PIOTR BĄKOWSKI

MARSZ HAŃBY

Masz Wybór

Copyright © by Piotr Bąkowski, 2012.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2017.

Autor: Piotr Bąkowski
Tytuł: Marsz hańby
Grafiki: Magdalena Majchrzycka [okładka]
Korekta: Jakub Eichler, Beniamin Muszyński
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Beniamin Muszyński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z licencją Open Font Licence.

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna na licencji freeware oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)
www.masz-wybor.com.pl
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Redaktor Naczelny:
Beniamin Muszyński
ul. Sadowa 13/34
38-500 Sanok
www.masz-wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-946213-6-0
Wydanie III

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje
[stan na Lipiec 2019]**:**

Gry książkowe:

1. **Szklana Twarz**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
2. **Zaginiony**, Beniamin Muszyński. Horror.
3. **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
4. **Janek – Historia Małego Powstańca** [wersja I], Beniamin Muszyński, dr Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
5. **Pokuta**, Beniamin Muszyński. Thriller.
6. **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
7. **Tło**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
8. **Uwikłana**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
9. **Incydent**, Beniamin Muszyński. Horror.
10. **Przesyłka**, Michał Służyński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pociecha. Fantastyka/Baśń.
12. **Prywatne Śledztwo**, Beniamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
13. **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
14. **Marcewo**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
15. **Plaga**, Beniamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
16. **Wilcza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
17. **Afrykański świt**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
18. **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
19. **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
20. **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
21. **Chwała**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
22. **Ostatni kurs**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
23. **Dinara: Prastare szczyty**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
24. **Oni**, Beniamin Muszyński. Edukacyjna.
25. **Jestem**, Beniamin Muszyński. Weird fiction
26. **Pierścień lorda Hatifnata**, Andrzej Betkiewicz. Fantastyka.
27. **Amelia**, Dominik Matusiak. Thriller.
28. **Koniec**, Dominik Matusiak. Horror.
29. **Ręka Pana**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
30. **Vae victis**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
31. **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
32. **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Beniamin Muszyński. Weird fiction.

Inne:

1. **Przebudzenie**, Beniamin Muszyński. Opowiadanie [Weird fiction].
2. **Groza jest święta**, Mikołaj Kołyszko. Rozprawa naukowa.
3. **Witraż**, Beniamin Muszyński. Zbiór opowiadań [Groteska, Fantastyka, Horror, Weird fiction].
4. **Hipoteza**, Beniamin Muszyński. Powieść [Postapokalipsa].
5. **Fantasmagorie**, Beniamin Muszyński. Powieść [Groteska, Weird fiction].

We współpracy:

1. **Moja Mała Trylogia**, Beniamin Muszyński. Zbiór powieści [Political fiction, Weird fiction].
2. **Dziecięce koszmary i fantazje**, H. P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań [Weird fiction].

Piotr Bąkowski

Marsz Hańby

Spis treści:

Od autora 7
Wprowadzenie 8
Prolog 9

Od autora

Witaj Drogi Graczu! Zanim rozpoczniesz swoją przygodę z *Marszem Hańby* musisz dowiedzieć się o niniejszej grze kilku rzeczy. Po pierwsze, pragnę Cię poinformować, że wszystkie przedstawione w niej postacie i wydarzenia są tylko i wyłącznie wymysłem mojej wyobraźni i nie mają żadnego rzeczywistego pokrycia w faktach historycznych odnoszących się do dziejów Japonii okresu "średniowiecza". Po drugie, wszelkie związki taktyczne i opisy walk zostały przedstawione w taki sposób, aby wnieść do narracji jak najwięcej akcji, bez zbędnego zagłębiania się w faktyczne niuanse pola bitwy, dlatego też mogą one bardzo rozmijać się z prawdą albo przynajmniej ją znacznie koloryzować. Wszystkich radykalnych fanów historii tego rejonu świata oraz historyków wojskowości pragnę za to serdecznie przeprosić, ale uznałem, że ważniejsza od realiów historycznych będzie sama opowieść, utrzymana jedynie w japońskiej konwencji kulturowej.

Wprowadzenie

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci żadnego problemu. Na początku uzbrój się w kostkę (K6) lub monetę, kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe" (prócz chwili wolnego czasu rzecz jasna). Całość podzielona jest na rozdziały, te zaś dzielą się na poszczególne paragrafy. Jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: #1, #2 itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numeru posiadanych Informacji. Jednak nie musisz zebrać ich wszystkich, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji, w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać, bądź też ukończysz grę w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie.

Prolog

Nazywasz się Hideyoshi Sato. Jesteś samurajem, mistrzem miecza. A przynajmniej byłeś nim... Zanim nie zmarł Twój pan, Ishizaki Tetsudo. Pozbawiony opiekunka i mentora, nie posiadając ziemi ani pieniędzy stałeś się roninem, wyklętym. Początkowo próbowałeś powtórnie rozpocząć służbę samuraja u przedstawicieli innych, okolicznych możnych rodów, ale bez rezultatu. Z jakiegoś niewytłumaczalnego powodu, nikt nie chciał Cię zatrudnić. Przyczynę takiego stanu rzeczy poznałeś zupełnie przypadkowo, goszcząc u jednego z cesarskich chłopów w drodze do stolicy kraju – Kioto. Okazało się, że wszyscy możni obarczali Cię winą za śmierć Mistrza Tetsudo, zostałeś napiętnowany bez swojej wiedzy. Zarzucano Ci przede wszystkim to, że kiedy Twój pan znalazł się na łożu śmierci, nie udało Ci się sprowadzić na czas medyka. O Twoich wcześniejszych zasługach na rzecz jego rodu nikt nie chciał pamiętać.

W atmosferze skandalu opuściłeś rodzinne strony. Aby przeżyć, nie pozostało Ci nic innego, jak tylko zostać najemnikiem. Przez cztery lata wędrowałeś po całej Japonii, parając się różnymi zajęciami wymagającymi biegłej znajomości walki. Ochraniałeś handlowe karawany, byłeś miejskim strażnikiem, wykidajłą w burdelu, a nawet prywatnym nauczycielem walki. Wreszcie jako najemny żołnierz wziąłeś udział w małej, sąsiedzkiej wojence pomiędzy dwoma skłóconymi rodami: Tozawa i Igarashich. To właśnie podczas tego konfliktu poznałeś Akirę Igarashiego, człowieka, który przedstawił Ci szalony plan obalenia cesarza Takamury. Plan, który rozpocząć miał się od lokalnej bitwy i który na zawsze miał odmienić Twoje dotychczasowe życie...

Działo się to w piątym roku panowania cesarza Takamury. Siedem rodów pod przywództwem Akiry Igarashiego ruszyło wzdłuż rzeki Takedo wprost na Kioto. Zaślepieni rządzą władzy wystąpili przeciwko swemu prawowitemu władcy, przeciwko swojemu bogu, plamiąc tym samym honor przodków. Dwie armie starły się w Dolinie Ishimao nieopodal miasta Peksun. Liczące osiem tysięcy wojowników siły cesarskie po długiej i wyczerpującej walce zdołały odeprzeć atak spiskowców. Zło zostało pokonane. W swej wielkiej mądrości Takamura nakazał ściąć męskich przedstawicieli wszystkich siedmiu rodów, a ich głowy powbijać na pale i ustawić wzdłuż drogi prowadzącej do stolicy, tak aby uczynić z nich przestrogę dla wszystkich tych, którzy mimo wszystko, raz jeszcze odważyliby się wyciągnąć rękę po cesarski tron. Od tej pory, aż do końca panowania Takamury, na ziemiach jego panował pokój.

Dunasuke, japoński historyk z XVI wieku

Ze względu na brak jakichkolwiek źródeł pisanych pochodzących bezpośrednio z czasów wojny domowej z roku 1236 wiarygodność przekazu Dunasuke musi ulec pewnej dewaluacji. Bazując na nieco tylko późniejszych przekazach m.in. Nijo z Ogawy z roku 1316 możemy z całą pewnością stwierdzić, że wynik bitwy w Dolinie Ishimao nie był wcale tak jednoznaczny jak dotychczas sądzono. Nijo w swojej kronice zawarł bowiem krótką wzmiankę, według której spiskowcom udało się zająć stolicę, jednak zostali oni z niej wyparci przez powtórnie zebrane siły cesarza Takamury. Także w kalendarium buddyjskiego mnicha Kagusawy z roku 1484 pod datą 1236 możemy znaleźć informację o spaleniu Kioto. Na tej podstawie można wnioskować, że tzw. Marsz Hańby autorstwa Akiry Igarashiego zakończył się, co prawda krótkotrwałym, ale jednak sukcesem.

Prof. Edward Stratton, fragment wykładu pt. *Bunty przeciwko władzy cesarskiej w Japonii okresu późnego feudalizmu*

Upadł...
Utkany z troski sztandar buntowniczy
Co ponad polem bitwy miał roztaczać
Aurę wolności, lecz także nadziei
Zbrukany krwią tysięcy światłych mężów
Upadł...
Zwiastując czarną przyszłość siedmiu rodom
Rozdarty przez tych co w cesarskie imię
Gotowi byli krew bratnią przelewać
Nad brzegiem wzburzonej Takedo

Fragment wiersza Itoro Matsuoke pt. *Dni chwały* z 1814 roku

1

Sugerowany utwór muzyczny: **Japanese Music**

Japonia, rok 1236

Skąpana w blasku zachodzącego słońca dolina Ishimao wyglądała przepięknie. Rosnące nad brzegiem przepływającej przez jej środek rzeki drobne kwiaty w kolorze dojrzałych pomarańczy budziły się właśnie do życia, zwiastując tym samym rychłe nadejście lata. Pod naporem ciepłego, północnego wiatru, falowały nieśmiało, przypominając taflę spokojnego morza. Krzyżując ręce na piersi, przez kilka minut podziwiasz w skupieniu ten niesamowity widok, wsłuchując się jednocześnie w cichy szum przepływającego niedaleko stąd wodospadu.

Cisza i spokój.

Prawie jak gdyby wojna wcale się nie zaczęła...

Powracając myślami do wydarzeń ostatnich kilku miesięcy markotniejesz natychmiast. Nadal zastanawia Cię, dlaczego tak właściwie zgodziłeś się towarzyszyć Akirze Igarashiemu w tym szaleńczym zrywie przeciwko cesarzowi? Przecież dobrze wiesz, że nie o wolność i równość tutaj chodzi. Tymi hasłami Akira może mamić chłopów, ale nie Ciebie. To przecież oczywiste, że jeśli faktycznie uda Wam się pokonać Takamurę, jego miejsce w mgnieniu oka zajmie ktoś inny. Jeśli nie on sam, to najpewniej ktoś bezgranicznie mu posłuszny. W głębi duszy dobrze znasz prawdziwą odpowiedź, ale boisz się do niej przyznać.

Misumi Igarashi... Córka Akiry... Piękna i delikatna niczym kwiat wiśni, o oczach tak głębokich, że można w nich utonąć już przy pierwszym spojrzeniu. Spokojna i opanowana, wielkoduszna, ale kiedy trzeba także surowa. Zupełne przeciwieństwo ojca, gwałtownego charakternika o sadystycznych zapędach, którego planów i zamierzeń nie byłyby w stanie odgadnąć nawet pradawne demony. Na udział w spisku, którego celem jest obalenie prawowicie panującego cesarza zdecydowałeś się tylko i wyłącznie ze względu na nią. Jakież to głupie, nieprawdaż? Występować zbrojnie przeciwko władzy, aby być blisko ukochanej kobiety. Niestety, innej drogi dla Was nie było... W końcu jesteś roninem. Samurajem bez pana. Nic dziwnego, że ojciec Misumi nie widzi w Tobie godnego materiału na zięcia. Przyszłemu cesarzowi nie

wypada wydawać własnej córki za przybłędę bez majątku i jakichkolwiek perspektyw. Gdyby nie to, że jesteś doskonałym wojownikiem, Akira już dawno pozbyłby się Ciebie bez skrupułów. Ale wojna wymaga poświęceń. Na ten krótki okres zdobywania przez niego władzy, jesteś mu po prostu potrzebny. W końcu dobrych wojowników nigdy nie za wiele. Na dowód czego, pomimo swojego negatywnego nastawienia do Twojej osoby, nie dalej jak dwa tygodnie temu przyznał Ci dowództwo nad Czwartą Chorągwią

Zresztą... Misumi też nie była bez winy. W końcu to ona wbrew przyjętym obyczajom i bezpośrednim rozkazom ojca dołączyła do jego świty jako pielęgniarka. Na równi z medykami opatrywała rannych wojowników i chowała zmarłych. Uparta bestia, zawsze musi postawić na swoim.

Patrząc wprost na gasnące powoli słońce, obiecujesz sobie w duchu, że kiedy to wszystko się skończy, będziesz musiał się poważniej zastanowić nad kształtem Waszej wspólnej przyszłości – Twojej i Misumi.

Rozmyślania przerywa nagle przytłumiony odgłos kroków. Odrywasz wzrok od malującego się w dolinie wieczornego krajobrazu i powoli spoglądasz w stronę wydeptanej ścieżki prowadzącej do obozu. Widzisz wyraźnie, jak w Twoim kierunku wolnym, majestatycznym krokiem zmierza wysoki, nad wyraz kościsty, obleczony w śnieżnobiałe kimono, mężczyzna. To Hiro – Najwyższy Herold Akiry Igarashiego. Siwowłosy starzec zatrzymuje się tuż obok Ciebie, po czym wita Cię głębokim, pełnym szacunku ukłonem. Odpowiadasz mu w ten sam sposób, zastanawiając się jednocześnie, co też mogło go do Ciebie sprowadzić o tak późnej porze? Sądząc po zatroskanej minie starca, nie mogło to być nic dobrego.

– Takedo jest dziś niespokojna. – rzucił niespodziewanie po chwili milczenia Najwyższy Herold, wędrując wzrokiem w głąb doliny.

– Podobnie jak i ty, Mistrzu Hiro.

– Wydaje ci się Hideyoshi. Jak na sędziwego starca przystało, jestem po prostu zmęczony. Wojna i polityka mogą złamać każdego, niezależnie od wieku. Ale dość już użalania się nad sobą, przyszedłem do ciebie w zupełnie innym celu. Mistrz Igarashi zwołał naradę dowódców. Masz czym prędzej stawić się w jego namiocie.

– Coś się stało? – pytasz autentycznie przejęty.

– Niestety nie znam żadnych szczegółów. Wszystkiego dowiesz się na miejscu.

Zdenerwowany przygryzasz delikatnie wargę, zastanawiając się, co począć. Skoro Akira wysłał po Ciebie samego Najwyższego Herolda to znaczy, że sprawa musi być naprawdę poważna i należałoby niezwłocznie udać się na naradę (2). Niestety, pech chciał, że dziś rano obiecałeś spotkać się z Misumi w obozowym lazarecie. W końcu nie widzieliście się już kilkanaście godzin... Wypadałoby zajrzeć do ukochanej chociażby na chwilę. Jesteś absolutnie pewny, że rozmowa z nią nie zajmie Ci dużo czasu (3).

2

Jeśli posiadasz **Informację #1**, przejdź do **części** A tego paragrafu, w przeciwnym razie zapoznaj się z **częścią** B.

A

Wychodząc z lazaretu, jeszcze raz posyłasz delikatny uśmiech ukochanej kobiecie, po czym rzucasz się biegiem w kierunku centrum obozu. To właśnie tam Mistrz Igarashi oczekuje na Ciebie już od dobrych kilkunastu minut. Gdzieś głęboko w duchu sumienie podpowiada Ci, że postąpiłeś niezbyt rozsądnie. Rozgniewanie Akiry na pewno nie należało do dobrych posunięć, szczególnie przed zbliżającą się nieubłaganie bitwą.

Dotarcie do charakterystycznego, zielonego namiotu nie zajmuje Ci dużo czasu. Nie okazując żadnych oznak fizycznego zmęczenia spowodowanego biegiem, kłaniasz się dwóm pilnującym wejścia wartownikom, po czym wkraczasz pewnym siebie krokiem do środka namiotu.

Na Twój widok ośmiu znajdujących się w nim mężczyzn natychmiast przerywa gorącą dyskusję i milknie, spoglądając na Ciebie badawczo. Możesz się założyć, że pytanie gdzie też się podziewałeś najbardziej nurtuje teraz Mistrza Igarashiego. Rzeczywiście, niski i stosunkowo chudy mężczyzna stojący pośrodku zgromadzenia, spogląda na Ciebie zdecydowanie najdłużej. Jego lekko przygarbiona sylwetka zdradza

pierwsze oznaki starzenia. Wrażenie to pogłębiają także zaplecione w warkocz, długie siwe włosy i sumiaste wąsy w tym samym kolorze opadające swobodnie aż do klatki piersiowej. Pomimo starczego wyglądu czujesz, że bije od niego jeszcze sporo siły.

W ramach przeprosin za swoje spóźnienie kłaniasz się wyjątkowo nisko Mistrzowi Igarashiemu oraz wszystkim pozostałym dowódcom. Wreszcie po dłuższej chwili milczenia Akira zgodnie z Twoim przewidywaniem wita Cię uszczypliwym komentarzem.

– Cieszymy się niezmiernie, że zdecydowałeś się do nas dołączyć Mistrzu Sato. Szkoda tylko, że przybyłeś tak późno, właśnie kończymy naszą naradę. Czy raczyłbyś nas poinformować, gdzie też się podziewałeś, podczas gdy mu rozpatrywaliśmy o sprawach wagi państwowej oraz zbliżających się kłopotach?

Przygryzasz lekko wargę, zastanawiając się, co też odpowiedzieć Akirze. Niestety, ale w chwili obecnej na pewno nie mogła to być prawda. Gdyby starzec dowiedział się, że właśnie wracasz z odwiedzin u Misumi, byłby, delikatnie mówiąc, niepocieszony. Musisz więc odpowiadać najbardziej ogólnikowo jak tylko się da.

– Przybyłem najszybciej, jak tylko to było możliwe. Czy zamiast debatować o moim spóźnieniu, moglibyśmy zająć się na powrót, jak to sam określiłeś Mistrzu, sprawami wagi państwowej?

– Nie. Jak już powiedziałem, debata przed chwilą się zakończyła. Gdybyś przybył do nas wcześniej, może mógłbyś jeszcze zabrać głos w którejś z poruszanych przez nas spraw, ale w tej sytuacji nie mamy o czym rozmawiać.

Czujesz jak narasta w Tobie gniew. Nie lubisz gdy Akira tak Cię traktuje. Stara się Ciebie upokorzyć na każdym kroku. Przecież nic by się nie stało, gdyby ktoś zreferował Ci krótko to o czym rozmawiali przed chwilą dowódcy. Nie mogąc pogodzić się z porażką, pytasz o to wprost stojącego najbliżej Ciebie, Mistrza Fujihame. Młody samuraj chrząka znacząco, zapewne bijąc się z myślami. W końcu sprzeciwienie się słowu Akiry było niezbyt rozsądnym posunięciem, na szczęście z doświadczenia wiesz, że Fujihama nie ma z tym problemów i natychmiast decyduje się streścić Ci dotychczasowy przebieg narady. O dziwo Mistrz Igarashi nie przerywa jego wypowiedzi.

– Zwiadowcy Mistrza Matsumori donieśli nam, że wojsko cesarza Takamury zbiera się u południowego wejścia do doliny Ishimao. Naliczyli około sześciu tysięcy wojowników, bez oddziałów konnych i łuczników.

To akurat dobra wiadomość. Nie dalej jak trzy dni temu, w czasie bitwy pod Peksun, cesarscy łucznicy przetrzebili oddziały Akiry tak znacznie, że marsz na Kioto mógł zakończyć się absolutną klęską. Skoro nie będzie ich teraz, walka powinna pójść znacznie łatwiej.

– Czemu więc nie atakujemy, skoro nadarza się ku temu okazja? – pytasz, patrząc wprost w oczy Akiry.

– Mistrz Igarashi twierdzi, że pora do ataku nie jest odpowiednia. Zbliża się wieczór, walka w takich warunkach nie będzie niestety zbyt rozsądnym posunięciem, choć ja wraz z Mistrzem Takahashim uważamy, że gdyby tylko dostatecznie szybko zebrać naszych wojowników, walka mogłaby się odbyć.

– Słońce zajdzie za jakieś trzy godziny, rzeczywiście jest jeszcze sporo czasu. Jeśli się pośpieszymy...

– Nie będziemy się śpieszyć! – krzyczy nagle Akira. – Zaatakujemy siły Takamury jutro z samego rana. Moja decyzja jest ostateczna i nieodwołalna. Jeśli masz coś przeciwko niej Hideyoshi, zawsze możesz zrezygnować z dalszego udziału w wyprawie.

Jako główny dowódca wszystkich zgromadzonych w obozie samurajów, Akira rzeczywiście ma prawo decydować o dalszych posunięciach wojska, ale nienawidzisz, kiedy stara się na siłę wcisnąć swoją wersję reszcie dowódców, nie słuchając wcześniej ich opinii. Chyba właśnie z tego powodu, po dłuższej chwili milczenia, postanawiasz rzucić wszystko na jedną kartę.

– Owszem, mam coś przeciwko. Uważam, że Mistrz Fujihama ma rację.

Przejdź do paragrafu 7.

B

– Ruszajmy zatem. – rzucasz niezbyt pewnym tonem, mając nadzieję, że Misumi zrozumie Twoją nagłą nieobecność.

Prędzej czy później ktoś na pewno poinformuje ją o naradzie. Mistrz Hiro z zadowoleniem kiwa krótko głową i natychmiast rusza w drogę powrotną do obozowiska. Nie pozostaje Ci zatem nic innego, jak tylko pójść w jego ślady. Idziecie w milczeniu, to chyba właśnie ten fakt zaniepokoił Cię bardziej od informacji o zbliżającej się naradzie. Skoro Mistrz Hiro nie miał Ci nic do powiedzenia, mogło to oznaczać tylko jedno: kłopoty. Najwyraźniej stary Japończyk uznał, że to nie od niego powinieneś dowiedzieć się złych wieści.

Wojskowy obóz do którego docieracie po kilku minutach marszu wygląda imponująco. Setki namiotów rozstawiono z należytą precyzją jeden obok drugiego, formując z nich regularne koła tak, aby zajmowały stosunkowo mało miejsca. Pusta przestrzeń między nimi spełniała funkcję placu ćwiczeń. Już zbliżając się do pierwszych obozowych namiotów, z dumą zauważyłeś, że każdy z nich jest pusty. Żołnierze zamiast wylegiwać się, ćwiczyli walkę mieczem. Dobrani w pary prowadzili pozorowane starcia, wykorzystując do tego każdy, najmniejszy nawet skrawek ziemi między prowizorycznymi schronieniami. W takich chwilach naprawdę zaczynałeś wierzyć w zwycięstwo wojsk niedoszłego teścia. Wrażenie to pogłębiło się jeszcze, kiedy dotarliście do ścisłego centrum obozu, w którym rozstawiony został charakterystyczny, ogromny namiot polowy w kolorze zgniłej zieleni. Siedziba Mistrza Igarashiego.

Dwóch strażników pilnujących wejścia na Wasz widok kłania się nisko, odsłaniając jednocześnie prowadzącą do wnętrza namiotu kotarę. Z racji posiadanej rangi ustępujesz miejsca Najwyższemu Heroldowi, puszczając go przodem, po czym sam wkraczasz do namiotu. Od czasu ostatniej narady nie zmieniło się w nim praktycznie nic. Nadal nad całością wystroju górował usytuowany na środku pomieszczenia drewniany stół przy którym kłębiło się teraz sześciu mężczyzn. Dowódców tej szalonej wyprawy. Tak jak się spodziewałeś również Akira Igarashi stoi dokładnie tam gdzie zwykł stawać podczas każdej z narad, pośrodku swoich ludzi, jak na wojownika przystało. Czasami zastanawia Cię, skąd w tym człowieku znalazło się tyle charyzmy. W końcu namówić siedem japońskich rodów do obalenia prawowitego,

boskiego władcy to nie lada wyczyn. Choć tak po prawdzie Mistrz Igarashi nawet pod względem fizycznym nie prezentował się jakoś nadzwyczaj oszałamiająco. Był chudy i niski, ale to akurat w żaden sposób nie ujmowało mu nic z godności dowódcy. Już od jakiegoś czasu chodził lekko przygarbiony, a przy czytaniu depesz i meldunków z innych części kraju pomagał mu, chyba nawet starszy niż on sam, Mistrz Hiro. Szczerze mówiąc, nigdy nawet nie dowiedziałeś się, ile tak naprawdę Akira ma lat. Sądząc po siwych włosach i liczbie szram na nieludzko pomarszczonej twarzy, mógł dobijać do pięćdziesiątki. Wrażenie to niemiłosiernie pogłębiały jeszcze długie, sumiaste wąsy opadające swobodnie na jego klatkę piersiową. Mówiąc wprost, Mistrz Igarashi wyglądał nad wyraz staro, a wojna w którą samowolnie się uwikłał jakiś czas temu, tylko ten proces pogłębiła. Jednakże wbrew temu co o nim myślałeś, w tej chwili gdy wraz z Najwyższym Heroldem weszliście do jego namiotu, wykreowany przez Ciebie niezbyt przychylny obraz znika. Kłaniasz się głęboko swojemu dowódcy. Akira już od chwili Waszego wejścia intensywnie lustruje Was zimnym i nieprzeniknionym wzrokiem. W końcu krzyżuje ręce na piersiach i również kłania się Wam zgodnie ze zwyczajem swego rodu.

– Najwyższy czas Mistrzu Hiro, Mistrzu Sato. Czekaliśmy na was.

Wraz z Najwyższym Heroldem zajmujesz stojące miejsce za stołem.

– Panowie, skoro jesteśmy już w komplecie, możemy zacząć naszą naradę – powiedział uroczyście Mistrz Igarashi, spoglądając najpierw na Mistrza Matsumori. Było to o tyle oczywiste, ponieważ miał on pod swoją opieką wojskowych zwiadowców. Wezwany do odpowiedzi mężczyzna, odkaszlnął lekko i zaczął zdawać raport z sytuacji.

– Czcigodni Mistrzowie, mam dla was dwie wiadomości, dobrą i złą. Zła jest taka, że zgodnie z naszymi wcześniejszymi przewidywaniami cesarzowi udało się ponownie zebrać swoje siły. Co prawda nie są one tak liczne jak podczas ostatniej bitwy pod Peksun, ale to wciąż siła która może nam realnie zagrozić w marszu na Kioto. Zwiadowcy donieśli mi również, że Takamura rozbił swój obóz po drugiej stronie doliny Ishimao. Dobra wiadomość jest taka, że przeważamy nad wojskami cesarza liczebnie. Takamura ma bowiem pod swoją komendą jedynie sześć tysięcy wojowników, na dodatek samych pieszych. Obiecana przez prefekturę Tottori chorągiew łuczników jeszcze nie dotarła na miejsce. Podobnie rzecz ma się z chorągwią konną z Osaki. Jeśli

mógłbym coś zasugerować w obecnej sytuacji Mistrzu Igarashi, to najpewniej byłby to niezwłoczny atak.

Akira nie odpowiada od razu. Rozgląda się dyskretnie po wnętrzu namiotu, łypiąc krótko na każdego ze swoich dowódców, tak jakby prosił ich o wyrażenie swojej opinii. Tak jak mogłeś się domyślić, Akira najdłużej wzrok zatrzymuje właśnie na Tobie. W sumie uważasz, że atak to dobry pomysł, dlaczego więc nie powiedzieć o tym Mistrzowi Igarashiemu? W końcu sam chce poznać Wasze zdanie. Chociaż... Znasz już go na tyle długo, żeby wiedzieć, że nigdy nie podejmuje decyzji w oparciu o opinie innych. O zdanie pyta Was chyba tylko i wyłącznie z konieczności i aby zachować pozory hierarchicznego porządku, dlatego też ostatecznie postanawiasz milczeć. Przynajmniej na razie.

– Dziękuję za radę, Mistrzu Matsumori, ale pozwolisz, że ostateczną decyzję w tej kwestii podejmę ja. Atak w nocy może i byłby dobrym rozwiązaniem, gdyby nie jedna, zasadnicza wada: nasi wojownicy nie będą widzieć swoich przeciwników.

– Co w takim razie radzisz, Mistrzu Igarashi? – stojący obok Ciebie Mistrz Fujihama spogląda na Akirę badawczo, gładząc jednocześnie swoje długie, czarne wąsy. Jego pytanie wydaje się oczywiste, niestety, gorzej sprawa może mieć się z odpowiedzią. W końcu, z charakterystyczną dla siebie swobodą, Akira odpowiada.

– Poczekajmy do jutra. Ruszymy na wojska cesarza wraz z pierwszymi promieniami słońca.

– A co z posiłkami mającymi dotrzeć do obozu Takamury? Nie możemy ich lekceważyć. Pod Peksun cesarscy łucznicy znacznie przetrzebili nasze siły już na samym początku bitwy.

– Dla przypomnienia, Mistrzu Fujihama, pod Peksun pokonaliśmy wojska Takamury, a więc pokonamy je i teraz. Wierzę w zwycięstwo i swoich wojowników. Zaufało mi zbyt wielu ludzi, aby mógł teraz to zaufanie roztrwonić. Przede wszystkim musimy być ostrożni. Każda pochopna decyzja może oznaczać dla nas koniec marzeń o Wolnej Japonii.

– Wolnej Japonii nie wywalczymy z ośmioma tysiącami wojowników. Co z obiecanymi posiłkami dla nas? – nie ustępował Fujihama.

– Itoro Sugimura i Katou Kurokawa nadal się wahają. Wczoraj wysłałem do nich posłańców z wiadomością o zwycięstwie pod Peksun i powtórną propozycją współpracy. Odpowiedź powinna przyjść jutro wieczorem.

– Chyba nie możemy się dziwić ich opieszałości, w końcu ceną za poparcie naszych dążeń mogą być ich głowy.

– A w przypadku naszego zwycięstwa, nowe posady na nowo utworzonym dworze. Panowie, nie zapominajcie, że wspólnie stoimy u progu nowego porządku świata. Jutro napiszemy nową historię naszych rodów, historię pełną chwały.

Nikt z zebranych w namiocie mężczyzn nie neguje słów Akiry. Musisz przyznać, że w prawieniu górnolotnych przemówień doszedł on po prostu do perfekcji.

– Jaka jest zatem twoja ostateczna decyzja, Mistrzu Igarashi? – pyta wreszcie Fujihama, wypowiadając na głos główną myśl kłębiącą się w umysłach wszystkich dowódców, w tym również i Twoim.

– Jak już powiedziałem, zaatakujemy jutro z samego rana. Przygotujcie swoich wojowników do boju. Niech wiedzą, że bitwa jest blisko. Podwójcie warty, nie chcę, aby do obozu dostał się jakikolwiek intruz. Jeśli Takamura dowie się, że jesteśmy osłabieni, może wycofać się pod Kioto w oczekiwaniu na posiłki. Jutro dowiemy się, czy Bóg Wojny, Hachiman, nam sprzyja. Teraz natomiast możecie odejść.

Przejdź do paragrafu 8.

3

– Wybacz mi moją zarozumiałość Mistrzu Hiro, ale zanim udam się na naradę, muszę jeszcze odwiedzić jedno miejsce.

– Nie mnie powinieneś prosić o wybaczenie, a Mistrza Igarashiego. W końcu to w jego córce się zadurzyłeś. Miłość to wspaniałe uczucie, ale pamiętaj, że poza nim istnieją także inne. W tym także poczucie obowiązku.

Czujesz, jak zimny dreszcz przechodzi Ci po plecach. Skoro nawet przychylnie dotąd nastawiony do Ciebie Najwyższy Herold zaczyna prawić Ci kazania, to znaczy, że

sytuacja zaczyna robić się dosyć napięta. Ale przecież spotkanie z Misumi naprawdę nie zajmie Ci dużo czasu. To już postanowione – najpierw spotkasz się z ukochaną, a dopiero potem dołączysz do członków rady!

– Rozumiem. I wcale nie lekceważę sobie poczucia odpowiedzialności. Wiem doskonale, w jakiej sytuacji się znajdujemy. Bitwa wisi w powietrzu i zdaję sobie z tego sprawę.

– Nie marnuj zatem czasu na gadanie, tylko ruszaj w drogę, skoro jest to dla ciebie tak ważne. Postaram się jakoś wytłumaczyć twoją nieobecność.

Jesteś zaskoczony, ale starasz się tego nie okazywać. Niestety, nie wychodzi Ci to zbyt dobrze. Znasz Mistrza Hiro już od kilku dobrych lat, a mimo to wciąż potrafi Cię jeszcze zadziwić. W końcu kłaniasz się nisko starcowi i nie czekając już na dalsze ponaglenia z jego strony, żwawym krokiem ruszasz w kierunku obozu, ani razu nie oglądając się za siebie. Musisz się śpieszyć.

Przejdź do paragrafu **4**.

4

Zwinnie niczym kot przemykasz pomiędzy wielkimi, wojskowymi namiotami, starając się unikać niepotrzebnych spotkań z patrolującymi obóz wartownikami. Wprawdzie jesteś tutaj jednym z dowódców, ale nie życzysz sobie, żeby ktokolwiek widział, jak będziesz wchodził do lazaretu. Rozsiewanie plotek na temat Ciebie i Misumi to akurat ostatnia rzecz, która chciałbyś się teraz martwić.

Namiot w którym urządzono obozowy szpital znajduje się na południowym jego krańcu i w zasadzie nie różni się niczym szczególnym od reszty wojskowych schronień, poza tym, że z oczywistych względów jest znacznie większy. Kiedy w końcu udaje Ci się do niego dotrzeć, ostrożnie uchylasz ciężką płachtę materiału służącą jako wejście i szybko przestępujesz przez próg. Na szczęście lazaret jest pusty. *Już niedługo*... Podpowiada Ci jakiś wewnętrzny, złośliwy głos. Rozglądasz się uważnie po namiocie, ale nie dostrzegasz nikogo z personelu. Dziwne... Dałbyś głowę, że medycy wraz

z pielęgniarkami zawsze spędzają czas w swoim przybytku. Zagadka rozwiązuje się sama kilka chwil później, gdy do namiotu wchodzą trzy drobne kobiety dzierżące w dłoniach ogromne, drewniane wiadra z wodą. Pewnikiem wybrały się nad rzekę. Twoja ukochana, podobnie jak i jej koleżanki, dostrzega Cię natychmiast. W zasadzie żadna z trzech kobiet nie jest zaskoczona Twoim widokiem. Personel szpitala wiedział o Waszym związku aż za dobrze, ale mimo to umiał zachować dyskrecję. Jak gdyby na potwierdzenie Twoich myśli, Misumi szepcze kobietom coś na ucho. Stoisz za daleko, żeby usłyszeć cokolwiek, ale domyślasz się, że prosi, aby zostawiły Was samych. Po chwili, zgodnie z Twoimi przewidywaniami, obie pielęgniarki wychodzą z namiotu. Dopiero teraz Misumi obdarowuje Cię szerokim uśmiechem.

– Myślałam, że już nie przyjdziesz Hideyoshi! – szepcze, łapiąc Cię dyskretnie za dłoń. Mruczysz coś niewyraźnie pod nosem, starając się nadać swojej wypowiedzi jakiś sens, ale nie wychodzi Ci to zbyt dobrze.

– Wybacz Misumi, ale przyszedłem tylko na chwilę. Twój ojciec... – milkniesz na moment, starając się ukryć zdenerwowanie – ...zwołał naradę dowódców. Podejrzewam, że niedługo będziemy musieli wyruszyć na Kioto.

– Rozumiem... – Misumi markotnieje natychmiast.

Oboje przecież zdawaliście sobie sprawę z tego, że konfrontacja z wojskami cesarza Takamury jest tylko kwestią czasu, ale świadomość zbliżającej się bitwy przytłaczała Twoją ukochaną znacznie bardziej niż Ciebie. Przyznała Ci się do tego już jakiś czas temu, ale nigdy nie mieliście okazji, aby głębiej poruszyć ten temat.

– Nie powinieneś był do mnie przychodzić. Musicie obmyślić plan działania. Jeśli cesarz Takamura zaatakuje nas pierwszy, może to oznaczać naprawdę wielkie niebezpieczeństwo.

– Wiem. Ale przedtem musiałem cię zobaczyć najdroższa. Tak... po prostu...

Kobieta bez skrępowania przytula się do Ciebie, po czym wzdycha ciężko, nie mówiąc ani słowa. Bez zastanowienia zaczynasz gładzić ją po czarnych, lśniących włosach niczym małe, zagubione i bezbronne dziecko, które potrzebuje Twojego wsparcia. Niestety po kilku minutach poczucie obowiązku ukryte głęboko gdzieś w Twojej głowie zaczyna wyć co sił, przypominając Ci o naradzie. Masz tylko nadzieję,

że Mistrz Hiro rzeczywiście zdołał jakoś sensownie wytłumaczyć Twoją nieobecność. Biorąc przykład z Misumi, sam wzdychasz bezgłośnie, po czym decydujesz się:

Pocałować ją na pożegnanie **5**.

Czym prędzej udać się na naradę **6**.

5

Uzyskujesz **Informację #1**.

Delikatnie odchylasz głowę Misuni do tyłu, zmuszając ją tym samym, aby na Ciebie spojrzała. Patrząc wprost w jej oczy dostrzegasz w nich irracjonalną mieszaninę smutku i radości. Nagle, niespodziewanie dla Was obojga, Wasze wargi łączą się na moment w delikatnym uścisku. Ułamek sekundy później nie wytrzymujesz... Zupełnie nieświadomie wplatasz swoją dłoń we włosy ukochanej i gwałtownie wpijasz się w jej usta. Nie protestuje. Czujesz, że moglibyście trwać w takim stanie całą wieczność i nie miałbyś nic przeciwko temu, gdyby nie ciche chrząknięcie dobiegające z głębi namiotu.

Słysząc tajemnicze odgłosy Misumi momentalnie odrywa się od Ciebie i poprawia zwichrzoną fryzurę udając, że przed chwilą między wami nic się nie wydarzyło. Kątem oka dostrzegasz niskiego grubasa w charakterystycznym stroju medyka.

– Przepraszam, Dorune–san – odzywasz się jako pierwszy, chcąc uniknąć krępującej ciszy, rozpoznając w sylwetce mężczyzny głównego medyka wojsk Akiry Igarashiego.

Łapiduch kręci z niedowierzaniem głową, ale zgryźliwy komentarz pozostawia tylko dla siebie. Możesz się założyć, że pewnie zastanawia się w tej chwili nad rozwiązłością swojego personelu, albo co gorsza, całego pokolenia dzisiejszych, młodych Japończyków. Na szczęście możesz być pewien, że wiadomość o tym co zobaczył przed chwilą, nigdy nie opuści tego namiotu. Taka już chyba jest natura lekarzy. Potrafią dochować tajemnicy.

– Lepiej już idź. Mam dużo pracy, a mój ojciec czeka na ciebie od dłuższego czasu, najpewniej jest już wściekły.

– Masz rację – mruczysz cicho, kłaniając się najpierw medykowi, a później jej na pożegnanie.

Misumi uśmiecha się do Ciebie delikatnie, dając Ci tym samym do zrozumienia, że naprawdę cieszy się z Twoich odwiedzin. Cóż, może jednak krótki wypad do niej był wart awantury, jaką najpewniej już za chwilę urządzi Ci jej ojciec. Zadowolony i podniesiony na duchu wychodzisz z lazaretu. Najwyższy czas dołączyć do obrad dowódców.

Przejdź do paragrafu **2**.

6

Uzyskujesz **Informację #1**.

– Lepiej już pójdę Misumi. Pamiętaj, że niedługo się zobaczymy.

Kobieta nie odpowiada od razu, nie wypuszczając Cię ze swoich objęć, kiwa jedynie głową na znak zgody.

– Wygramy tę bitwę, obiecuję ci to. Ten koszmar już niedługo się skończy. Kiedy tylko twój ojciec zdobędzie władzę w Kioto będziemy mogli uciec. Tak jak planowaliśmy. Popłyniemy do Chin, tam nigdy nas nie znajdzie.

– Nawet nie wiesz, jak bardzo chcę ci wierzyć Hideyoshi. Ale to nie może być takie proste.

– A czy kiedykolwiek mówiłem, że będzie?

Pytasz, nie oczekując odpowiedzi. Już nie raz prowadziliście podobne rozmowy, których puenta zawsze była przepełniona nadzieją i smutkiem. Tak naprawdę nie byłeś pewien, czy uda Wam się uciec, ale wiedziałeś jedno, że czasami wiara potrafi zdziałać cuda. W chwili obecnej nic więcej do szczęścia nie było Ci potrzebne.

Widzisz wyraźnie, jak bardzo Twoja ukochana jest zmartwiona, ale nie masz teraz czasu, aby jakoś ją pocieszyć – musisz spieszyć się na spotkanie z Akirą Igarashim. Na pożegnanie całujesz Misumi delikatnie w policzek i czym prędzej wychodzisz z lazaretu.

Przejdź do paragrafu **2**.

7

– Śmiesz podważać autorytet wodza?

Jeszcze zanim Mistrz Igarashi wypowiedział do końca powyższe zdanie, w namiocie zapadła wręcz przytłaczająca cisza. Oczy wszystkich wodzów natychmiast skierowały się w Twoją stronę.

– Sugeruję tylko, że każda godzina zwłoki w podjęciu wyprawy na wojska cesarza Takamury oddala nas od ostatecznego zwycięstwa. Dlaczego mielibyśmy nie wykorzystać szansy jaka nam się nadarza?

– Ponieważ zapada noc. Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie walczył przy świetle księżyca. Musimy zaczekać do rana, czy tego chcemy, czy nie. Wiem jakie konsekwencje grożą nam z tego powodu, ale z dwojga złego to rozwiązanie wydaje się najrozsądniejsze. Chyba, że masz inne zdanie?

W głębi duszy wiesz, że Akira ma rację, ale zupełnie nie masz ochoty mu jej przyznać. Zgadza się, że walka w całkowitych ciemnościach nie ma sensu, ale przecież musicie coś zrobić i to szybko! Jeżeli posiłki dotrą do głównego obozu cesarza Takamury, bitwę, która się wtedy rozegra, możecie od razu uznać za przegraną. Poza tym... Może to i szczeniackie, ale w relacjach z niedoszłym teściem chociaż raz chcesz postawić na swoim. Tak naprawdę nie o bitwę tu chodzi. Okazując Akirze brak szacunku, chcesz zwrócić na siebie jego uwagę. Udowodnić, że jednak coś znaczysz. Masz ochotę mu dopiec, bez względu na konsekwencje, choć nie jesteś pewny, czy dobrze się to dla Ciebie skończy. Bierzesz głęboki wdech, po czym mówisz:

– Wybacz Mistrzu, nie chciałem cię urazić. Jeśli taka jest twoja wola, zaatakujemy jutro rano. **13.**

– Może po prostu nie masz odwagi, aby raz na zawsze pokonać cesarza? **23.**

8

Sugerowany utwór muzyczny: Shakuhachi – The Japanese Flute

Kłaniasz się nisko Mistrzowi Igarashiemu, po czym ruszasz wolno w kierunku wyjścia.

– Zaczekaj Hideyoshi. – Akira odzywa się niespodziewanie, chyba nawet dla samego siebie, kiedy już większość zgromadzonych zdążyła opuścić namiot.

Zaskoczony odwracasz się, posłusznie kłaniając się powtórnie swemu wodzowi. Akira wydaje Ci się być trochę zmieszany. Dziwne, człowiek, który jeszcze kilka minut temu ze spokojem rozprawiał o obaleniu cesarza Takamury, teraz drży na myśl przed rozmową z prostym wojownikiem. Ale dlaczego? Odpowiedź mogła być tylko jedna...

– Posłuchaj Hideyoshi – zaczyna Mistrz Igarashi opierając wyprostowane ręce na blacie wielkiego stołu. Przerywa na chwilę dopiero co zaczętą rozmowę, chcąc upewnić się, że wszyscy dowódcy wyszli już na zewnątrz. Zmęczonym wzrokiem spogląda jeszcze na leżącą na stole mapę, dając sobie tym samym kilka cennych sekund więcej do namysłu. Widzisz wyraźnie, że to co zamierza Ci powiedzieć, nie przychodzi mu z łatwością.

– Ja też kiedyś byłem młody i wbrew pozorom wiem co miłość potrafi zrobić z człowiekiem. Nie jestem ślepy, ani głuchy, żeby nie wiedzieć, że ciebie i moją córka coś łączy.

– Misumi i ja... – zaczynasz raptownie, zdając sobie sprawę z tego, że oto w końcu nadarza się okazja, aby na spokojnie przedyskutować Waszą sytuację. Zanim jednak udaje Ci się dokończyć zdanie, Akira przerywa krótkim gestem.

– Chcę wiedzieć tylko jedno Hideyoshi. Jak wyobrażasz sobie waszą przyszłość?

– Nie wiem... Naprawdę, nie wiem... Ale obiecuję, że zrobię wszystko, żeby pańska córka była ze mną szczęśliwa. **9.**

– Mamy pewien plan, ale... **10.**

9

– A jak zamierzasz to zrobić? Roninie... Nie masz swojego pana, nikogo kto mógłby zapłacić za twoje umiejętności. Kim zostaniesz kiedy wojna się skończy? Znów najemnikiem? Prywatnym zabijaką na polecenie każdego, kto zapłaci więcej? Sądzisz, że moja córka to zaakceptuje?

– Nie zrobię nic, co przyniosłoby hańbę Misumi i moim przodkom. Honor wojownika mi na to nie pozwala.

– Honor... Ludzie już dawno temu zapomnieli, co oznacza to słowo. Teraz liczą się tylko dwie rzeczy Hideyoshi. Pieniądze i władza. A ty, jak się zdaje, nie masz ani jednego, ani drugiego.

Ze złością przygryzasz wargę, zdając sobie sprawę z faktu, że Akira... ma rację. Nawet teraz nie znaczysz zbyt wiele. W końcu to właśnie on zatrudnił Cię jako swojego wojownika, ale jak sam to podkreślił, jedynie na czas wojny z cesarzem Takamurą. W jego oczach nie znaczysz zupełnie nic. Jak mogłeś myśleć, że Ty i jego córka możecie być razem?

Akira spogląda na Ciebie z lekką dozą litości. Zdaje sobie doskonale sprawę z tego, że trafił Cię w czuły punkt. Teraz po prostu triumfował. Korzystając z okazji, że zaniemówiłeś na chwilę, starzec odchodzi od stołu i sięga do wnętrza małej, drewnianej szafy leżącej tuż przy ścianie namiotu. Wyjmuje z niej kilka rzeczy, ale nie widzisz dokładnie jakich, ponieważ stoi odwrócony do Ciebie plecami. Kiedy po chwili wraca w Twoją stronę, w jego rękach zauważasz dwa złote kielichy, wypełnione po brzegi jakimś trunkiem. Zapewne była ta zrabowana z pobliskiego miasta *sake*. Akira bez słowa podaje Ci jeden z kielichów i zaczyna niezbyt miły dla Twojego ucha monolog.

– Nie ma dla was przyszłości, Hideyoshi. Wyobraź sobie bowiem świat, w który nie ma żadnych zasad moralnych, w którym chłop może ożenić się ze szlachetnie

urodzoną kobietą, a cudzoziemiec zostaje samurajem. Czy chcemy, czy nie, musimy trzymać się tradycji i zasad którym hołdowali nasi przodkowie, nawet pomimo tego, że wam, młodym, wydają się one staroświeckie i dziwne. Wedle tradycji ronin nie ma prawa do ożenku z córką władcy i zapewniam cię, że nie ma w tym stwierdzeniu nic osobistego.

– Nie zapominaj Mistrzu Igarashi, że jeszcze nie jesteś cesarzem – rzucasz odważnie, nie zważając na możliwe dla Ciebie konsekwencje.

Akira jednak zamiast ostrej reprymendy, uśmiecha się do Ciebie, po czym wznosi swój kielich i upija z niego potężny łyk. Mimowolnie idziesz w jego ślady, czując, że ta rozmowa idzie zdecydowanie nie po Twojej myśli. Do tej pory wydawało Ci się, że będziesz w stanie nakłonić Akirę do zmiany zdania i sprawisz, że spojrzy na Ciebie przychylnym okiem, ale teraz...

Nagle czujesz, jak robi Ci się przeraźliwie duszno. Na Twoim czole w niespodziewanie szybkim tempie pojawiają się krople lepkiego potu. Nie mogąc złapać tchu, padasz na ziemie, łapiąc się bezradnie za szyję, czując jednocześnie, jak paraliż ogarnia całe Twoje ciało. Dałeś się podejść jak dziecko! To trucizna! Jednakże fakt ten, dociera do Ciebie zdecydowanie za późno.

– Dla... czego...? – ostatkiem sił udaje Ci się wychrypieć tylko to jedno, banalne pytanie. Akira pochyla się nad Tobą i patrząc Ci prosto w oczy, odpowiada spokojnym tonem.

– Już ci mówiłem, Hideyoshi. Dla ciebie i Misumi nie ma przyszłości. Nawet gdybym chciał zaakceptować wasz związek, nie pozwoliłaby mi na to Rada Starszych. Tak nakazuje tradycja. Niestety, ale następcą cesarza nie może zostać byle kto. Kiedy tylko Misumi pogodzi się z twoją śmiercią i o tobie zapomni, będę mógł przedstawić jej odpowiedniego kandydata do ożenku. Poza tym, nie jesteś aż tak dobrym dowódcą, jak ci się wydaje. Nikt nie jest niezastąpiony, mój chłopcze. Czwarta Chorągiew zasługuje na lepszego dowódcę i, podobnie jak moja córka, będzie musiała pogodzić się ze stratą swojego wodza.

Masz ochotę krzyczeć, ale głos więźnie Ci w gardle. Zawieszony przed oczami obraz robi się coraz bardziej rozmyty, aż w końcu znika bezpowrotnie. Twoim ciałem targa ostatni wstrząs, po czym zastyga w bezruchu.

Zginąłeś!

10

– Żadnego *ale* Hideyoshi. Żądam od ciebie tylko jednego. Szczerości. Jak mam ci zaufać w kwestii opieki nad moją córką, skoro nawet nie stać cię na to, by się przede mną otworzyć?

Przez chwilę walczysz z własnymi myślami, zastanawiając się, czy aby słowa Akiry nie były jedynie sprytnie zakamuflowaną pułapką. A co jeśli starzec rzeczywiście chciał tylko poznać prawdę? Może jeśli powiesz mu o Waszych planach na przyszłość i uzna je za stosowne, to kto wie, może nawet da Wam w tej kwestii wolną rękę?

– Zamierzamy popłynąć do Chin – niespodziewanie, nawet dla samego siebie, udaje Ci się wykrztusić to zdanie jednym tchem. – Planowaliśmy to już od dawna, ale chcieliśmy zaczekać do końca wojny. Misumi jest uparta, nie chciała zostawiać twoich wojowników, Mistrzu. Szczególnie teraz, w obliczu zbliżającej się bitwy. Nie mogła pogodzić się z myślą, że może opuścić szpital i zostawić rannych. Nie chciała uciekać.

Na chwilę w namiocie zapada głucha cisza. Najwidoczniej Mistrz Igarashi stara się przełknąć wszystkie informacje, które mu przedstawiłeś. Kiedy już zaczynasz myśleć, że właśnie popełniłeś największy błąd swojego życia, Akira odzywa się do Ciebie zaskakująco ciepło.

– Jeśli jutrzejsza bitwa okaże się dla nas zwycięska, obiecuję, że pomogę wam dostać się do Chin. Dam wam jucznego osła, dwa kufry kosztowności i czterech wojowników jako eskortę aż do zachodniego wybrzeża. Radzie Starszych powiem, że uciekliście, postaram się, aby was nie ścigano.

Jesteś w zbyt wielkim szoku, aby powiedzieć cokolwiek. Nie masz pojęcia, dlaczego człowiek, który od zawsze uważał Cię za zero, nagle zmienił o Tobie zdanie i to

w tak diametralny sposób. Chcąc zaspokoić swoją ciekawość, pytasz o to wprost. Mistrz Igarashi uśmiecha się do Ciebie tajemniczo.

– Już ci to powiedziałem Hideyoshi, pragnę jedynie szczerości.

– A skąd wiesz Mistrzu, że nie kłamię? – pytasz bez zastanowienia.

– Od Misumi. Dlaczego tak bardzo cię to dziwi? To w końcu moja córka, wbrew pozorom i zdrowemu rozsądkowi mówi mi o wszystkim. O waszym szaleńczym planie ucieczki również. Posłuchaj Hideyoshi, kochacie się i wbrew temu co mów tradycja, macie do tego naturalne prawo, rozumiem to. Może zabrzmi to niewiarygodnie, ale od zawsze okazywałem ci niechęć tylko i wyłącznie z jednego powodu – dlatego, że nie masz swojego pana. Wiesz tak samo dobrze jak ja, że Rada nie zaakceptowałaby ronina na tronie cesarskim. Misumi jest kobietą, sama nie mogłaby rządzić.

– Dlaczego więc chcesz pozwolić jej wyjechać?

– Na szczęście **Jizō** obdarzył mnie licznym potomstwem. Mistrz Matsumori zgodził się wydać swojego syna za moją drugą córkę. Równowaga u steru władzy zostanie zachowana, a na tronie tak czy siak zasiądzie przedstawicielka rodu Igarashich, jeśli więc nadal chcesz wyjechać wraz z Misumi, teraz masz ku temu okazję i moje błogosławieństwo. Dolina Ishimao to ostatni ważny punkt strategiczny do zdobycia, jeśli nam się uda, droga do Kioto stanie przed nami otworem.

– Nie wiem, jak mamy ci dziękować, Mistrzu.

– Pamiętaj, że przed nami jest jeszcze bitwa do wygrania, więc nie ciesz się przedwcześnie i idź teraz wypocząć. Sen przyda ci się w tej chwili najbardziej.

Pozytywnie zaskoczony postanawiasz pójść za radą Akiry. Z namaszczeniem żegnasz się z Mistrzem Igarashim, nadal nie mogąc uwierzyć w to, co dane Ci było przed chwilą usłyszeć. Cóż, warto cieszyć się chwilą, skoro szczęście tak niespodziewanie znalazło się po Twojej stronie.

Otrzymujesz **Informacje #3**

Przejdź do paragrafu **11**.

[**Jizō** - bodhisattwa buddyjski, opiekun dzieci, podróżnych, ciężarnych kobiet oraz ludzi znajdujących się w niebezpieczeństwie, uważany za bóstwo opiekujące się plonami, identyfikowany z lokalnymi bóstwami płodności. Wyobrażany jest jako mnich o łagodnej twarzy. Przydrożne posągi Jizō niejednokrotnie ubierane są w fartuszki, śliniaczki i czapeczki.]

11

Jeśli posiadasz **Informację #3**, przejdź do **części A** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku idź do **części B**.

A

Wracasz do swojego namiotu pełen dobrych myśli. Nigdy byś się nie spodziewał, że Mistrz Igarashi tak radykalnie może zmienić swój stosunek do Ciebie. I to tylko i wyłącznie po odbyciu jednej, ale za to jakże szczerej, rozmowy. Nie możesz się już doczekać, co też powie Misumi, kiedy tylko przekażesz jej dobre wieści. Na razie jednak lądujesz bez sił na polowym posłaniu. Aby w pełni cieszyć się z „cichego błogosławieństwa" Akiry, musicie przecież pokonać jutro wojska cesarza Takamury, a to zadanie może okazać się nie do zrealizowania. Cóż... Wszystko wyjaśni się jutro.

Nie czekając dłużej, zdejmujesz z siebie wierzchnie ubranie, okrywasz się szczelnie lnianym kocem, zamykasz oczy i niemal natychmiast zapadasz w głęboki i spokojny sen.

Przejdź do paragrafu **20**.

B

Wydarzenia ostatnich kilku godzin znaczącą nadwątliły Twoje siły. Jedyne o czym w tej chwili marzysz, to polowe posłanie. Bez jakiegokolwiek entuzjazmu żegnasz się z Najwyższym Heroldem i powoli ruszasz w kierunku swojego namiotu. Docierając do celu, zaczynasz się zastanawiać nad całą dzisiejszą sytuacją. Zdecydowanie nie tak to miało wyglądać...

Ze złością ściągasz z siebie skórzaną zbroję i rzucasz ją niedbałym gestem w kąt swojego prowizorycznego schronienia. Kładziesz się na słomianym posłaniu i przykrywasz grubym, lnianym kocem. Najwyższy czas na sen.

– Zobaczymy, co przyniesie jutro – szepczesz sam do siebie, zamykając powieki.

Przejdź do paragrafu **20**.

12

Nie pamiętasz kiedy wyjąłeś swoją katanę. Wiesz jedynie, że była doskonale wyważona i pasowała jak ulał do Twojej ręki. Nie ma w tym nic dziwnego, w końcu kowal tworzył ją specjalnie z myślą o Tobie. Spoglądasz na broń z szacunkiem, czekając, aż Twój przeciwnik zdejmie z siebie tradycyjną, skórzaną zbroję. Akira doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że kluczem do zwycięstwa w pojedynku z Tobą będzie szybkość, a nie siła.

Szkoda, że to musiało się tak skończyć. Kiedyś wierzyłeś, że wszystko mogłoby ułożyć się inaczej, ale teraz? Teraz niezależnie od wyniku walki Twój los jest już przesądzony. Jeżeli wygrasz, poplecznicy Akiry nie dadzą Ci odejść stąd żywcem. Zasieką Cię jak psa... W najlepszym wypadku dostaniesz możliwość popełnienia *sepuku*. Natomiast jeśli przegrasz... Cóż, wtedy również czeka Cię śmierć... Hańba jakiej się dopuściłeś, przyjmując wyzwanie rzucone przez Mistrza Igarashiego była tak wielka, że nic nie byłoby jej w stanie zmazać.

Starszy mężczyzna rzuca na ziemię ostatni element swojej zbroi, prostuje plecy i pluje obficie wprost pod Twoje nogi.

–Niech Hachiman prowadzi twoje ostrze – recytujesz jeszcze tradycyjną formułę samurajów, nim walka się rozpoczyna, ale Akira nie odpowiada. Zamiast tego uśmiecha się złowrogo pod nosem.

Wykonaj test na walkę, rzuć kością K6 (lub monetą). Jeśli wynik będzie parzysty (orzeł) przejdź do paragrafu numer **14**, jeśli nieparzysty (reszka) przejdź do paragrafu **15**.

13

Akira uspokaja się nieco, podobnie jak i reszta jego dowódców. Masz szczęście, najwidoczniej Mistrz Igarashi postanowił puścić w niepamięć Twoją zniewagę. Nie zmienia to jednak faktu, że naraziłeś się na gniew zarówno jego, jak i reszty przebywających w namiocie mężczyzn.

– Zarządzam wymarsz jutro z samego rana. Moja decyzja jest ostateczna i nieodwołalna. Jeżeli ktoś się z nią nie zgadza, może jeszcze zrezygnować z wyprawy – rzuca wciąż lekko rozgniewany Akira, spoglądając nigdzie indziej, jak tylko w Twoją stronę.

W końcu nie wytrzymujesz ciężkiego spojrzenia i spuszczasz wzrok. Nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko opuścić naradę.

Przejdź do paragrafu **19**.

14

Akira rzuca się na Ciebie niczym wściekły tygrys. Zadaje ciosy raz za razem, nie zostawiając sobie miejsca nawet na najmniejszy oddech. Jego ruchu są szybkie i precyzyjne. W każde cięcie wkłada cały swój kunszt wojownika, co w połączeniu z czystą nienawiścią do Ciebie daje piorunująco dobre efekty.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie. I tak w kółko.

Krąg otaczających Was mężczyzn rozszerza się w mgnieniu oka. Nikt nie chce przez przypadek ucierpieć, obserwując Wasze starcie. Zachęcony takim obrotem sprawy Akira zaczyna nacierać jeszcze bardziej zaciekle, tak, że szczęk zderzających się ze sobą kling bardzo szybko wypełnia głuchym echem cały namiot.

Czujesz, jak powoli zmęczenie bierze nad Tobą górę. Coraz częściej chwiejesz się na nogach taranowany impetem uderzeń miecza Akiry. Naprawdę nie spodziewałeś się, że ojciec Misumi może być aż tak szybki i zwrotny. Bronisz się, jak tylko możesz, ale zdajesz sobie sprawę, że długo tak nie wytrzymasz.

Pierwszy cios dosięga Cię nagle. Kiedy tylko na sekundę odsłaniasz lewe przedramię, Mistrz Igarashi nie czeka na zaproszenie, tnie z półobrotu, trafiając Cię prosto w rękę. Syczysz z bólu, ale jeszcze zanim pierwsza kropla Twojej krwi spada na ziemię, rzucasz się do kontrataku. Tniesz odruchowo tak, jak nauczył Cię w młodości Twój *sen–sei*, z krótkiego zamachu kierując ostrze miecza lekko ku górze, celując prosto w szyję.

Akira tylko na to czekał. Perfekcyjnie wykonuje markowany blok, po czym robi krok w lewo i wbija swoją katanę prosto w Twój odsłonięty brzuch. Czujesz wyraźnie, jak chłodny metal przechodzi gładko przez niemal wszystkie Twoje wnętrzności, zatrzymując się nagle na kręgosłupie.

Dziwnym trafem nie czujesz wcale bólu. Jest Ci... Przykro? Nie tak miała wyglądać Twoja przyszłość. Twoja i Misumi. Błędnym wzrokiem wpatrujesz się we wściekłe oblicze Akiry. *A więc dopiąłeś swego...* Myślisz gorzko, po czym podasz bezwładnie na ziemię. Niemal natychmiast Twój wzrok przysłania czarna otchłań.

Zginąłeś!

15

Sugerowany utwór muzyczny: Bushido – The Way of the Warrior

Akira rzuca się na Ciebie niczym wściekły tygrys. Zadaje ciosy raz za razem, nie zostawiając sobie miejsca nawet na najmniejszy oddech. Jego ruchu są szybkie i precyzyjne. W każde cięcie wkłada cały swój kunszt wojownika, co w połączeniu z czystą nienawiścią do Ciebie daje piorunująco dobre efekty.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie. I tak w kółko.

Dobrze wiedziałeś, że tak będzie. Nie raz miałeś okazję zmierzyć się z Mistrzem Igarashim na treningu, dlatego właśnie zdajesz sobie sprawę z jego największych słabości. Jedynym rozsądnym wyjściem jest skupić się na defensywie, wziąć go na

przeczekanie i dać mu się wyszaleć. Niech staruszek się zmęczy, myśląc, że ma przewagę, młócąc kataną niczym oszalały. Kiedy opadnie z sił, przejdziesz do kontrataku.

Krąg obserwujących Wasz pojedynek dowódców opina Was szczelnym kordonem w całkowitym milczeniu. W powietrzu słychać tylko donośny szczęk ścierających się ze sobą samurajskich mieczy.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie.

Morderczy taniec trwa w najlepsze.

Nagle Akira przystaje na chwilę w miejscu, próbując złapać oddech. Uśmiechasz się lekko pod nosem. To zadziwiające, że nawet tak krótkie starcie zmęczyło Mistrza Igarashiego. Wyraźnie się zestarzał. Nie dziwi Cię to specjalnie, wielka polityka i spiskowanie przeciwko cesarzowi z założenia musi być wyczerpującym zajęciem. Nie dając mu chwili wytchnienia, teraz Ty przechodzisz do ataku.

Uginasz lekko nogi w kolanach i zaczynasz delikatnie zataczać półkole w lewą stronę. Zwabiony tym prostym trikiem Akira naciera na Ciebie z furią i popełnia pierwszy błąd. Ostrze katany kieruje po skosie, z góry na dół. Z łatwością blokujesz uderzenie, od razu wyprowadzając szybką kontrę. Srebrne ostrze katany o milimetry mija lewe ramię Akiry, po czym wraca do Ciebie. Nie czekając ani chwili, uderzasz na odlew, tym razem dosięgając celu. Na nagim torsie starca pojawia się cieniutka, krwawa szrama.

Po sali przechodzi cichy pomruk zdumienia. Wszyscy dowódcy sprawiają wrażenie zaskoczonych. Trudno, jeśli po pojedynku mają skazać Cię na śmierć, niech przynajmniej to zwycięstwo przyniesie Ci chociaż chwilową satysfakcję.

Nie czekając na odpowiedź, tniesz płasko od lewej do prawej na wysokości brzucha. Akira nieudolnie blokuje cios. Wasze miecze na chwilę stygną w bezruchu, stykając się ze sobą. Tylko na to czekałeś. Działając zupełnie instynktownie, robisz mieczem mały młynek, wytrącając katanę z ręki przeciwnika. W kompletnej ciszy miecz upada na ziemię. Wściekły do granic możliwości Mistrz Igarashi spogląda Ci prosto w oczy, po czym klęka przed Tobą.

– Skończ to co zacząłeś – cedzi przez zaciśnięte zęby.

Jeśli chcesz zgładzić Akirę **16**.

Jeśli chcesz darować mu życie **17**.

16

Najwyraźniej Hachiman Ci sprzyja. Gorączkowo powtarzasz sobie w myśli, że przecież taka okazja może nie przytrafić Ci się już nigdy. Droga do Misumi stanie przed Tobą otworem... W końcu będziecie mogli cieszyć się nieskrępowanym uczuciem. Koniec z ukrywaniem się! Koniec z udawaniem i krzywymi spojrzeniami! Wystarczy, że zakończysz to tu i teraz.

Podnosisz powoli katanę na wysokość ramienia i cofasz ją delikatnie do tyłu tak, aby przylegała Ci do prawego barku. Akira wydaje Ci się być nieobecny. Jego obraz jest lekko zamazany. Próbujesz opanować zmysł wzroku, myśląc, że coś stało się z Twoimi oczami, gdy nagle odkrywasz, że to jedynie najzwyczajniejsze w świecie łzy.

Misumi zrozumie... Nie będzie miała Ci tego za złe... Musisz tylko zrobić to szybko, tak aby nie bolało.

Przejdź do paragrafu **18**.

17

Spoglądasz z pogardą na klęczącego na podłodze starca. Pokonałeś go, ale, co zaskakujące, fakt ten nie przynosi Ci żadnej satysfakcji. Ocierając ręką małą strużkę potu z czoła, rozglądasz się po twarzach zebranych w namiocie mężczyzn. Masz nadzieję, że uda Ci się odczytasz z nich jakąś podpowiedź, co należy czynić, lecz niestety nic takiego Ci się nie udaje. Cokolwiek byś teraz nie zrobił, tak czy inaczej będzie to złe rozwiązanie. Z rezygnacją stwierdzasz, że nie masz już wyjścia. Szybkim, wprawnym ruchem chowasz katanę z powrotem do pochwy.

– Wstań Mistrzu Igarashi – mówisz, wyciągając w kierunku starca otwartą dłoń.

Niestety, ale Twój pomysł na złagodzenie sytuacji nie ma racji się powieść. Uświadamiasz to sobie, spoglądając w oczy wciąż klęczącego Akiry, dostrzegasz w nich bowiem nie zrozumienie, a czystą nienawiść i pogardę.

– Skończ co zacząłeś, gówniarzu. Splugawiłeś mój honor jako swojego wodza i pokonałeś mnie w walce. Zgodnie z tradycją musisz mnie zabić.

– Tradycja? – syczysz wściekle. – Co właściwie oznacza to słowo Mistrzu Igarashi? To tylko zbiór wytycznych, które nasi przodkowie wprowadzili w życie lata temu, aby podpowiedzieć nam, jak postępować w niektórych sytuacjach, nigdy nie mówili, że należy trzymać się ich dosłownie. Wiele z tych zasad już się zdezaktualizowało, tak też jest właśnie i tym razem. Dziś napiszemy nową tradycję. Skazywanie człowieka na śmierć tylko dlatego, że przegrał on pojedynek, nie oznacza, że należy go pozbawić czci i szacunku. Należy dać mu możliwość zrehabilitowania się i zmazania hańby. Dlatego też, Mistrzu, wbrew przyjętym zwyczajom, daruję Ci życie, a Was drodzy bracia jednocześnie przepraszam za moje niegodne zachowanie i proszę o wybaczenie.

Wśród zebrany w namiocie mężczyzn przemyka cichy jęk zaskoczenia. Twoje słowa najwyraźniej zrobiły na nich wrażenie, szkoda tylko, że nie masz najmniejszego pojęcia, czy było to wrażenie pozytywne. Sądząc po zaciętych minach większości dowódców, najwyraźniej nie.

– Jeśli taka jest twoja wola, zwycięzco – rzuca wściekle Akira, podnosząc się wreszcie z ziemi. – Ale zapamiętaj sobie, że to się tak nie skończy. Upokorzyłeś mnie przed całą armią, a takich rzeczy się nie wybacza.

Zamiast odpowiedzi, posyłasz swojemu rozmówcy jedynie krótki ukłon. Najwyższy czas, abyś zniknął z oczu wszystkich zainteresowanych.

Przejdź do paragrafu **19**.

18

Nadal zastanawiasz się, dlaczego nie zabili Cię tam, w obozie. Przecież tego wymagał kodeks. Zabójstwo dowódcy zawsze należy przypłacić życiem. A oni zamiast tego skazali Cię na banicję. W ciągu tygodnia miałeś opuścić ziemie Cesarza Takamury, które w najbliższym czasie według planu spiskowców miały przejść w ich ręce. Może śmierć Igarashiego była im na rękę? W końcu w gnieździe zdrajców spisek goni spisek.

Misumi ruszyła w drogę razem z Tobą. Kochana Misumi... Bez niej świat stałby się dla Ciebie nie do zniesienia. Wieść o śmierci ojca nie zasmuciła jej jakoś specjalnie. Czasami wydawało Ci się, że mimowolna tułaczka z Tobą po pogrążonej w chaosie prowincji sprawia jej nawet większą przyjemność niż towarzystwo rodzica. Kocha Cię ponad wszystko, teraz nie masz co do tego żadnych wątpliwości. Wobec tego nie pozostaje Wam nic innego, jak tylko zacząć nowe życie. Gdzieś pośród chińskich gór.

GRATULUJĘ!!! *To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł* ***„Ojcobójca”.*** *Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.*

Pozdrawiam,

Autor

19

Uzyskujesz **Informację #2**.

Wychodząc z namiotu Mistrza Igarashiego, czujesz na sobie ciężkie spojrzenia wszystkich obecnych w nim mężczyzn. Właśnie okryłeś hańbą nie tylko siebie, ale i swojego pana. Zdenerwowany przystajesz na pustym placu przed namiotem i z przestrachem spoglądasz za siebie. Ku twojemu zdziwieniu zza kotary prowadzącej do jego wnętrza wyłania się nie tłum rozwścieczonych samurajów gotowych posiekać Cię na kawałki, ale osamotniony Mistrz Hiro. Sądząc po jego minie, nawet on nie jest

zadowolony z podjętej przez Ciebie decyzji. Starzec przystaje obok Ciebie, wzdycha ciężko, po czym wdaje się w zadziwiająco długi jak na niego monolog.

– Dokonałeś dzisiaj kilku niezwykłych rzeczy, Hideyoshi. Upokorzyłeś Mistrza Igarashiego przy wszystkich jego dowódcach. Mam nadzieję, że zdajesz sobie sprawę z konsekwencji? Akira na pewno ci tego nie wybaczy, tego możesz być pewien. Jeśli naprawdę chciałeś bronić honoru ukochanej i bronić waszego związku, trzeba było to załatwić na osobności. Zachowałeś się jak młokos, który nie umie utrzymać nerwów na wodzy.

– Co w takim razie mam zrobić? – pytasz ostro, nie mogąc znieść słów krytyki ze strony Mistrza Hiro.

Już sama świadomość tego, że postąpiłeś źle, jest dla Ciebie wystarczająco ciężka, słowa krytyki nie są Ci więc jeszcze potrzebne.

– Zapomnij o niej, Hideyoshi. To przede wszystkim. Jeśli to zrobisz, możliwe, że Akira ci wybaczy. Tak naprawdę tu chodzi tylko i wyłącznie o nią. Akira nie może znieść myśli, że pałasz miłością do jego córki, zresztą nawet gdyby zgodził się na wasz związek, szansa, że w jego ślady pójdą inni wodzowie, jest bardzo nikła. Żaden z nich nie pozwoli na to, aby ronin zasiadł w przyszłości na cesarskim tronie. Stałbyś się powodem nowej wojny domowej.

Nie masz najmniejszej ochoty prowadzić dalej tej rozmowy. Jak na swój gust, usłyszałeś już wystarczająco dużo. Zastanawia Cię, dlaczego nagle wszyscy chcą troszczyć się o Twoje sprawy sercowe? Szczególnie, że według nich powinny one pozostać na drugim planie, jeśli nie dalej.

– Rozumiem, Mistrzu Hiro, ale jeśli pozwolisz, to sam będę decydował, co jest dla mnie słuszne, a co nie.

Przejdź do paragrafu **11**.

20

Sugerowany utwór muzyczny: Japanese War Music – Samurai Battle March

Obudziły Cię donośne uderzenia bojowych bębnów, znak, że czas najwyższy rozpocząć przygotowania do zbliżającej się bitwy. Powoli wstajesz z posłania i bez słowa nakładasz na siebie zbroję, którą Twoi słudzy przygotowali należycie do dzisiejszego starcia, w czasie gdy spałeś. Z namaszczeniem spoglądasz na swoją katanę, zastanawiając się, iluż to wrogów pozbawi dzisiaj życia? I w imię czego?

Nie czujesz nic. Jesteś spokojny i opanowany, a przynajmniej tak Ci się wydaje. Każdy wojownik tak do końca nie może pozbyć się strachu przed bitwą. Może jedynie nauczyć się go maskować.

W iście bojowym nastroju wychodzisz z namiotu. Gdzie nie spojrzysz, Twoim oczom ukazuje się identyczny obrazek – setki wojowników wyszykowanych do bitwy, odzianych w swoje najlepsze pancerze, a najlepsi z nich na koniach, powoli zmierzających na miejsce zbiórki. Nie namyślając się długo, także Ty idziesz w ich ślady.

Niebo nad Doliną Ishimao jest pozbawione jakichkolwiek chmur. Można powiedzieć, że jest nienaturalnie wręcz czyste. Niektórzy wojownicy zwykli mówić w takiej sytuacji, że to sam Hachiman chce przyjrzeć się bitwie. Kto wie, może rzeczywiście jest w tym powiedzeniu ziarnko prawdy.

Słońce powoli dawało się we znaki wszystkim wojownikom, choć do właściwego pojedynku z siłami cesarza Takamury pozostało jeszcze trochę czasu. Jak na razie samurajowie będący pod komendą Mistrza Igarashiego ustawiali się mozolnie w zwarte szeregi swoich chorągwi na szerokiej łące u wejścia do doliny.

Czwarta Chorągiew znajdująca się pod Twoją bezpośrednią komendą była już na miejscu, zwarta i gotowa do boju. Ośmiuset ludzi gotowych iść na śmierć z przekonaniem, że walczą o słuszną sprawę. Ciekawe ilu z nich wie, że obalenie cesarza nie zmieni praktycznie nic w ich obecnej sytuacji. Parskasz cicho śmiechem, uświadamiając sobie bolesną prawdę, że przecież w Twojej sytuacji ta walka również nic nie zmieni. W każdym bądź razie tak Ci się wydaje. Wydajesz kilka poleceń swoim

chorążym, a Ci natychmiast przekazują je podkomendnym. W zasadzie w takich chwilach masz tylko jedną, dosyć trywialną, radę dla swoich ludzi: nie dajcie się zabić.

Na chwilę Twój wzrok wędruje ku przeciwległej stronie doliny. Zgodnie z tym co przewidziano na wczorajszej naradzie, cesarz Takamura w przeciwieństwie do Was nie próżnował w nocy i podciągnął swoje oddziały w głąb górskiej niecki, wraz ze świeżo przybyłymi posiłkami. W tym momencie dzieli Was dystans nie większy niż kilka kilometrów. Tam, podobnie jak i w Waszym obozie, trwają teraz gorączkowe przygotowania do bitwy. Na pierwszym planie dostrzegasz rzędy cesarskich łuczników gotowych na odparcie Waszej pierwszej szarży. Bardziej martwi Cię jednak fakt, że łucznicy rzeczywiście zdążyli dotrzeć do cesarskiego obozu. Wczorajszego wieczoru łudziłeś się jeszcze, że nie uda im się tego dokonać.

Twoje rozmyślania przerywają nagle stanowcze okrzyki dowódców. Dają znak samurajom, aby się pośpieszyli. Nie mija zbyt wiele czasu, kiedy wreszcie całe wojsko jest gotowe do starcia. Mistrz Igarashi wyłania się wnet z tłumu swoich żołnierzy i staje naprzeciwko nich otoczony zwartym orszakiem giermków oraz dwójką pocztowych, którzy trzymali sztandary z symbolem rodu Igarashi. Przyszedł czas na ostatni element układanki przygotowujący do walnej bitwy, przemówienie wodza.

– Wojownicy Wolnej Japonii! – zagrzmiał potężnie Mistrz Igarashi dumnie siedzący na koniu, a rozstawieni wśród tłumu specjalni pomocnicy zaczęli natychmiast powtarzać jego słowa zgromadzonym dalej od swego wodza wojownikom. – Nadeszła dla nas chwila prawdy! Oto stoimy wspólnie u wrót stolicy kraju rządzonego przez tyrana i uzurpatora! Nadszedł wreszcie czas, aby wspólnie wznieść sztandar wolności i zawiesić go wysoko nad Kioto. Niech powiewa tam z dumą, jako symbol końca starego porządku. Zapewniam was, że wynik tej bitwy przejdzie do historii, a na waszą cześć będą układać pieśni. Walczcie dzielnie, a jeśli przyjdzie po was śmierć, jak na prawdziwych wojowników przystało, zaśmiejcie się jej prosto w twarz, zanim ustanie bicie waszych serc. Ruszajmy, po zwycięstwo!

Zakrzyknął po raz ostatni Mistrz Igarashi, po czym obrócił się w stronę wojska cesarza Takamury, wyjął z pochwy swoją katanę i wymownym, choć nieco patetycznym gestem dał znak do ataku.

Jako pierwsza do starcia wyznaczona została Druga Chorągiew. Zgromadzeni w niej wojownicy ruszyli galopem w stronę sił cesarza Takamury. Kiedy dotarli mniej więcej do środka doliny Ishimao, a dystans pomiędzy nimi a wrogiem zmniejszył się dostatecznie mocno, przyśpieszyli jeszcze bardziej, aby tuż przed zwartą linią wroga, który wyszedł im na spotkanie, cwałować już co sił w końskich nogach. Zanim jednak do tego doszło, zgodnie z Twoim przewidywaniem, wojowników Mistrza Igarashiego przywitał deszcz cesarskich strzał. Wielu żołnierzy padło pod jego naporem. Na szczęście zaraz za Druga Chorągwią szła Trzecia. Dopiero za nimi dreptałeś Ty ze swoim oddziałem.

W mgnieniu oka, gdy dotarliście do cesarskich wojsk, całą dolinę wypełnił szczęk żelaza, przerywany jedynie krzykami umierających. Zawsze wiedziałeś, że w bitwie najgorszy jest pierwszy kontakt z wrogiem, potem czas na rozmyślania o taktyce i strategii umyka gdzieś pomiędzy jednym a drugim pojedynkiem, a najważniejsza staje się wola przetrwania oraz wiara we własne umiejętności.

Na polu, w źródle rzeki Takedo, z każdą chwilą ściera się coraz więcej wojowników. Ze względu na bliską odległość od celu łucznicy cesarza zaprzestali już ostrzału i rzucili się do walki, by pomóc piechurom. Wtedy też Akira zdecydował się na walne natarcie. Jeden z jego przybocznych zadął w róg, a wszystkie pozostałe w rezerwie jednostki ruszyły przed siebie w ostatni, szaleńczy bój.

Z namaszczeniem wyjmujesz z pochwy swoją katanę i przyłączając się do krzyku pozostałych wojowników i z odwagą w sercu ruszasz przed siebie. Twoi ludzie idą w ślad za Tobą. Kiedy docierasz do pierwszego martwego żołnierza, podziurawionego przez cesarskich łuczników, w Twoje serce wkrada się odrobina strachu. Świadomość tego, że nie jesteś nieśmiertelny, przenika Cię do szpiku kości. Wiesz, że w każdej chwili możesz zginąć i to uczucie przeraża Cię chyba najbardziej.

Jeśli posiadasz **Informację #2**, przejdź do paragrafu **21**. W przeciwnym wypadku idź do paragrafu **22**.

21

Sugerowany utwór muzyczny: Japan samurai theme song

Bitewny zgiełk unosi się nad całą Doliną Ishimao. Szczęk stalowych katan uderzających o siebie jest jedynym dźwiękiem jaki w tej chwili dociera do Twoich uszu. Nie widzisz także nic poza falą nadciągających wrogów.

Nie myślisz o niczym.

W tej chwili nie istnieje dla Ciebie nic, dobro, zło, nienawiść, miłość... Nawet czas przestał istnieć. Jesteś tylko Ty i coraz to nowe hordy wrogów bez imienia i twarzy, które musisz pozbawić życia.

– Za Wolną Japonię! – krzyczysz co sił w płucach, choć tak naprawdę dawno przestałeś wierzyć w siłę tego hasła, jednocześnie tniesz nadbiegającego przeciwnika prosto w odsłoniętą tylko minimalnie szyję.

Zwinnym pół–piruetem mijasz upadające jeszcze ciało i bez litości wbijasz katanę w plecy kolejnego przeciwnika, który niefortunnie ustawił się do Ciebie tyłem.

Nie masz pojęcia, jak radzą sobie Twoi wojownicy. Przesz do przodu, nie oglądając się za siebie. Jedynie fakt, że jeszcze żyjesz, pozwala Ci mieć nadzieję, że podążają za Tobą, biorąc z Ciebie przykład i zbierając równie krwawe żniwo.

Przystajesz na moment dopiero w chwili kiedy drogę zagradza Ci nienaturalnie wysoki i postawny samuraj. Jego zakrwawiona zbroja i miecz wyglądają naprawdę upiornie na tle ścielących się gęsto dookoła was ciał. Nie czekając na jego reakcję, nacierasz jako pierwszy. Celujesz w tętnicę udową, chcąc w ten sposób spowolnić ruchy swojego przeciwnika i szybko pozbawić go życia, ale ten okazuje się być nad wyraz szybki. Zręczną kontrą blokuje Twoje uderzenie i odpowiada krótką fintą. Co prawda udaje Ci się uniknąć ciosu, ale Twój przeciwnik atakuje raz jeszcze, tym razem tnąc pionowo z góry na dół. Siła uderzenia jest tak wielka, że miecz nieomal wypada Ci z rąk. Szybko poprawiasz niepewny uchwyt na rękojeści i krótkim wypadem próbujesz trafić w brzuch wielkoluda. Ostrze miecza rozcina jeden ze skórzanych pasów jego zbroi, ale poza tym nie czyni mu żadnej większej krzywdy. Postanawiasz zatem zmienić taktykę i zataczając półkole, próbujesz obejść go z boku. Uważając na martwe ciała ścielące się równo na polu bitwy, okrążasz go, czekając na jego reakcję. Ten nie bez

zwłoki bierze krótki rozpęd i rusza na Ciebie tak, jakby chciał Cię staranować. W głębi duszy tylko na to czekałeś. Zanim wielkolud zdołał się zorientować w Twoim planie, odskakujesz w bok, a cesarski wojownik wpada siłą rozpędu na dwa leżące na sobie trupy. Z głośnym hukiem ląduje na ziemi, a Ty korzystając z okazji, podchodzisz do niego i z całej siły wbijasz mu miecz w plecy.

Niestety, nie dane Ci jest cieszyć się z tej krótkiej chwili triumfu ponieważ, nagle czujesz jak robi Ci się przeraźliwie wręcz zimno. Nie możesz złapać tchu, ręce odmawiają ci posłuszeństwa, a miecz pada bezwładnie na ziemię. Pięknie... Ktoś właśnie potraktował Cię w ten sam sposób jak Ty cesarskiego wojaka. Walcząc z bólem, spoglądasz w dół, szukając jego źródła. Pierwsze co udaje Ci się zarejestrować, to stalowe ostrze wyłaniające się z Twojej klatki piersiowej. Dopiero potem Twoją uwagę zwraca ogromna plama krwi na Twojej zbroi. Próbujesz coś powiedzieć, ale zamiast słów z Twoich ust wydobywają się tylko krwawe bąble. Twój oprawca nachyla się nad Twoim ramieniem i szepcze Ci wprost do ucha:

– Ostrzegałem cię, Hideyoshi. Każda zniewaga musi zostać pomszczona. Szkoda, że tak musiało się to skończyć. Byłeś dobrym wojownikiem, ale brak Ci zdecydowania. Trzeba było mnie zabić, kiedy miałeś okazję.

Natychmiast rozpoznajesz głos Mistrza Igarashiego jednakże zanim udaje Ci się odezwać, starzec odsuwa się od Ciebie, wyszarpując jednocześnie miecz z Twoich pleców. Zawieszony przed oczami obraz nagle staje się niezwykle spokojny. Jedyne czego żałujesz, to to, że nie możesz pożegnać się z Misumi. Jeszcze przez kilka sekund starasz się zapanować na urywanym oddechem, po czym padasz bez życia na ziemię.

To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory, jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł ***„Smak zemsty”****. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.*

Pozdrawiam,

Autor

22

Sugerowany utwór muzyczny: Japan samurai theme song

Kiedy tylko docierasz do pierwszego rzędu wrogów czekających pośrodku doliny, dotychczasowy świat przestaje dla Ciebie istnieć, zostajesz tylko Ty i oni, a wir walki pochłania Cię bez reszty. Twój miecz zatacza śmiertelne kręgi, pozbawiając życia coraz to większą liczbę przeciwników. Po powaleniu szóstego z kolei wroga przestajesz już liczyć swoje ofiary.

Cięcie, odskok, zasłona, pchnięcie, blok.

Nagle gdzieś na horyzoncie w niezbyt dalekiej odległości udaje Ci się dostrzec łopoczący na wietrze cesarski sztandar. W jednej sekundzie podejmujesz decyzję – musisz go zdobyć. Gdyby udało Ci się tego dokonać, bitwa mogłaby się zakończyć zdecydowanie wcześniej, niż planował to Mistrz Igarashi. Niestety, pech chciał, że drogę do cennego proporca zastępuje Ci wyjątkowy wojownik. Nie byłoby w tym nic dziwnego, w końcu w ciągu ostatnich kilkunastu minut poharatałeś ich już całkiem sporo, ale tego konkretnego samuraja wyróżnia to, iż prezentuje się on naprawdę przerażająco. Na twoje oko mógł mierzyć około dwóch metrów wzrostu, jednak bardziej od jego ponad przeciętnej postury, zadziwia Cię jego ubiór. Wielkolud bowiem odziany jest jedynie w skórzane spodnie, które w trakcie trwającej cały czas bitwy zdążyły już dobrze nasiąknąć krwią i przybrać ciemnoczerwony kolor. Jego nagi tors znaczyło kilka świeżych, ale niezbyt głębokich, ran z których leniwie sączyła się brunatna posoka. Nie dając Ci czasu do dalszego namysłu, cesarski wojownik naciera na Ciebie z niewiarygodną szybkością. Z trudem odbijasz pierwszy cios, odskakując jednocześnie w lewą stronę. Wyprowadzasz prostą kontrę połączoną z pchnięciem, ale Twój przeciwnik paruje je z łatwością. Korzystając z chwili nieuwagi wielkoluda, markujesz pchnięcie, po czym uderzasz pionowo z góry na dół.

Czujesz jak narasta w Tobie wściekłość. Chciałbyś, żeby ta bitwa już się skończyła. Jedyne o czym tak naprawdę marzysz to wtulić się w ramiona Misumi i zasnąć u jej boku, nie myśląc zupełnie o jutrze. Niestety, zamiast tego musisz siać śmierć w szeregach zupełnie obcych sobie ludzi, którzy zapewne zostali na nią wysłania bynajmniej nie z własnej woli. Myśląc o tym, dekoncentrujesz się na chwilę, co

oczywiście nie uchodzi uwadze cesarskiego wojownika. Wielkolud uderza poziomo, tnąc mieczem na wysokości Twojego brzucha. Zimna stal przecina cienką, skórzaną zbroję, rzeźbiąc w niej płytką dziurę. Syczysz cicho pod nosem, nie mogąc sobie wybaczyć, że dałeś się aż tak łatwo zaskoczyć. Jednakże, ku Twojemu zdziwieniu, nie jest to koniec niemiłych niespodzianek, jakie jeszcze miały Cię spotkać, albowiem wielkolud zamiast zwyczajowo po ataku wycofać się i zaczekać na Twój ruch, ciął raz jeszcze, tym razem z dołu ku górze. Naprędce złożony blok nie wytrzymuje impetu uderzenia. Zaskoczony do granic możliwości patrzysz, jak Twój miecz wypada Ci z rąk. Przerażenie natychmiast paraliżuje Twoje ruchy i myśli. Zanim udaje Ci się cokolwiek zrobić, zza pleców dobiega do Twoich uszu aż nader wyraźny krzyk.

– Padnij!!! – tak do końca to nie wiesz, czy krzyk ten aby na pewno skierowany jest do Ciebie.

Jednakże w obecnej sytuacji zastosowanie się do polecenia prawdopodobnie może uratować Ci życie i wydaje się jedynym rozsądnym wyjściem z sytuacji. Posłusznie padasz na ziemie, modląc się w duchu o ocalenie.

Skulony w sobie czekasz w napięciu na cios, który ostatecznie nie nadchodzi. Odrywasz wzrok od podłoża i podnosisz powoli głowę do góry. Widok, który ukazuje się Twoim oczom, uznajesz za co najmniej nietypowy. Oto bowiem cesarski wojownik leży tuż obok Ciebie na kolanach, a z jego klatki piersiowej wystaje rękojeść czyjegoś miecza. Twój tajemniczy wybawiciel z pewnością właśnie wyciągnął Cię z nielichych kłopotów. Kiedy sięga po zaklinowany w ciele wielkoluda miecz, natychmiast go poznajesz. To nikt inny jak sam Mistrz Igarashi.

Starzec wyszarpuje miecz z ciała martwego wroga, po czym wyciąga do Ciebie rękę i pomaga Ci wstać.

– Mało brakowało, Hideyoshi. Drugi raz może mnie przy tobie nie być. – Mówi spokojnie, uśmiechając się przy tym w dość ironiczny sposób.

Na dalsze zgryźliwe komentarze pod swoim adresem nie możecie sobie niestety pozwolić, ponieważ natychmiast w Waszym kierunku rusza kolejna fala przeciwników.

Kątem oka dostrzegasz cesarski sztandar, do którego jeszcze kilka chwil temu próbowałeś się dostać. Skoro zagrożenie ze strony nad wyraz umięśnionego samuraja znikło, możesz spróbować wykonać swój zamysł raz jeszcze. Rzucasz się biegiem

w kierunku coraz mniejszej grupki wojowników ochraniających proporzec z zamiarem ich unieszkodliwienia. Mistrz Igarashi pojmując w lot do czego zmierzasz, rusza w ślad za Tobą, przywołując do pomocy jeszcze kilka samurajów stanowiących jego przybocznych. Wspólnymi siłami po kilku minutach zaciętej walki, udaje się Wam zdobyć upragniony przedmiot. Mistrz Igarashi z wprawą godną niejednego młokosa zaczyna machać zdobycznym sztandarem w te i z powrotem, dając tym samym znać cesarzowi Takamurze oraz jego ludziom, że oto symbol ich władzy znalazł się w rękach spiskowców. To właśnie w tej chwili, widząc jak podlegli władzy cesarskiej samurajowie uciekają w popłochu z pola bitwy, zrozumiałeś jak wielką, choć symboliczną, moc ma sztandar. Uśmiechając się pod nosem, Akira przestaje nagle machać proporcem. Zadanie to powierza któremuś ze swoich wojowników, a sam klepiąc Cię po ramieniu, mówi:

– Zobacz, jak uciekają! To była chyba najłatwiejsza i najszybsza bitwa w jakiej miałem okazję wziąć udział, choć jednocześnie okazała się też tą najważniejszą. Kioto stoi przed nami otworem, Hideyoshi. Stolicy nikt nie będzie bronił. Jeśli się pośpieszymy, pod bramami miasta będziemy już za dwa dni. Hurrra! – krzyczy na koniec starzec, a w ślad za nim idą wszyscy znajdujący się w pobliżu mężczyźni.

Nawet Ty, który od początku podchodziłeś sceptycznie do całej buntowniczej wyprawy, przyłączasz się do rozentuzjazmowanego tłumu. Po raz pierwszy od bardzo dawna wydajesz się być spokojny. Wykonałeś zadanie, które zostało Ci powierzone, teraz nadszedł czas na to, aby zapewnić pomoc rannym i uczcić pamięć poległych. Jutro przyjdzie czas, aby pomyśleć o swoich dalszych losach. Wygraliście, a w ostatecznym rozrachunku tylko to się liczyło.

GRATULUJĘ!!! *To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory, jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł* ***„Droga do wolności”.*** *Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieję, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.*

Pozdrawiam,

Autor

23

Sugerowany utwór muzyczny: Japanese clasical koto sakura

Wnętrze namiotu momentalnie wypełnia przerażony jęk zebranych w nim mężczyzn. Okazałeś swojemu Mistrzowi zniewagę, a to w najlepszym wypadku mogło równać się z banicją.

– Zarzucasz mi tchórzostwo?

– Owszem, Mistrzu. Brak ci odwagi, aby zrobić decydujący krok w walce o tron cesarski. Od Kioto dzielą nas trzy dni drogi, nie rozumiem, dlaczego zamiast walczyć, chcesz zwlekać.

– Mistrzu Igarashi, jeśli mógłbym... – Najwyższy Herold próbuje wtrącić się w Waszą rozmowę, aby załagodzić jakoś sytuację, ale Akira przerywa mu w pół zdania, niemalże krzycząc.

–Milcz Hiro. Zbyt długo tolerowałem wybryki tego młokosa, nadszedł czas, aby wreszcie to zakończyć. Skoro nie akceptujesz mojej władzy i moich decyzji, to może sam spróbujesz przejąć dowodzenie nad wojskiem? Właśnie teraz będziesz miał ku temu okazję. – Akira zwraca się bezpośrednio do Ciebie, chwytając za rękojeść swojego miecza. A więc stało się, teraz nie masz już odwrotu!

Przejdź do paragrafu **12**.