypomina jej jednego z braci. Gdy tylko może stara się go zagadnąć i namówić do zabawy, lub do wzięcia udziału w jednej z absurdalnych wyliczanek, mających udowodniać jego oddanie wobec małej damy: „Gdybym był księżniczką porwaną przez Oni, czy wyruszyłbyś aby mnie uratować, Koke-sama?”

### *Święto 7-5-3 ; Shichi-go-sansai*

Jest obchodzone 15 dnia jedenastego miesiąca i „przeznaczone” wyłącznie dla dziewczynek w wieku lat trzech i siedmiu oraz chłopców kończących pięć lat. Trzylatki czynią pierwszy krok w kierunku dorosłości, zaś wiek lat siedmiu i pięciu jest już oznaką „dojrzałości”. W oznaczonym dniu odświętnie ubrane dzieci udają się wraz z rodzicami do świątyń, gdzie mogą po raz pierwszy samodzielnie pomodlić się do Fortun. Z reguły otrzymują także podarki, które mają osłodzić im trudy dorosłego życia. Bardzo często dzieci rozpoczynają naukę wkrótce po tym symbolicznym przełomie w ich życiu. Tak właśnie stanie się z Odoko.

## Seppun Shizuka

Namiestnik Cesarski, formalny przywódca grupy podróżnych. Zasłużony administrator, wyspecjalizowany w prowadzeniu (i kontrolowaniu) rachunków. Wysłany przez Szmaragdowego Championa na ziemi Feniksa, aby czynił użytek z ostatniej z wymienionych umiejętności. Czym byłoby Cesarstwo, gdyby zaniechano rzetelnego zbierania podatków... Wydaje się, że zwoje zapisane liczbami są jedyną rzeczą, która wzbudza zainteresowanie pana Shizuka.

Bez wątplenia dostoyny namiestnik znakomicie nadaje się do kontroli dóbr cesarskich wasali, lecz wyznaczenie go przywódcą ekspedycji (motywowane jego zasługami, pozycją i wiekiem), nie było najlepszą decyzją. Shizuka-sama jest bowiem starszym. Nawet jeśli nie przekroczył jeszcze sześćdziesiątki, sprawia wrażenie, jakby nastąpiło to dawno temu. Namiestnik jest niski i wychudły, jego bielutkie włosy otaczają pokrytą zmarszczkami głowę jak rzadka aureola, podatna na podmuchy wiatru i kołysząca się jak wodorosty na dnie stawu. Malutkie, kaprawe oczka giną pod ciężkimi, zaczerwienionymi powiekami, zaś podobne do wysuszonych śliwek wargi kryją bezzębne dziąsła. Zarówno wyglądające z rękawów bogatych i grubych szat, podobne do ptasich łapek dłonie, jak i twarz, ma pokryte ciemnymi plamkami. Shizuka-sama mówi cieniem, niepewnym głosem, nieco niewyraźnie z powodu braku zębów. Większość czasu spędza drzemiąc, jedyne, co go budzi, to kolumny rachunków do przejrzania. Ostatnio zaczął przysypiać nawet podczas posiłków i ceremonii.

*Przedstawieni w tym miejscu Bohaterowie Niezależni są raczej drugoplanowi. Postanowiłam jednak szerzej opisać ich sylwetki, z kilku powodów. Są pierwszymi postaciami, z jakimi mają kontakt Bohaterowie Graczy, dodają opowieści barw. Poza tym ich postępowanie będzie mieć pewne znaczenie w dalszej części przygody.*

## Bohaterowie graczy

*Ci są ważni. Warto pozwolić graczom na oswojenie się z nimi. Odgrywanie ich będzie wymagało pewnego wysiłku, jako że związki pomiędzy postaciami prowadzonymi przez graczy są luźne i nie będzie wielu okazji do interakcji.*

## Doji Ha-geito

Choć to pan Shizuka jest formalnym przywódcą grupy, młody Ha-geito pełni wszystkie reprezentacyjne funkcje, którym wiecznie śpiący starszy nie mógłby podołać.

Młody Żuraw zawsze wiedział, że czeka go kariera dworskiego dostojnika. Jakże mogłoby być inaczej? Od dzieciństwa wyróżniał się spośród rówieśników urodą i dobrym wychowaniem, pochodził z szacownej gałęzi rodziny, od pokoleń dającej Cesarstwu oddanych i umiejętności dyplomatów. Jako chłopiec został oddany do Szkoły Dworzan Doji, i wydaje się, że nie mógłby lepiej obrać życiowej drogi. Już w szkole ujawnił swój talent poruszania się w skomplikowanym dworskim środowisku, zaś jego umiejętność przenikania najbardziej kunsztownych intryg i wychodzenia bez szwanku z każdej sytuacji, w której może pomóc dworność, zyskały mu podziw nauczycieli. Jako jeden z nielicznych adeptów Szkoły trafił na Dwór Cesarski (początkowo jedynie po to, aby się uczyć) wkrótce – zaledwie w dwa lata – po zakończeniu nauki. Wrodzona elegancja i wdzięk, a także wszystko, czego się nauczył pomogły mu błyskawicznie zdobyć popularność. Starzy dyplomaci opatrzyli go mianem „roztropnego młodzieńca”, zaś znajomość sztuki i dworność zapewniły mu przychylność dam. Czuł się jak ryba w wodzie, całkowicie na swoim miejscu. Sam zaczął już myśleć o sobie jako o godnym następcy Promienistego Księcia Kanji, ulubionego bohatera opowieści wszystkich dam. Spędził na Dworze zimę, a złota fala powodzenia wznosiła go coraz wyżej. Później zaś, w Nowy Rok, nadszedł dzień wręczania nominacji i życie Ha-geito runęło w gruzy.

Zamiast upragnionej posady w którymś z ważniejszych pałaców dostał propozycję towarzyszenia Namiestnikowi z rodu Seppun w jego podróży na ziemi Feniksa i wspierania go, gdy zajdzie potrzeba. Dla młodego dworzanina sytuacja wygląda tak: został wysłany w zapadły zakątek Cesarstwa z zadaniem, jakie mógłby wykonać byle urzędniczym – kontroli podatków (czytaj: sprawdzania prawdziwości donosów), odcięty od kultury i wszystkiego, czym żył w stolicy. Cała podróż, długie, gorące i wilgotne lato, była dla niego udawką. Niewygody, żadnej możliwości zabłyśnięcia, nikogo, z kim można choćby porozmawiać na poziomie, do którego przywykł. W dodatku nie został nawet

przywódcą wyprawy – nie śmiałyby kwestionować decyzji Szmaragdowego Championa, ale każda „wpadka” czcigodnego Namiestnika utrwaliła się w jego pamięci.

Starał się odciąć od całej tej niezręcznej sytuacji, czytał ulubione opowieści i rozmyślał o zimie. Jedyłą nadzieją, pielęgowaną przez te miesiące, była i jest dla niego myśl o Cesarskim Zimowym Dworze, który niedługo otworzy podwoje. Już tak niewiele czasu, został tylko jeden zamek, jedna kontrola i zawrócą na równiny Żurawia... Wie, niemal na pewno, że otrzyma zaproszenie, lecz jednocześnie w jego sercu gości obawa. Któż zechciałby na Dworze młodzieńca, który powraca z tak dzikich i odległych stron?

## Daidoji Koke

Bardzo młody bushi, zaledwie ubiegłej jesieni ukończył szkołę i przeszedł gempukku. Pochodzi z mało znaczącego rodu, ale jest potomkiem wielu znakomitych wojowników, cechujących się prawością i odwagą. Wpojono mu wartości wyznawane przez klan i rodzinę, zaś Koke zapragnął ich przestrzegać. Pragnienie każdego bushi: dorównać swym przodkom, a nawet ich przewyższyć, szczególnie mocno płonie w jego sercu. Towarzystwo Cesarskiemu namiestnikowi jest jego pierwszą misją, i, jako takie, wielkim wyróżnieniem. Wiadomo, iż w potrzebie zarówno pan Ha-geito, jak i pan Shizuka potrzebowaliby wsparcia, szczególnie gdyby przyszło im walczyć lub odeprzeć atak. Koke-san jest zaś gotów im go udzielić. Krótko mówiąc, został mianowany yojimbo czcigodnych dostojników. Przydzielono mu niewielki oddział, czterech żołnierzy (jako że Namiestnik nie przewozi zebranych podatków, a jedynie kontroluje zapisy, większa grupa wyglądałaby na przejaw śmiesznej, zbytecznej ostrożności).

W pierwszych dniach podróży Koke był szczerze podekscytowany – oto nadszedł czas sprawdzenia swoich umiejętności. Ale nic się nie wydarzyło. Cóż, myślał, ziemie Żurawia słyną z ładu i spokoju, może wśród puszczy Feniksa czekają go większe wyzwania. I tu także się omylił. Być może Szmaragdowa chorągiew wzbudzała zbyt duży respekt, dość, powiedzieć że yojimbo przez całe lato nie napotkał żadnego wyzwania.

On, który tak bardzo pragnął dowieść swej wartości zaczął traktować spokojny przebieg podróży jak plamę na swoim honorze. Miał poczucie, że szanse na zrobienie kariery oddalają się od niego. Nie przynosi zaszczytu rodzinie, nie dał przodkom powodu do dumy. Bezpieczny bieg podróży nie jest jego zasługą.

Jego ponury nastrój pogłębiał się z każdym dniem. Potęgowało go poczucie wyobcowania. W każdym zamku z niejaką ulgą spędzał noc w towarzystwie kwaterujących tam bushi, lecz zaledwie po dniu czy dwóch wyruszali na szlak i nie miał do kogo się odezwać. Nawet nie brał pod uwagę rozmów z Namiestnikiem, zaś Ha-geito-sama wydawał się traktować Koke jako niegodnego „prawdziwej” rozmowy. Dopiero w ostatnich dniach sytuacja zmieniła się. Rozmowy z małą Odoko pozwalają Koke na chwilę oderwać się od czarnych myśli.

## Doji Sanzashi

Kształcony w szkole Kakita artysta, poeta i mistrz opowieści. Od najwcześniejszych lat wiedział, że chce poświęcić się tworzeniu historii i wierszy, przynosić słuchaczom i czytelnikom niezapomniane wzruszenia. W szkole przeczytał niezliczoną ilość opowiadań, najlepszych, jakie kiedykolwiek powołali do życia poeci Cesarstwa, co więcej, wiedział, że może pisać utwory równie pełne wyrazu. Nigdy nie osiągnął mistrzostwa w sztuce opowiadania, lecz jego spisane opowieści i wiersze zaskakiwały głębią. Ukończył szkołę i widział przed sobą świetlaną przyszłość. Niestety, nie było mu dane jej doczekać.

Został poetą na jednym z dworów rodziny Doji i przez jakiś czas jego utwory zdobywały pochwały. Poczul się pewnie w nowej roli, ale jednocześnie zaczęło mu się wydawać, że jego opowieści gubią to, co przesądzało o ich wyjątkowości. Coś utracił, nie wiedząc nawet czym było. Nikt jednak nie krytykował jego dzieł i przez jakiś Sanzashi łudził się, że po prostu jest podenerwowany i przeciążony nowymi obowiązkami. Z pewnością zaczął być przewrażliwiony.

Niestety, jego wątpliwości rozwiały się podczas ubiegłorocznego Święta Irysów (piąty dzień piątego miesiąca, wiosenny odpowiednik dnia chryzantem), kiedy to daimyō rodów Żurawia wysłali swych poetów na doroczny turniej. Sanzashi wygłosił przygotowane przez siebie utwory na wysokim podium,

wśród kwiatów irysa... i został bezlitośnie skrytykowany. Jego dzieła określono jako pretensjonalne i pełne sztuczności. Poecie nie pozostało nic poza złożeniem rezygnacji i powrotem do rodzinnego zamku. Zajął się porządkowaniem archiwów Zamku Złotej Gardenii i nie przeczuwał nawet, że los da mu jeszcze jedną szansę.

Oto przeglądając zapisy sprzed ponad 150 lat odkrył w skądinąd skrupulatnie prowadzonych zwojach zadziwiającą nieścistość. Jak zapisano, jeden z daimyō miał syna i córkę. Syn został jego następcą, zaś po dziewczynie ślad zaginął. Nie zmarła, ani nie została wydana za męża, ani nie została mniszką, gdyż zostałyby to odnotowane. Po prostu znikła. Znudzony już starymi papierzyskami Sanzashi postanowił odszukać informacje o jej losach, ale nie odniósł powodzenia. Dopiero znacznie później, rozmawiając z jedną z najstarszych dam dworu usłyszał historię, która skojarzyła mu się z luką w zapisach.

Opowiadała o ukochanej córce daimyō, pięknej, mądrej i wykształconej we wszystkich sztukach, jakie przystoją kobiecie. Dziewczyna żyła spokojnie aż do dnia, kiedy u progu zimy na zamek przybył młody bushi z klanu Feniksa. Nagła, gwałtowna śnieżycą uwięziła go w zamku, uniemożliwiając powrót w rodzinne strony. Odjechał z nastaniem wiosny, lecz okoliczności jego pożegnania nie były przyjemne. Samuraj gładkimi słowami uwiódł dziewczynę, co więcej okazał się tak nieostrożny i gadatliwy, że sprowadził na nią hańbę. Dopuścił do ujawnienia romansu, właściwie sam go rozgłosił. Potem odjechał i nie pokazał się więcej. A dziewczyna? Cóż – ojcu nie pozostało nic poza usunięciem jej imienia z rodzinnych kronik, a jej samej z zamku. Człowiek, który miał dwoje dzieci stał się ojcem jedynaka.

Sanzashiego zafascynowała historia „Gardenii”, jak sam ją nazwał (w Rokuganie słowo gardenia – *Kuchinashi* – oznacza także „niema”). Zapragnął poznać jej dalsze losy. Z nowym zapałem zaczął przeglądać kroniki, lecz jedyne, na co natrafił to wzmianka o Zamku Westchnień i nienawiści, jaką ojciec Kuchinashi miał żywić do jego pana. Cóż, jak nie hańba córki mogło ją spowodować? W momencie, gdy Sanzashi natrafił na tę informację był już ogarnięty prawdziwą obsesją, gotów na wszystko, aby poznać sekret. Wydawało mu się, że to go uwolni i, kto wie, może odda mu talent. Gdy dowiedział się o wyprawie Namiestnika na ziemi Feniksa bez namysłu się do niej przyłączył. Trapił się jedynie, że Zamek Westchnień jest ostatnim, do którego zawita Namiestnik. Całe lato spędził jak w gorączce, teraz zaś jest już o krok od odkrycia tajemnicy. Podróźni zbliżają się do wrót przełęczy.

## Gromadzą się ciemne chmury

Bohaterowie powinni dotrzeć do przełęczy w momencie, gdy zachodzące słońce zacznie oświetlać ich plecy. Sama przełęcz to właściwie wąski przesmyk pomiędzy dwoma masywami stromych i nagich skał. Z szumem przetacza się przez niego rzeka, droga zaś biegnie bardzo blisko północnej ściany parowu. Podróźni po lewej stronie widzą spienioną wodę, po prawej zaś wysoką skalną ścianę. U wejścia do przesmyku przez rzekę przerzucony jest most, zaś wysoko na północnej skale stoi pojedyncza wieża z wysokim dachem. To strażnica mająca stanowić pierwszą linię obrony doliny. W pierwszej chwili wydaje się opuszczona – jest w złym stanie: część dachówek urwała się, sztandary są nieczytelne i porwane przez wiatr, a czujność wartowników osłabła. Grupa Cesarskiego namiestnika zostanie pospiesznie (i trochę niedbale) przepuszczona do przełęczy. Żołnierze nie okażą należnego szacunku ludziom podróżującym pod Szmaragdową chorągwią.

Przełęcz jest wąska, skały wydają się zamykać nad głowami przejeżdżających, jedynie wysoko w górze widać skrawek ciemniejszego nieba. Zanim jeszcze bohaterowie opuszczą przesmyk zacznie padać drobny deszcz.

Każde słowo wypowiedziane w parowie powraca zwiokrotnionym, jęklwym echem. Podmuchy wiatru wywołują echo przywodzące na myśl westchnienia, jęki i szloch kobiety. W wietrzne dni dźwięki są słyszalne w całej dolinie i prawdopodobnie to one przyniosły Zamkowi Westchnień jego nazwę.

Tchnienie wiatru w załomach skał brzmi dziś jak szloch, przejmując podróżnych dreszczem. Nikt nic nie mówi... i nagle ciszę przerywa wypowiedziany na głos fragment poezji:

*Ten wiatr, który przybył i zbudził cię,  
To gość z kraju wiecznego snu mej damy.*

*Zbudził też echa, których westchnienia*

*Są mego łkania przypomnieniem.*

Głos należy do Sanzashiego. W chwili, gdy towarzysze gratulują mu lekkimi ukłonami trafności ułożonej strofy poeta zastanawia się, skąd ona do niego przysłała.\*

*Chwile, kiedy Bohaterowie Graczy wraz z towarzyszącymi im osobami pokonują przełęcz, jeszcze przed wjazdem do doliny, to najlepszy moment, aby gracze nieco oswoili się ze swoimi postaciami. Później opowieść nabiera rytmu i będą musieli reagować niemal natychmiast. Dodaje to grze smaku, ale jeśli miałyby rodzić problemy można wydłużyć czas poświęcony na osiągnięcie zamku, lub dać graczom więcej czasu przed sesją.*

Przełęcz jest ponura i podróżni zapewne z radością będą oczekiwać wjazdu w dolinę. Gdy jednak za łagodnym zakrętem skały rozstąpią się przed nimi czeka ich niespodzianka. Jeśli zaś spodziewali się kojącego widoku barwnych drzew, identycznego z tym, który zostawili po drugiej stronie przełęczy, to niespodzianka nie będzie należeć do przyjemnych.. Promienie słońca nie docierają już do doliny, zanim dojechali Amaterasu schowała jasne oblicze. W szarym świetle zmierzchu, wśród drobiny deszczu dolina wydaje się najbrzydszym miejscem na ziemi. Jest szeroką, owalną niecką o stromych zboczach północnych i łagodnych południowych. Przecina ją wijąca się wstążka Rzeki Czarnych Pstrągów i Srebra... i niemal nigdzie nie ma w niej drzew. To znaczy – drzew żywych. Zbocza doliny gęsto pokrywa ją czarne, zwęglone kikuty pni. Kiedyś dolina z pewnością kipiała zielenią, teraz nie ma w niej nic prócz czerni, szarości popiołu i brunatnej ziemi. Jedyne ślady koloru widać w pobliżu dwóch skupisk światełek, zapewne wsi, i na najbardziej oddalonych od przełęczy, wschodnich zboczach. Zapadający zmierzch tylko pogłębia ponure wrażenie.

## Dlaczego dolina tak wygląda?

Daimyō Zamku Westchnień niemal od zawsze czerpali zyski z handlu drewnem – niemal całą kotlinę porastały wspaniałe, wyniosłe cedry, źródło cenionego drewna. Pięć lat temu Fortuny zesłały nieszczęście, ogromny pożar, który nie wy dostał się poza dolinę, ale spopielił las. Ocalała jedynie część drzew na północnych zboczach i na wschodzie, gdzie ma źródła rzeka. Wydawało się, że to koniec dla mieszkańców. Ale, szczęśliwie, daimyō potrafił nie tylko nie stracić, lecz nawet wzbogacić się dzięki temu zdarzeniu. Spalone drzewa to doskonałe źródło węgla drzewnego, który żarzy się w hibachi i

### Zamek Westchnień

Jest typową budowlą obronną, zaprojektowaną tak, aby z łatwością opierała się atakom. Wzniesiono go na szerokiej skalnej półce, wykutej ogromnym wysiłkiem budowniczych. Blanki, zbudowane z gładko ciosanego, ciemnego kamienia wydają się stapiać ze skalnym podłożem, z którego wyrastają. Nie było łatwo budować na tak ciasnej powierzchni, dlatego budynki postawiono bardzo blisko siebie. Zamku nie otaczają ogrody, szarość murów ożywiają jedynie jadowicie zielone plamy mchu.

A jednak, zamek nie wydaje się brzydki. Jego cztery wysokie kondygnacje, podobnie jak wszystkie budynki w obrębie murów, wzniesiono z cennego drewna o pięknym, czerwono-brązowym odcieniu. Spadziste dachy pokrywają czarne jak agat, cylindryczne dachówki, zakończone pozłacanymi medalionami. Złożone są także zwieńczenia dachów. Dziedziniec jest wyłożony gładkimi płytami z kamienia. Wszystkie kondygnacje mają szerokie tarasy, pięknie lśniące w wilgotnym powietrzu. Podobne do nich drewniane platformy, zabezpieczone poręczami zamykają południową część dziedzińca. Można z nich spoglądać prosto w bystrą wodę, kilkanaście metrów niżej. Najbardziej wysunięte części platform podtrzymuje kratownica grubych, czerwonych belek, opartych o skały pod nimi. Na rzekę wychodzą tarasy i wszystkie okna usytuowane wzdłuż południowej ściany zamku. Przed przybyciem Namiestnika zabudowania udekorowano szkarłatnymi lampionami, wyglądają bardzo dobrze na tle ciemniejszego nieba.

Wnętrze honmaru – donżonu, jest urządzone skromnie, ale elegancko, cechuje je ceniona w Rokuganie „szlachetna prostota”. Na najniższej kondygnacji mieści się przede wszystkim główna sala, wyżej pomieszczenia mieszkalne. Daimyō wraz z rodziną zajmuje najwyższe piętro. Namiestnikowi wraz ze „świętą” oddano pokoje trzeciej kondygnacji.

\* Ja zapożyczyłam ją z „Opowieści o Księciu Genjim”, we własnym tłumaczeniu i z niewielkimi zmianami

kotatsu na całych ziemiach Feniksa, a nawet dalej. Ponadto, można z niego produkować wysokiej jakości tusz... paradoksalnie, pożar przyniósł dolinie dobrobyt.

Rzecz jasna nie wszystko wygląda tak dobrze. Anonimowy list kogoś z zawistnych sąsiadów sprowadził na Zamek Westchnień Cesarskiego namiestnika. Szmaragdowa chorągiew już łopocze u wrót doliny.

*Splonięcie lasu miało także inny skutek, który odkryje dalsza część przygody*

W chwili, gdy bohaterowie wjeżdżają do doliny zapalają się światła w zamku. Zanim dotrą do bram czeka ich jeszcze długa wspinaczka po wznoszącej się stromo drodze, nadal między rzeką a skalną ścianą. Tuż przed wrotami fragment skały usunięto i do zamku wjeżdża się po wygiętym w harmonijny łuk, pomalowanym na czerwono moście pozbawionym poręczy. Połowę mostu można podnosić, co czyni z zamku, wzniesionego kilkanaście metrów ponad lustrem szumiących wód rzeki, niemal niezdobytą twierdzą. Po obu stronach bramy są wieżyczki strażnicze, a ponad wrotami wisi sztandar ze znakiem „las”, którym pieczętował się władający zamkiem ród rodziny Shiba. Mokry sztandar prezentuje się bardzo nędznie w wieczornym świetle, zaś znaki na nim w połączeniu z oglądanym przez podróżnych pejzażem wyglądają jak gorzka drwina.

Brama jest otwarta, za nią widać już oczekujących na dziedzińcu mieszkańców zamku. Tutaj czeka ich godne powitanie, do którego przywykli we wszystkich odwiedzonych zamkach. Na widok chorągwi Namiestnika heimini i hinini padają na twarz, bushi kłękają i kłaniają się. Sam daimyō wita ich niezwykle głębokim pokłonem, należnym wysłannikom Cesarza. Uniżeni służący już czekają z szerokimi, czerwonymi parasolami aby osłonić wysiadających z lektyk gości. Ci pozwalają służbie zająć się bagażami i końmi, a sami udają się do głównej sali zamku, na właściwą ceremonię powitania i posiłek.

## Bohaterowie niezależni: Pan i Pani zamku

### Shiba Unmo

Szlachetny Unmo-sama jest daimyō Zamku Westchnień. Dał się poznać jako doskonały zarządca ziem i przypieczętował pasmo swych sukcesów zaszczytnym małżeństwem z damą pochodzącą z cenionej rodziny. Przekroczył już trzydziestkę, a jego sylwetka zaczęła tracić młodzieńczą gibkość. Choć ani jego zachowaniu, ani aparycji nie można zarzucić nic poważnego, pierwsze wrażenie, jakie wywiera na obcych, jest raczej niekorzystne. Może z początku wydaje się miły i jowialny, lecz im dłużej przebywa się w jego towarzystwie, tym bardziej zaczyna ono drażnić.

Pan zamku ma ziemistą cerę i wąskie oczy. Zaczął zapuszczać wąsy, ale rezultat tych starań najbardziej przypomina dwa rachityczne źdźbła ryżu na błotnistym polu.

Unmo-sama zna etykietę, lecz jego gesty zawsze są zbyt zamaszyste, a odzież sprawia wrażenie lekko zaniedbanej. Potrafi długo rozprawiać głębokim głosem, ale po zakończeniu jego tyrady rozmówca dochodzi do wniosku, że z ust daimyō nie spłynęło ani jedno oryginalne lub przenikliwe zdanie. Co gorsza jego zachowanie w stosunku do Namiestnika (a potem, gdy Unmo-sama pozna już „układ sił” w jego grupie, do Ha-geito) będzie irytująco uniżone. Daimyō nie ma wprowadzić nic na sumieniu (uprzedzając zdarzenia: kontrola jego dóbr nie wykryje nieprawidłowości), ale jego postępowanie jest dość dalekie od szlacheckich ideałów. Tymczasem trzeba dbać o dobre imię...

### Shiba Ranko

Żona pana Unmo. Jest młodsza od męża o ponad 10 lat. Poślubiła go 6 lat temu, wkrótce po ukończeniu 18 roku życia. Urodziła się w jednym z pałaców rodziny Doji, jako córka władcy. Odebrała staranne wykształcenie, spędziła nawet kilka lat w Akademii Kakita, doskonaląc sztukę tańca. W oczach wielu uchodziła za skończony ideał, wróżono jej błyskotliwą karierę na Dworze, wielu możnych konkurentów zabiegało o jej względy. Jednak gdy ojciec młodej Ranko zaczął poważnie myśleć o wyborze kandydata na męża dla niej rodzina Shiba przypomniała mu o zadawnionym długu wdzięczności. Cóż było robić – zaoferował rękę córki jednemu z daimyō Shiba. A Ranko, wychowana na posłuszną córkę, nie powiedziała „nie”. Dziewczyna została wysłana na ziemie Feniksa wraz ze stosami

sprzętów i podarków i tam zaślubiona człowiekowi, którego widziała pierwszy raz w życiu. Nic nadzwyczajnego, ale dla Ranko wraz z wychyleniem trzeciej czarki ślubnej sake skończyło się życie. Przez sześć lat małżeństwa nie była w stolicy, zajęła się nudnymi obowiązkami żony. Oderwano ją od życia w luksusie, ale to nie jest najważniejsze. Jest samotna, jej „damy dworu” niewiele przewyższają wieśniaczki z jej rodzinnych stron. Pozostało jej co najwyżej czytanie „książek do poduszki”. Co gorsza, mąż nie darzy jej szacunkiem – wkrótce po ślubie straciła dwoje dzieci i nic nie wskazuje, aby miała jeszcze dać panu Unmo dziedzica. Ranko ze smutkiem obserwuje, jak niemal każdego wieczoru mąż opuszcza swoje komnaty. Z upływem tygodni i miesięcy stawała się coraz bardziej nerwowa, rozpacz coraz wyraźniej wygląda z jej oczu. Jej twarz jednak zawsze musi nosić łagodny uśmiech wiernej żony – jedyne, co jej zostało to honor i postara się wytrwać.

Ranko jest piękna skończoną urodą córki ziem Żurawia. Ma harmonijne, arystokratyczne rysy, jasną skórę bez skazy, dłonie o pięknej linii. Jej oczy są szare i łagodne jak zmierzch. Każdy jej ruch cechuje wdzięk i doskonale opanowana elegancja. Mówi i śmieje się słodkim i dźwięcznym głosem. I, w przeciwieństwie do męża jest w stanie rozumnie się wypowiedzieć niemal na każdy temat. Stara się być elegancka, lecz wnikliwy obserwator (prawdopodobnie Ha-geito) zauważy, że jej fryzura ze wspaniałych splotów naśladuje najlepsze wzorce ze stolicy... sprzed kilku lat. Prawdopodobnie od ślubu nie dostała nowych strojów: na przyjęcie Namiestnika włożyła wspaniałe tamesode (czarne, bogato zdobione ceremonialne kimono), które z pewnością miała na sobie podczas ceremonii zaślubin. Można to poznać po tym, że szerokie rękawy kimona zostały obcięte i brakuje na nich części wzoru. Wyglądałaby śmiesznie, gdyby nie była tak pełna godności.

## Zza chmur wyłania się księżyc

Niewielki orszak dostojnego Namiestnika wraz z towarzyszącymi mu osobami zostanie powitany podczas długawej ceremonii w głównej sali zamku. Tam także zostanie im przedstawiona pani Ranko. Następnie goście otrzymają posiłek. Podczas kolacji będą mieli okazję przyjrzeć się Panu i Pani zamku i wyrobić sobie opinię o nich.

Wielka sala nie zasługuje na miano wypełnionej, zasiadają w niej głównie damy i starsi dworzanie, niemal wszyscy bushi są nieobecni, zajęci przy ściąganiu podatków, gdyż Unmo-sama postanowił zrobić dobre wrażenie sprawną organizacją.

Daimyō będzie starał się zabawić rozmową Namiestnika (coż za niewdzięczne zadanie!), któremu oddał honorowe miejsce obok siebie. Pani zamku siedzi przy osobnym stoliku nieco z tyłu, w pobliżu Bohaterów Graczy, i z tego miejsca delikatnie steruje rozmowami przy stole.

Po posiłku czcigodnych gości czeka chwila rozrywki. Jedna z dam dworu wykona taniec „Opadających liści klonów”, niestety bardzo nieudolnie, całkowicie bez wdzięku. Pani Ranko będzie się wydawać zażenowana tym niefortunnym popisem. Aby „zadośćuczynić” gościom zaprosi ich, jeśli wyrażą ochotę, do obejrzenia (być może jedyne) cudu Zamku Westchnień. Jako że Cesarski namiestnik postanawia od razu zająć się obowiązkami i znika w gabinecie wraz z daimyō, a rodzina pana Asako uda się na spoczynek, damie towarzyszyć będą tylko Bohaterowie Graczy.

Zostaną zaprowadzeni na najwyższą, prywatną kondygnację, przejdą przez korytarze osobistych apartamentów Pani i w końcu ujrzą niedoceniany przez daimyō skarb zamku, miejsce, gdzie zostaje serce Ranko-gozen. Jest nim nieocieniona galeria, o podłogach jeszcze lśniących od deszczu który ustał niedawno, skąpana w świetle księżyca. Galeria otacza leżący poniżej niewielki kwadrat ziemi, namiastkę ogrodu. Jednak to, co zrodził ten spłachetek ziemi z pewnością nie zasługuje na miano namiastki. Wypełnia go prawdziwa powódź ciemnozielonych, gładkich i błyszczących listków o ząbkowanych brzegach. Delikatne, cienkie łodyżki czepiają się nawet desek galerii. Gdziekolwiek wśród liści można dostrzec drobne, szkarłatne jagody, ciemne w świetle księżyca. Jednak tym, co od razu przyciąga wzrok, są kwiaty. Przypominają kwiaty powoju, ale są lśniące białe. Ich aksamitnie miękkie, delikatne płatki wzbudzą zachwyt w sercu każdego wrażliwego na piękno człowieka. Wyglądają jak gwiazdki, albo jak półotwarte wargi kochanków, gotowe do wymieniania sekretów lub pocałunków. Pachną oszałamiająco i słodko, bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że ten zapach towarzyszył pani Ranko przez cały wieczór.

Pani zamku słysząc głosy zachwytu uśmiechnie się jednocześnie ze skromnością i z dumą: „nazwałam je Yūgao, oblicza wieczoru”. Poprosi swych gości, aby usiedli, a sama uda się do swoich



komnat. Po chwili wróci. Rozsunęła shoji w swoich pokojach, tak, że siedząc w galerii z twarzą zwróconą ku północy można podziwiać księżyc, w ciemnych ramach okien apartamentów damy.

Gdy goście nasycą się widokiem i atmosferą tego zakątka udadzą się na spoczynek. Prawdopodobnie Ha-geito będzie najmilej wspominał ten wieczór. Nareszcie spotkał kogoś prawdziwie kulturalnego (nie chodzi bynajmniej o pana Unmo), z kim można porozmawiać bez uczucia znużenia. Rano czeka go niespodzianka. Zbudzi go słodki zapach. Obok swojego posłania znajdzie biały papierowy wachlarz, a na nim pojedynczy kwiat yūgao. Na wachlarzu będzie widnieć, elegancko wykaligrafowane „To skromny wyraz wdzięczności za wieczór, podczas którego kwiaty były piękniejsze niż kiedykolwiek”.

Sanzashi już podczas wczorajszej kolacji przedstawił panu Unmo swoją sprawę i uzyskał pozwolenie na zbadanie zamkowych archiwów. Z ledwością zdołał zasnąć i spał niespokojnie, wciąż od nowa śniąc o Kuchinashi. A Koke? Dzień zaczął się dla niego jak każdy inny... i pozostał taki jeszcze przez kilkanaście minut.

## Szron osiada na gładkich liściach

Podróżni budzą się o świcie, ale już po chwili ich poranną toaletę przerywają śludzy, prowadzący gorączkowe poszukiwania. Zaginęła Odoko, córeczka pana Asako. Poszukiwania, angażujące coraz większe grona służących. potrwać ponad godzinę, dopóki nie zostanie przeszukany każdy zakątek zamku. I nie przyniosą rezultatu. Dziewczynka po prostu znikła, a od daimyō i Cesarskiego namiestnika oczekuje się podjęcia kroków w tej sprawie. Pośpiesznie zebrani w wielkiej sali zainteresowani będą świadkami następującego rozstrzygnięcia: do odnalezienia dziecka, lub wyjaśnienia jego zaginięcia, zostanie wyznaczony Sanzashi, wraz z jednym z bushi Unmo-sama. Jako że Namiestnik musi opuścić zamek następnego dnia (przez cały dzień będzie wraz z Panem Zamku kontrolował zapisy i ich zgodność ze stanem faktycznym, odwiedzając podległe daimyō wioski), młodzieniec zostanie zobowiązany do przedstawienia wyjaśnienia najpóźniej po zachodzie słońca. Pozostali „mogą zająć się swoimi sprawami”.

Tak naprawdę podczas dyskusji o poszukiwaniach decydujący głos (w imieniu Namiestnika) ma Ha-geito. Choć daimyō pragnie wyrzucić dobre wrażenie na wysłanniku Cesarza – kontrola jeszcze przed nim – nie jest głupi i wie, że nie można od staruszka oczekiwać zaangażowania. Tak więc Koke-san jest odpowiedzialny przed młodym dworzaninem i to jemu powinien zdawać relacje z przebiegu misji.

*Do tego miejsca wszystkie wydarzenia po prostu musiały się zdarzyć, aby opowieść w ogóle mogła zaistnieć. Jako takie zostały szczegółowo opisane. Jednakże od tej pory przez jakiś czas więcej zależeć będzie od Graczy. To od nich zależy, jak dokładnie bohaterowie spędzą ten dzień. A zatem umieszczony poniżej schemat rozwoju akcji można traktować jako propozycję. Wydaje mi się jednak, że sugestie, jakie tu zawarłam pomogą nadać głębię finałowi przygody. Istotny jest stan ducha, w jakim powinni być bohaterowie gdy nadejdzie wieczór.*

*Po porannym posiłku bohaterowie prawdopodobnie rozdzielą się. Warto jednak zadbać, by co jakiś czas w ciągu tego jesienno-go dnia ich drogi krzyżowały się, choćby z daleka i aby gracze byli świadomi pełnego rozwoju wydarzeń. Przebieg dnia dla poszczególnych postaci przedstawię osobno.*

## Kwiat rozchyła aksamitne płatki

*Oto, co przydarzy się Doji Ha-geito.*

Żuraw będzie głęboko poruszony podarkiem, jaki znalazł obok swojej poduszki. Piękno kwiatu przypomni mu rozmowy z poprzedniego wieczoru. Ha-geito z łatwością odkryje aluzję odnoszącą się do jednej z jego ulubionych opowieści. W dodatku Ranko-sama porównała go do tego samego bohatera, co damy na Cesarskim Dworze, do Promienistego Księcia Kanji.\* Wciąż rozmyślając dworzanin wybierze się na spacer w chłodnym, rześkim powietrzu poranka .

\* Rzecz jasna „Opowieść o Promienistym Księciu...” to pastisz opowieści o Genjim. Stworzyliśmy go wraz z moimi przyjaciółmi podczas jednej z sesji i doskonale się sprawdził. Damy z Cesarstwa po prostu potrzebują historii o wzorze cnót męskich nawiązującym intymny związek z każdą napotkaną piękną damą... Sytuacja z ofiarowaniem kwiatów na wachlarzu jest zapożyczona wprost z powieści... z rozdziału „Yūgao”

Będzie przechadzał się po tarasach, wsłuchany w stukanie swoich geta, aż ujrzy obiekt swoich rozmyślań. Pani zamku stoi na skraju podwyższenia, wysoko ponad nurtem rzeki. Jest odwrócona plecami do niego. Ha-geito zda sobie sprawę, że dama stoi poza poręczą (ochronne bariery nie tworzą zwartej linii, łatwo można je ominąć). Gdy tylko do niej przemówi, Ranko odwróci się i podejdzie do niego. Dworzanin nie dowie się, czemu narażała się na niebezpieczeństwo, ale w jakiś czas potem Pani powie „uratowałeś mi życie...”, a jej słowa będzie można odczytać na kilka sposobów.

Ha-geito spędzi dzień w towarzystwie żony daimyō i te godziny powinny zmienić nieco jego nastawienie do życia. Na ten dzień Ranko powróciła do otwartości, jaka cechowała ją przed zamążpójściem. Włożyła nawet bogato zdobione motywem liści bluszczu, błękitne furisode, o rękawach tak szerokich, że byłyby właściwsze raczej dla panny. Pozwoliła luźno opaść wspaniałym włosom. Będzie gotowa odwzajemnić każdy przejaw szczerości i otwartości. Rzecz jasna jest zbyt taktowna, by opowiadać wprost, ale dworzanin przyzwyczajony do czytania między wierszami powinien z łatwością domyślić się, jak wygląda jej życie na zamku.

Oczywiście, głównym, czy może raczej oficjalnym tematem ich rozmów będzie życie w stolicy, kultura i najnowsza moda. Ranko jest spragniona informacji i plotek. Chwilami w jej towarzystwie Ha-geito będzie czuł się jak światowiec, a chwilami jak przewrażliwiony głupiec. Przecież przez całe lato rozpacział i użalał się nad sobą w sposób, który nie uchodzi mężczyźnie, gdy tymczasem czekają na niego wspaniałości Zimowego Dworu. A wytworna dama jest tutaj uwięziona, w zimie może najwyżej obserwować, jak wysoko sięgnie śnieg, a mimo to nie pozwoliłaby sobie na słowo skargi. Mimo wszystko dworzanin nie jest pozbawiony wrażliwości, ani zmanierowany (no, może troszkę...) i los Ranko powinien wzbudzić jednocześnie jego współczucie i podziw dla niej.

Sama Pani Zamku początkowo spróbuje go przeproszać za „podarek, który z pewnością zburzył jego spokój”, jakby pożałowała szczerego odruchu. Z czasem jednak ośmieli się i nabierze zaufania. Być może nawet poskarży się, jak bardzo brakuje jej tańca (kobiecie poślubionej wypada tańczyć tylko dla małżonka, lub, jak w opowieściach, na prośbę samego Cesarza). I może zatańczy dla niego, z rumieńcem zadowolenia i zażenowania na twarzy. Jeśli tak, powinien to być ten sam taniec, który wczoraj próbowała wykonać dwórka, wykonanie tak odległe poziomem od poprzedniego, jak niebiosa oddalone są od ziemi.

Ranko będzie odmawiać propozycjom udania się do ogrodu, tłumacząc, że kwiaty zamykają płatki w obronie przed słońcem. Jeśli towarzysz będzie nalegał, wychwalając jednocześnie urodę roślin, zgodzi się, aby wieczorne spotkanie odbyło się właśnie w ogrodzie. Powie, że kwiaty wieczorem powinny wyglądać jeszcze piękniej niż wczoraj.

*Warto zadbać, by tak właśnie się stało, aby wyznaczono zebranie w ogrodzie.*

Zanim nadejdzie wieczór Pani Zamku powinna stać się bliska sercu Ha-geito. Resztę należy pozostawić graczowi odgrywającemu jego postać. To on powinien zdecydować – i wyrazić – jakie uczucia zrodzą się w sercu dworzanina w czasie krótkiego, jesiennego dnia. Trzeba jednak zaznaczyć, że dama nie dopuści, aby jej towarzysz uczynił jakikolwiek niestosowny gest. A on, nawet gdyby spróbował, nie powtórzy tego. Ranko cały czas jest otoczona aurą melancholii, nawet smutku, i Ha-geito z całą pewnością nie chciałby dwukrotnie obserwować, jak jej twarz zmienia się w wyrazie rozpacz.

*Opis dnia Ha-geito może się wydawać dość zwięzły, ale daje duże możliwości. Subtelne uczucie, które pojawia się wśród wymienianych, pozornie obojętnych słów, to jeden z najpopularniejszych motywów opowieści Cesarstwa.*

## Zimny wiatr strąca płatki

Dzień, który nadszedł nie wyrwie Sanzashiego ze stanu, w którym się znalazł. Poeta z ledwością zauważy zaginięcie dziewczynki, zaś w zwołanym zebraniu weźmie udział jedynie z uprzejmości. Z trudem doczeka zakończenia spotkania i ruszy do archiwów. Przynajmniej przez pierwszą godzinę w stosach nieporządnym, zakurzonym papierzysk nie odnajdzie niczego. Ale gdy pozwoli sobie na przerwę, on także ujrzy kobietę na tarasie trzeciej kondygnacji, po drugiej stronie balustrady. Ta dama jednak stoi dobry metr od krawędzi, w powietrzu. Jej włosy i szaty rozwiewa niewyczuwalny wiatr, a przez jej postać można z łatwością dostrzec panoramę zwęglonego lasu za rzeką. W Zamku Westchnień oczekiwała go kobieta, której poświęcił ostatnie miesiące. I to nie w postaci suchej relacji dworskiego pisarza. W tej chwili stoi tuż przed nim, posłuszna jego nieustannym wezwaniom.

**Bohater niezależny: Kuchinashi**

Dama, której Sanzashi poświęcił kilka ostatnich miesięcy rzeczywiście istniała. I naprawdę zakończyła życie na Zamku Westchnień. Jej historia jest tragiczna, ale nie przypomina klasycznych dramatów. Po opuszczeniu rodzinnego zamku Kuchinashi, tak jak bohaterki dramatów, żyła w nędzy i osamotnieniu, otoczona powszechną pogardą. Lecz, w przeciwieństwie do tamtych kobiet, nikt nie przybył jej na ratunek, i nikt jej nie wybaczył. Feniks, dawny ukochany, poczekał, aż takie życie stało się dla niej nie do zniesienia. Wtedy zaproponował, że roztoczy nad nią opiekę. Dzięki temu „aktowi łaskawości” dziewczyna stała się więźniem w jego zamku i zabawką w jego rękach. Zamek Westchnień wtedy jeszcze był gościnny i piękny, ale ona nie była w stanie dostrzec jego uroków. Widziała tylko własną hańbę. Gdy nie była już w stanie wytrzymać dłużej spróbowała popełnić jigai (samobójstwo kobiet, dokonywane poprzez rozcięcie gardła), lecz ją odratowano. Gdy tylko wydobrzała spróbowała ponownie. Rzuciła się do rzeki z jednego z pomostów i znalazła upragnioną śmierć.

Kuchinashi w postaci zjawy wygląda tak, jak podczas swego pobytu na Zamku Westchnień. Choć jej owalna, piękna twarz zachowała dziewczęcy, niewinny urok, z oczu wyziera spojrzenie zaszczonego zwierzątka. Z reguły dama, doskonale taktowna, nie patrzy na rozmówcę, a nawet kryje twarz unosząc rękaw. Jednak jedno spojrzenie w jej oczy, za które Sanzashi oddałby życie, jest w stanie zmrozić krew w żyłach. Kuchinashi potrafi także okazywać wielką gwałtowność (gdyby jej się to zdarzyło na początku rozmowy z poetą będzie niezwykle zażenowana) Jej głos nabiera wtedy głębi i mocy, a wiatr stale poruszający jej szatami zmienia się w dziki wichur.

Sanzashi nie powinien obawiać się ducha. Spędził tak wiele tygodni myśląc o jej historii, że teraz ciekawość powinna wziąć górę nad obawą. W zamku nie ma żadnego shugenja, który mógłby pomóc mu w kontaktach ze zmarłą damą (ostatni z zamkowych shugenja spłonął wraz ze swoim domem kilka lat temu). Ale poeta powinien doskonale sobie poradzić. Nikt poza nim nie jest w stanie dostrzec kobiety.

Kuchinashi w tej zwiewnej postaci początkowo naprawdę będzie niema. Może odpowiadać na pytania ruchami głowy, wydaje się, że w miarę jak wysłuchuje i potwierdza swoją historię zrekonstruowaną przez Sanzashi-samę, jej sylwetka staje się coraz wyraźniejsza. Gdy poeta zakończy opowieść i poprosi o jej zakończenie będzie już mogła do niego przemówić.

Dama zgodzi się opowiedzieć swoje dzieje, ale nie za darmo. Zleci Sanzashi-samę odnalezienie śladów po niej na zamku (cóż, powinien się zgodzić, sam niczego bardziej nie pragnie). Mimo że jej śmierć nie zostawiła w archiwach śladu większego niż utrata któregoś z poddanych-hininów pozostawiła w zamku kilkanaście pamiątek po sobie. Sanzashi, z polecenia daimyō mogący swobodnie poruszać się po zamku, ma jej je przynieść. Sama Kuchinashi najwyraźniej nie może opuścić dwóch najwyższych kondygnacji.

Z pewnością poeta zdoła odnaleźć w archiwach zwoje zapisane jej eleganckim pismem, w „sali pamięci” jakieś elementy jej biżuterii, a w zbrojowni sztylet kaiken, którym próbowała odebrać sobie życie. To niełatwe, ale w razie potrzeby dama służy pomocą i radą. Motywy zdobiące jej ozdoby mogą pozwolić Sanzashiemu na odgadnięcie prawdziwego imienia damy: Mokuren. Zjawa zdaje się go nie pamiętać, ale jej oczy rozbłysną, gdy poeta je wypowie.

Z każdym przyniesionym (lub opisanym) przedmiotem Kuchinashi będzie stawać się coraz silniejsza. I jednocześnie będzie sprawiać wrażenie, jakby budziła się ze snu i coraz bardziej gorzała gniewem. Kiedy w końcu poeta spełni wszystkie życzenia i poprosi o obiecaną opowieść zażąda jeszcze, by przysiągł, że po wszystkim spełni jedną jej prośbę. Płonący z ciekawości Sanzashi z pewnością się zgodzi, oczekując tragicznej i szlachetnej historii. Tym, co dostanie w zamian, jest kronika paskudnych uczynków dawno zmarłego pana zamku, opowiedziana pełnym gorczy i jadu głosem. Jego ciekawość zostanie zaspokojona, dusza nareszcie zazna ukojenia, choć nie w radości, ale w smutku. Niedługo jednak będzie mógł spokojnie rozmyślać.

Teraz Kuchinashi poprosi o spełnienie obietnicy. Pała głęboką nienawiścią do całego rodu swego zmarłego „pana”. I nigdy nie została ukojona, nie dane jej było nawet oglądać jego śmierci. Teraz znów jest na zamku. I tak się składa, że wie o wszystkich grzeszkach i sekretach. Szczególnie jeden – tu w jej oczach zapalają się piekielne ogniki – powinien wzbudzić ciekawość czcigodnego Namiestnika. Kuchinashi żąda, aby poeta ujawnił go podczas wieczornego zebrania. Jest związany słowem, a dama nie zazna spokoju, dopóki nie ujrzy upadku rodu władców Zamku Westchnień.

## Na listki opadają krople rosy

Nareszcie coś się wydarzyło w tej nudnej i długiej podróży! Niestety, widok państwa Asako w wielkiej sali odebrał panu Koke możliwość radowania się. Jak mógłby z satysfakcją myśleć, że nareszcie może się wykazać, widząc ich rozpacz? Rzecz jasna żadne z małżonków nie zachowało się sprzecznie z etykietą, ani nie utraciło choćby części godności (gdyby nawet pani Okumi nie zapanowała nad emocjami, mąż z pewnością natychmiast by ją uspokoił, a nawet zganił za niestosowne zachowanie). A jednak ich prawdziwe uczucia były widoczne jak na dłoni. Młody bushi nie oczekiwałby tak odmiany spokojnego biegu podróży, gdyby wiedział, w jaki sposób ziszczą się jego nadzieje.

Koke-san przystępuje do wykonania powierzonego mu zadania. pomocą ma mu służyć jeden z samurajów podległych panu Unmo.

### Bohater niezależny: *Shiba Kurumi*

Niewiele starszy od Koke samuraj. Wyszkolony w sztuce walki i taktyki w szkole bushi rodziny Shiba, jest silny i wytrwały. Jednak jego najbardziej wyróżniającą cechą jest uczciwość i wierność. Kurumi świetnie zna bushido i wszystkie zasady mające rządzić życiem doskonałego wojownika. Co więcej, jest gotów ich przestrzegać, choćby miało go to kosztować życie. Jest odważny i bezwzględnie lojalny wobec swojego daimyō, jego słowa odpowiadają czynkom. Jeśli da słowo, nic nie powstrzyma go przed dotrzymaniem go. Kurumi jest całkowicie niezdolny do kłamstwa, co, niestety, nie przysporzyło mu przyjaciół w zamku. Po prostu powiedział paru osobom szczerze, co myśli o ich zachowaniu, które w jego oczach przynosiło hańbę ich panu. Nikt nie ucieszył się ze słów krytyki padłych z ust „nieopierzonego młokosa”. Bushi musiał stoczyć, i wygrać, kilka pojedynków. Potem nauczył się milczenia, ale nie zamykania oczu. Kurumi postanowił zabiegać o dobre imię daimyō i jego żony, dla której żywi głębokie współczucie. Tak naprawdę, byłby gotów ofiarować jej o wiele więcej, ale nigdy tego nie uczyni – swój honor ceni daleko bardziej niż uczucia, jakie mogłoby żywić jego serce.

Kurumi jest dość niski, ale harmonijnie zbudowany. Ma szczerą twarz i jest bardziej skory do śmiechu niż przeciętny bushi. Kiedy trzeba, potrafi jednak być poważny. Ubiera się skromnie (jakżeby inaczej; z pensji, jaką przeznaczył dla niego Unmo-sama). Ale prezentuje się szlachetnie, dzięki postawie i zachowaniu. Ostatnio jego otwartą twarz coraz częściej zasnuwa smutek. Dzieje się tak, gdy dostrzega drobne grzeszki i potknięcia popełniane przez jego pana. Szczerze pragnie żywić do niego najgłębszy

### *Jizo i jego świątynia*

Jizo jest fortuną opiekuńczą, w szczególnej pieczy mającą dzieci. Opiekuje się duszami tych przedwcześnie zmarłych, nie zaniebując wszystkich nadal cieszących się światłem Amaterasu. Prócz tego uważa się, że posiada moc chronienia od pożarów i innych nieszczęść. Zresztą, ładnie poproszony, jest gotów pomóc niemal w każdej sprawie. Liczne opowieści o czynionych przez niego cudach i ogólnej życzliwości tej Fortuny (a także zabawnych nawykach, np. zamiłowaniu do sake) sprawiają, że niemal każdy mieszkaniec Cesarstwa darzy ją szacunkiem... i sympatią. Posagi Jizo często przedstawiają postać o owalnej twarzy i niemal dziecińczych rysach, zawsze zaś – uśmiechniętą. Bardzo często w pobliżu jego chramów ustawia się całe rzędy posążków, ubieranych w dziecięcą odzież, rzeczy przedwcześnie zmarłych dzieci przyniesione przez matki. Często można napotkać posagi obwiązane sznurami – zakłada się je, gdy coś zaginie i zdejmuje, gdy Jizo pomoże to odnaleźć.

Świątynia Fortuny w dolinie jest niewielka, ale piękna i bardzo dobrze utrzymana. O wielkiej mocy bóstwa świadczy fakt, że chram i otaczające go tereny to jedyny fragment doliny, który nie spłonął podczas pożaru (to właśnie ten zielony skrawek, który bohaterowie widzieli wczorajszego wieczoru). O-Jizo-sama ocalił swój dom od ognia. Innym widocznym znakiem jest rząd niewielkich, pomalowanych na czerwono torii, tak licznych, że tworzą prawdziwy korytarz na drodze do głównej, wielkiej bramy. Wyznawcy postawili je z wdzięczności za spełnienie prośby... lub dokonanie cudu. Na każdej z nich widnieje zapis, który wyjaśnia, dlaczego ją postawiono.

szacunek, ale przychodzi mu to z coraz większym trudem.

Z tym właśnie człowiekiem Koke-san spędzi dzień, który dopiero się rozpoczyna. Kurumi ułatwi mu zadanie: udzieli informacji o tym, którzy służący byli w zamku poprzedniego wieczoru i którzy żołnierze pełnili straż, na życzenie wezwie ich także, aby Koke mógł ich przesłuchać. Niestety, rozmowy

nie przyniosą efektu, wczoraj wszyscy byli zbyt zaferowani, aby zwracać uwagę na małą dziewczynkę. Dwóch strażników chyba widziało małą, kroczącą gdzieś z wyrazem powagi na buzi, na najniższej kondygnacji. Ale myśleli, że to dziecko któregoś ze służących i nie zagadnęli jej. Nie wiedzą także, dokąd poszła.

Kurumi zasugeruje, aby przeszukać brzeg i nurt rzeki. Być może dziewczynka przez nieuwagę wpadła do wody z tarasu (jak już wspomniano, poręcze nie są zbyt dobrym zabezpieczeniem...). po pół godzinie oddział wysłany w tym celu, na którego czele prawdopodobnie pojedzie Koke, wyłowi z rzeki, w pobliżu wejścia do parowu, okrycie dziewczynki – szkarłatną narzutkę ozdobioną wizerunkiem kwiatu peonii. Koke z łatwością ją rozpozna.

*Odnalezienie ubranka dziecka powinno pozwolić Koke poczuć się pewniej. Ostatecznie, nawet jeśli nie odnajdzie innych informacji będzie mógł wieczorem przedstawić wyjaśnienie, które wszystkim wyda się prawdopodobne: że dziecko utonęło. W ten sposób jego honor nie zostanie narażony na szwank. Może spokojnie kontynuować poszukiwania (dowodząc godnej pochwały gorliwości).*

Choć bushi dysponuje już jakimś wyjaśnieniem, nie powinien zaprzestać poszukiwań. Co prawda wciąż ma w uszach jęk pani Okumi: „z pewnością wpadła do rzeki! To takie żywe dziecko...”, ale pamięta także, że poprzedniego wieczoru matka zabroniła Odoko zbliżać się do krawędzi tarasu. A mała jest posłuszną dziewczynką... Poza tym zdażył polubić Odoko, i jej los nie jest jej obojętny. Ma przeczucie, że dziewczynka nie utonęła, ale ostatecznie to tylko przeczucie.

Mogłoby się wydawać, że utknął w martwym punkcie. Po rozesłaniu żołnierzy na poszukiwania w dolinie i wioskach może już tylko czekać na meldunki. Tymczasem Kurumi-san zaproponuje wyprawę do położonego we wschodniej części doliny chramu Fortuny Jizo

### Świątynia cd.

Największym skarbem chramu jest cenny posąg Fortuny, wykonany ze srebra. Wiąże się z nim historia, którą Kurumi doskonale zna. Może opowiedzieć ją podczas drogi. Opowieść wyjaśnia także pochodzenie nazwy rzeki.

Otóż 200 lat temu, gdy chram był już sławny na ziemiach Feniksa ówczesny pan zamku popadł w konflikt ze strzegącymi świątyni mnichami. Pragnął, aby mu się podporządkowali, a oni, rzecz jasna, nie chcieli się zgodzić. Daimyō chciał widocznych znaków ich podległości. Dobrego pretekstu dostarczyły mu dzieła jednego z mnichów, który tak wspaniale malował pływające w rzece ryby, że wydawało się, jakby zamykał nurt na jedwabnym zwoju. Pan zamku zażądał, aby подарowano mu zwoje artysty. Mnich odmówił. Wtedy kipiący gniewem daimyō sprowadził do świątyni swoich żołnierzy, ryzykując utratę przychylności bóstwa, i zagroził mnichowi śmiercią. Ten wrzucił jednak wszystkie swoje dzieła do rzeki, wołając je zniszczyć, niż oddać człowiekowi, dla którego żywił pogardę.

Wtedy zdarzył się cud. W przejrzystej wodzie wszyscy zobaczyli, jak z jedwabiu spływa ławica smolście czarnych pstrągów (artysta malował tuszem). Prerażony władca odstąpił od swoich żądań i, aby ułagodzić bóstwo, postawił w świątyni wspaniały posąg, cały ze srebra. W Rzece Czarnych Pstrągów i Srebra, spływającej z otaczających chram gór, nadal pływają czarne ryby.

Mogłoby się wydawać, że Kurumi nie ma powodu ciągnąć Koke aż do świątyni. Droga jest daleka, zajmuje ponad godzinę (*w całym tekście, gdy mowa o „godzinach”, to chodzi o rokugańskie jednostki czasu*), zanim wyruszą nadejście południe, a jesienne dni są krótkie. A jednak warto odwiedzić chram. Świątynie Jizo to tradycyjne miejsce, w które odwozi się zaginione dzieci. Gdzież maluchy mogłyby znaleźć lepszą opiekę? Jest szansa, że jeśli Odoko została przez kogoś odnaleziona, to znajduje się właśnie w świątyni

Niestety, wizyta w chramie okaże się bezowocna. Nawet obwiązanie sznurem lśniącego posągu, aby dopomógł w odnalezieniu małej „zguby”, nie przyniesie efektu.

Tym niemniej, Koke nie będzie uważał minionego popołudnia za stracone. W czasie, który spędził z Kurumim i on odebrał cenną lekcję. Zobaczył samuraja, który już stał się tym, kim Koke-san dopiero stara się zostać. I przekonał się, że można mieć poczucie własnej godności i dumy, i z pewnością przynosić chlubę przodkom, nie będąc obsypywanym zaszczytami. Poczuje się bliższy celom, jakie sobie wyznaczył.

Zacznie także żywić szacunek dla Kurumiego. Bushi jest wierny i zdolny do poświęceń, nie oczekuje też nagród. Podczas drogi do świątyni młodzieńcy zatrzymają się w gospodzie w największej z wsi w

dolinie. Właśnie tam, jak się okaże, Kurumi spędził wczorajszy wieczór i część nocy, wraz z innymi samurajami swego pana. Jeden z jego towarzyszy zaciągnął wczoraj dług i Kurumi zatrzymał się, aby go spłacić, by nie przynosił ujmy daimyō. Nikt, prócz Koke, się o tym nie dowie.

Koke powinien zrozumieć, że Unmo-sama nie zasługuje na tę wierność, a mimo to może się nią cieszyć, bo Kurumi jest zbyt honorowy, aby zaniedbać swe obowiązki lub nie wypełnić tego, co uważa za swą powinność. Nawet jeśli odwraca wzrok za każdym razem gdy widzi herbaciarnię i okiya hojnie wspierane przez najbogatszego człowieka w dolinie, który od dnia ślubu nie sprawił swej żonie nowego stroju. Obok szacunku pojawi się sympatia – pomiędzy mężczyznami bushi nie trzeba wielu słów.

W chwili, gdy Kurumi i Koke będą przejeżdżać przez położoną nad rzeką największą wioskę, w powrotnej drodze do zamku (Koke od wyjazdu ze świątyni ma czas, aby przemyśleć, w jaki sposób wyjaśni zaginięcie Odoko... zostało już niewiele czasu, wrócą na zamek o zachodzie), uwagę młodszego mężczyzny zwróci znajomy zapach. Będzie tak silny, że przyciągany nim Koke zboczy z drogi i za młodziutkim zagajnikiem morwowym ujrzy całe pole kwitnących Yūgao. Pole jest ogrodzone lichym, chwiejącym się, drewnianym płotkiem i otoczone sznurem z ryżowej słomy. Spomiędzy szczelin ogrodzenia wręcz wylewa się już nie powódź, ale tsunami kwiatów. Widok robi niesamowite wrażenie, ale nie wydaje się tak uroczy, jak w ogrodzie Pani zamku. Pędy sprawiają wrażenie drapieźnych, napierają na płot z przerażającą siłą, czepiają się ziemi poza ogrodzeniem. Zapach też jest jakby inny, tak mocny i słodki, że aż dławi. Czerwone jak krew owoce błyszczą w ostatnich promieniach jesiennego słońca.

Kurumi, który nigdy nie był nawet na trzeciej kondygnacji zamku i nigdy nie widział sekretnego ogrodu swej pani, z chęcią opowie wszystko, co wie o tym dziwnym miejscu. Ryżowy sznur zazwyczaj otacza miejsca kultu, ale ten skrawek ziemi jest po prostu... cmentarzem. Roślina zaś, która porasta go tak bujnie, to cmentarny bluszcz. Jest dość popularny w górach, ale z reguły nie jest zauważany. A to dlatego, że zazwyczaj rozprzestrzenia się jedynie sięgając coraz dalej ciepłymi pędami. Może zakwitnąć i wydać owoce wyłącznie, jeśli pożywi się ciałem i krwią. W dolinie znalazł dla siebie dobre warunki. Jako że po pożarze brakuje drewna do budowy pogrzebowych stosów, ciała zmarłych składa się bezpośrednio do ziemi. Kapłani odprawiają nad grobami ceremonie, zaś bliscy zamiast popiołu ze stosu zabierają garść ziemi. Potem urządzają ołtarzyki w domu, jak wszyscy. Nikt nie odwiedza cmentarza, bluszcz pleni się bujnie aż do następnego pogrzebu, kiedy to często trzeba wycinać pędy solidnymi ostrzami, aby tylko odsłonić kawałek ziemi.

Ale teraz bushi powinni już wracać... czyż nie, Kurumi-san?

## Mrok pod liśćmi

*Jak się zapewne domyślicie nadszedł czas na Wielki Finał. Zachodzi słońce, pora, aby bohaterowie spotkali się, a wszystkie nici fabuły połączyły w jedną. Ale może najpierw przyda się kilka słów wyjaśnienia...*

Osią wszystkich wydarzeń jest yūgao. Rośliny rosły w dolinie już 150 lat temu, kiedy na zamku mieszkała Kuchinashi. Ceniono je, gdyż były odporne na suszę i zimno, a ich ciemne listki uważano za piękne. Nieszczęsnej kobiecie-więźniowi przypominały ją samą, z takim samym uporem czepiały się życia. Posadziła roślinę w ogrodzie na szczycie zamku, pod otwartym niebem. Właśnie tam targnęła się na swoje życie, a jej krew zrosiła liście. Kiedy odzyskała świadomość stwierdziła, że roślina wydała kwiaty. Przyjęła to z gorzkim uśmiechem, a następnego dnia jej włosy unosiły się już na falach rzeki jak ciemne wodorosty.

W wiele lat od tego czasu młoda dziewczyna przybyła na Zamek Westchnień i poślubiła obcego człowieka. Nie była szczęśliwa wśród lasu, ale rok później uświadomiła sobie, że życie na pustyni popiołu jest jeszcze gorsze. Wkrótce potem odkryła w ogrodzie, gdzie chroniła się przed brzydotą otaczającego ją świata i jeszcze gorszą ohydą ludzkich dusz, pierwszy biały kwiat. W jaki sposób zdołał się tam pojawić? Kto wie, może ptak spadł z nieba i znalazł śmierć pośród liści. Dość powiedzieć, że Ranko odkryła sekret rośliny. Pokochała kwiaty tak, jak nigdy nie dane jej było kochać człowieka. Być może już wcześniej straciła dawną siebie, ale wtedy szaleństwo znalazło drogę do jej serca i umysłu. Chciała oglądać wciąż nowe kwiaty, była gotowa zrobić wszystko, aby tylko się pojawiały. Znosić ukryte w rękawach martwe owady, chrząszcze, zwierzątka i ptaki. Posyłać po krew do ludzi oprawiających ubite zwierzęta. Zabić?

Potem na Zamek Westchnień przybył Cesarski namiestnik, wraz z liczną grupą ludzi. Była wśród nich dziewczynka Odoko. Pani zabiła dziecko, w nocy, gdy zachodził księżyc. Stało się to na jednym z korytarzy, kiedy mała wyszła z pokoju i nie potrafiła trafić z powrotem. Może pani planowała to od początku, chcąc „nakarmić” kwiaty, które ceniła bardziej niż kochałaby własne dzieci. A może to był skutek wybuchu rozpaczy kobiety, która nigdy nie dochowa się własnej córeczki? O wiele przyjemniej wierzyć w tę drugą historię.

Malutkie dziecko łatwo jest podnieść i zanieść po schodach do ukrytego przed światem ogrodu. I łatwo jest ukryć je pod wiecznie zielonymi liśćmi.

Wróćmy do Kuchinashi. Jej krew wylana w galerii zatrzymała ją w świetle żywych, ale i uwięziła w górnych kondygnacjach zamku. Nie można sądzić, że nie ma to dobrych stron: dama widziała i słyszała wszystko, co wydarzyło się w nocy. Nie potrzebowała księżycy. I smakowita historia, jaką zamierza uraczyć Namiestnika przez usta Sanzashiego to nic innego, jak relacja o czynie pani Ranko. Nie będzie litości dla nikogo.

Żona daimyō nad ranem zdała uświadomiła sobie, co uczyniła. Jeszcze w nocy wysłała wachlarz – podziękowanie dla jedynej osoby, która pozwoliła jej poczuć się znowu sobą. Nic nie ryzykowała, myślała, że nie obejrzy południowego słońca. Postanowiła ocalić dom od hańby. Gdy zapadły decyzje dotyczące poszukiwań wezwała Kurumiego i poleciła mu trzymać Koke z dala od zamku. Bushi zgodził się, nie roztrząsając sprawy. Domyślił się, że zagrożone jest dobre imię jego pana, i nie potrzebował więcej. Współczuł też pani Ranko, która wydała mu się wyjątkowo znękana. Dlatego zabrał Koke nad rzekę, a potem do świątyni. Rzetelnie prowadził poszukiwania – tyle że z dala od zamku. I nie ma pojęcia, co się stało z dziewczynką, o ile nie utonęła w rzece.

Ranko-sama natychmiast po tym, jak Kurumi i Koke opuścili zamek udała się na tarasy. Stała ponad rwącym nurtem rzeki i odkryła, że w głębi jej serca mieszka strach. Zanim zdążyła go pokonać nadszedł Ha-geito.

*Jeśli chodzi o wydarzenia wieczoru, to również obowiązuje tu zasada, że to Gracze wyznaczą ich przebieg. Przedstawiony poniżej opis jest wersją prawdopodobną, a nie jedyłą możliwą.*

Słońce zaszło, Cesarski namiestnik i Unmo-sama powrócili na zamek. Zapalają się lampiony, budynki rozjaśniają się, słychać gwar licznych, cichych głosów. Po słonecznym dniu nastał pogodny wieczór, na niebie nie ma ani jednej chmury. Kolację każdy zje we własnych pokojach, spotkanie odbędzie się później.

Wraz z nadejściem nocy i wschodem księżycy dostojni goście i gospodarze zamku zgromadzą się w galerii na najwyższej kondygnacji. Na lśniącej podłodze rozłożono poduszki do siedzenia, rozstawiono małe stoliczki. Kwiaty otworzyły delikatne kielichy i roztaczają słodką woń.

Bohaterowie nie będą mieć wiele czasu na rozmowę, lecz przynajmniej Koke-san i Ha-geito-sama powinni spotkać się przed wejściem na deski galerii. Z pewnością Ha-geito z trudem zachowa spokój słysząc rewelacje o damie, dla której żywi głęboka cześć. Może w nie w ogóle nie uwierzyć – od rana w zamku mówi się o tym, że nieuważna dziewczynka utonęła w rzece. Od niego zależy, która prawdę wypowie, gdyż, jak myśli, to on zda relację z wyniku śledztwa. Koke z pewnością nie sprzeciwi mu się. Jest podległy dworzaninowi, spragniony zaszczytów, które mogą go ominąć, wreszcie – nie odważy się przemówić wobec tylu zgromadzonych. Łatwo jest podjąć właściwą decyzję.

Wszystkie dostojne osoby gromadzą się w ogrodzie. Przy południowej ścianie galerii zasiądą: daimyō z małżonką i czcigodny namiestnik. Po ich lewej stronie pan Asako i jego żona. Po lewej Ha-geito-sama, Sanzashi-sama i Koke-san. Siedzą nieruchomi jak posągi, czekając, aż pan zamku da znak i rozpocznie zebranie.

Shoji w pokojach Ranko znów są rozsunięte, światło księżycy zalewa galerię. W jej północnej części, naprzeciw namiestnika będą stać osoby poproszone o zabranie głosu. Sanzashi dostrzeże tam na tle księżycy Kuchinashi, patrzącą na niego z uporem, bez słowa.

Ha-geito pierwszy zabierze głos. Przedstawi tragiczną historię śmierci nieostrożnego dziecka w wodach rzeki. Galerię wypełni cichy szloch skamieniałej z rozpaczy matki. Nikt się nie poruszy, prócz Kuchinashi, która groźnie wskaże na Ranko wyciągniętą dłonią.

Zanim Sanzashi zdąży zareagować Unmo-sama poprosi o relację Koke, który dotychczas milczał z zaciętą twarzą. Bushi wstanie. Cóż opowie, pod spojrzzeniami matki Odoko i Pani zamku? To właściwie bez znaczenia. Cokolwiek powie, dla potwierdzenia jego słów zostanie wezwany Kurumi. Wkroczy na

galerię spokojnym krokiem... i jego wzrok padnie na kwiaty. Wolno podejdzie na wyznaczone miejsce, skłoni się i powie: „ Mój panie, przyszedłem prosić cię o wybaczenie strasznego czynu, który popełniłem., i zmasać sprowadzoną przez siebie na twój dom hańbę. To ja pozbawiłem życia dziewczynkę. Jeszcze raz proszę cię o wybaczenie.” Po tych słowach skłoni się. A gdy ponownie uniesie głowę spod jego kimona będzie już wypływać rzeka krwi. Wakizashi wypadnie z bezwładnej dłoni.

W chwili gdy Koke zbielejącymi wargami będzie powtarzać bez głosu „Przecież cały wczorajszy wieczór spędził w gospodzie...” Sanzashi poczuje we włosach piekielny wicher . Gardenia już nie jest niema, wszyscy usłyszą ogłuszający skowyt, przypominający zawrodożenia demonów w sztukach teatru nō, przetaczający się ponad galerią i całym zamkiem. Poeta chwiejnie podniesie się z miejsca i wypowie to, czego żąda od niego dama. Z pewnością zdoła.

Przed zniknięciem księżycy wszystkie tajemnice musiały wyjść na jaw.

## Ziemia barwy popiołu

Kiedy nad Zamkiem Westchnień rozbrzmiał straszliwy głos Kuchinashi, serce starego namiestnika przestało bić. Staruszek upadł na podłogę trzymając się za pierś. Słudzy i żołnierze, którzy nadbiegli słysząc krzyk, starali się go ratować, ale było za późno. Dzięki ich obecności wypowiedź Sanzashiego miała niespodziewanie wielu słuchaczy. Poeta czuł, paradoksalnie, ulgę, jakby uwalniał się od czegoś, co nie pozwalało mu oddychać. Życie w zamku ukazało mu się od najgorszej strony, ale aż do tej pory lęk i etykieta nie pozwalały mu wyrazić odrazy. W czasie gdy wszyscy, z szeroko otwartymi oczami i poszarzałymi twarzami, słuchali opowieści nikt nie zwrócił uwagi, kiedy jej bohaterka sięgnęła po sztylet. Ziemia w ogrodzie jest sucha, jedna rzeka nie starczyła, aby ją napoić.

Księżyc tej nocy wcześniej skrył się za chmurami, zaczął padać deszcz. Dobrze, że pani Ranko nie widziała, jak prości słudzy z polecenia jej srogiego męża dzidami rozgarniają i tną jej ukochane kwiaty, i jak matka tuli ciało dziecka, o kostkach tak delikatnych jak szkielety ptaków, które również spoczywały pod liśćmi.

Zdarzenia minionej nocy pozostawiły ślad w duszach wszystkich biorących w nich udział. Ha-geito udał się do swoich komnat bez jednego słowa. Rano służący po długich nawoływaniach odważyli się wejść do jego sypialni. Zastali czcigodnego dostojnika przed kilkoma napisanymi w pośpiechu listami. I jednym przedśmiertnym wierszem.

Tak, źrenice Ha-geito spoglądały w pustkę... czy może raczej w szare oczy pięknej pani Ranko? Człowiek, który w ciągu jednego dnia poznał wszystkie ludzkie uczucia nie potrzebuje już oglądać Zimowego Dworu.

Koke-san jako najstarszy rangą członek wyprawy Namiestnika pożegnał opuszczających zamek państwa Asako. Zebrał rejestry i zwinął Szmaragdową Chorągiew. Rzetelnie dostarczył je do stolicy, i zdał relację z wydarzeń podróży. Zostało to docenione, ale bushi zdawał się nie zauważać pochwał. Choć wielu wróżyło mu karierę generała, Koke-sama przeszedł do legendy jako najwierniejszy karo służący daimyō jego rodu. Opowieści o jego oddaniu nie znającym pragnienia zapłaty poruszały samurajów z wielu następnych pokoleń. Niektóre lekcje nie idą w zapomnienie.

Sanzashi pozostał w Zamku Westchnień. Spisał opowieści o dwóch nieszczęśliwych kobietach, które go zamieszkiwały. Nadał im głębię i wiedział, że są pełne wyrazu. Zdawał sobie jednak sprawę, że nigdy nie zdobędą nie tylko sławy na dworze, ale nawet chętnych czytelników. Były zbyt ... nieszlachetne, i podobne do prawdziwego życia. Nie można oczekiwać, żeby damy, zafascynowane wyrafinowanymi historiami o „życiu ponad chmurami”, takimi, jakie tworzył wcześniej, zechciały słuchać o tak brzydkich postępach. Poeta jednak pisał dalej, i to z niesłabnącym zapalem. Miał doskonały materiał, życie daimyō. I nie miało dla niego znaczenia, czy ktokolwiek będzie czytał jego pisma, lub co sobie o nich pomyśli. Wiedział, że są doskonałe.

Sanzashi ze złośliwą fascynacją obserwował postęпки pana zamku. Unmo okazał się niegodnym, małym człowiekiem. Nie zdobył się na przywrócenie honoru swojemu rodowi. Nie popełnił seppuku. Ukrył się w dolinie jak lis w norze, ale nie żył szczęśliwie. Złośliwi mówili, że to oburzeni przodkowie wymierzili mu karę. Jego interesy zaczęły iść źle, gwałtownie się postarzał i podupał na zdrowiu. Wyglądał jak człowiek trawiony gorączką. Pod koniec popadł w szaleństwo, rozmawiał ze swą nieżyjącą żoną i czuł paranoiczny strach. W ostatnich dniach życia błąkał się po zamku jak ślepiec, wołając nieobecne osoby. Naraził się w tym czasie wielu osobom, lecz nikt nie zniżył się i nie zaatakował



go. Unmo zmarł całkowicie opuszczony. Jego jedynym towarzyszem był Sanzashi, który pragnął jedynie nasycić się widokiem jego upadku.

Mówi się, że na grobie pana zamku ludzie widują widmową damę, która cicho się śmieje, zakrywając usta rękawem.

Oto koniec opowieści.

*W zimnej dolinie  
jesień. Błady bluszcz zrodził  
krawawe jagody*

## Imiona bohaterów opowieści

### *Rodzina Asako*

Hiru : dzień

Okumi : o pięknym sercu

Odoko : łagodna

### *Rodzina Shiba*

Unmo : mika

Ranko : pochodzi od Ran – orchidea

### *Pozostali*

Shizuka : milczący

Kurumi : orzech

Kuchinashi : gardenia ; Mokuren : magnolia

### *Bohaterowie graczy*

Ha-geito : szkarłat

Koke : mech

Sanzashi : głóg