

BESTIARIUSZ JAPONSKI 2

YŪREI

幽霊



BOSZ

Witold Vargas


LEGENDARZ

Specjalne podziękowania dla
Małgorzaty Vargas
za rysunki do przypisów oraz
piękne wzornictwo do oprawy ilustracji.
Gosiu, witamy w klanie.

Witold Vargas



Witold Vargas

BESTIARIUSZ
JAPONSKI 2
YŪREI

Konsultacja naukowa
Renata Iwicka

Kaligrafia kanji
Juan Rivera

BOSZ


LEGENDARZ

Drodzy czytelnicy!

Przedstawiam Wam owoc moich półtorarocznych zmagania z fascynującym światem japońskich duchów. Niniejsza książka jest kontynuacją *Bestiariusza japońskiego. Yōkai* i nosi tytuł *Bestiariusz japoński 2. Yūrei*. Czym zatem są *yūrei*? Najprościej mówiąc, to odpowiedniki europejskich duchów i upiórów. Istnieją znaczne różnice między duchami a *yūrei*, ale jest także wiele podobieństw, szczególnie w warstwie, która nas tu interesuje, czyli fantastyki i popkultury.

Książki z serii *Legendarz*, do której należy *Bestiariusz japoński 2. Yūrei*, nie pretendują do miana naukowych ani nawet popularnonaukowych. Nie roszczą sobie również pretensji do tego, by stanowić kompletne źródło informacji etnograficznych czy antropologicznych. Są raczej pewnego rodzaju wizytówką, zachętą do odkrywania nowych wspaniałych światów istot nadprzyrodzonych oraz do dalszych samodzielnych poszukiwań. Dlatego kluczową rolę odgrywają w nich ilustracje. Wkładamy w nie całe nasze serce i poprawiamy je tak długo, aż zyskają zdolność przemawiania swoim duchem. Mam nadzieję, że to nam się udaje. Choć opisy pełnią funkcję drugorzędą, nie znaczy to, że cokolwiek zmyślamy. Staramy się dotrzeć do najwiarygodniejszych źródeł. Zanurzanie się w tekstach źródłowych, odkrywanie nowych światów fantastyki ludowej traktujemy jako wspaniałą przygodę i zachęcamy Was do podążania naszym śladem. Takie jest założenie naszych książek, a jaką drogą powędrujecie, gdy już przejdziecie przez wrota, które dla Was otwieramy – to już kwestia indywidualna.

Ostatni rozdział tej książki nosi tytuł *Yūrei*. Ponieważ jest dosyć krótki, chciałbym tu nieco rozwinąć pewne pojęcia istotne dla zrozumienia wiary w duchy w kulturze japońskiej. Jeśli Was to nie interesuje, zakończcie czytanie wstępu wraz z tym akapitem. Dodam tylko, że choć podtytuł książki to *Yūrei*, to nie wszystkie istoty tu opisane można nazwać *yūrei*. Znalazło się tu bowiem kilka *yōkai*, których nie zamieściłem w pierwszej części. Zaczęły mnie więc nawiedzać nocami, aż zmusiły do przyjęcia na pokład. Wybrałem jednak spośród nich takie, które choćby w jakimś drobnym detalu pasują do tematu. Czasem przypominają duchy, jak *hikeshi baba*, albo zachowują się jak one – jak *ato oi kozō*. Ale nie znaczy to, że pomyliłem pojęcia. Podjąłem tę decyzję świadomie, by nieco urozmaicić treść książki i pokazać pewne aspekty kultury japońskiej w szerszym wymiarze. Zatem – miłego czytania i oglądania!

Jeśli jednak interesuje Was, jak to jest naprawdę z tymi *yūrei* i czy są one tożsame z europejskimi duchami, pozostanie tutaj jeszcze chwilę. Postaram się jak najzwięźlejš naszkicować pewne szczegóły, które pomogą lepiej, bardziej świadomie odczytać opisy na stronach książki. Zatem jeszcze raz. Czym są *yūrei*? Zaczniemy od samej nazwy. Słowo *yūrei* składa się z dwóch znaków *kanji*: 幽 – *yū*, co oznacza „przyciemniony”, „mglisty”, oraz 霊 – *rei*, co oznacza „ducha” lub „duszę”. Już na tym etapie widzimy pod-

bieństwa do naszego słowa „zjawą”, ponieważ zawiera ono pewne informacje o tym, jak się nam, żywym, ukazuje. Nie jest więc *yūrei* synonimem ducha – na to miano zasługuje raczej określenie *bōrei* (亡霊), w którym drugi znak jest taki sam, jak w wypadku *yūrei*, a pierwszy oznacza po prostu „zmarłego”. Słowem: *yūrei* to ta część *bōrei*, która z jakiegoś powodu nie może usiedzieć spokojnie w krainie zmarłych i nawiedza żywych. Nie wyjaśnia to wszystkich niuansów między naszym a japońskim systemem wierzeniowym. Zanim jednak pójdziemy dalej, wspomnijmy, co robią te dusze zmarłych, które nas nie nawiedzają, bo tu tkwi jedna z kluczowych różnic. Wynika ona z tego, że my jesteśmy chrześcijanami, podczas gdy Japończycy wyznają szintoizm i buddyzm. Otóż kiedy nasi zmarli czekają w czyśćcu na dzień sądu ostatecznego, by zostać skierowani na wieczne zbawienie, Japończycy, którzy odeszli z tego świata, czekają w jednej z sześciu krain zaświatów, zależnie od zasług, i tam pracują nad sobą albo i nie, by ulec reinkarnacji i narodzić się na nowo w możliwie jak najlepszym ciele. Podczas tej wędrówki po zaświatach nie są jednak całkowicie od nas odizolowani. Raz do roku w święto *Obon* – odpowiednik dawnych słowiańskich dziadów – wrota do naszego świata otwierają się i na krótki czas zmarli i żywi mogą się ponownie spotkać. Aby tak się stało, żywi winni o zmarłych stale pamiętać i oddawać im cześć. Do tego służą domowe ołtarzyki *butsudan*. Ale i to wszystko nie wystarczy, aby wędrówka duszy odbyła się w należyтым porządku i spokoju. Najważniejsze są ostatnie chwile życia, zanim dusza porzuci cielesną powłokę. Zarówno przyszyły nieboszczyk, jak i cała jego rodzina muszą dbać, aby ten czas, pełen spokoju i pogody ducha, spędzić na rytuałach oczyszczających. Jeśli w momencie śmierci jakieś sprawy ziemskie nie zostaną załatwione należycie, jeśli umierającego będą nękać złe myśli lub jeśli zabraknie obrzędów odejścia, dusza zmarłego może zabłądzić w drodze do zaświatów i powrócić do świata jako *yūrei*. *Yūrei* to jest właśnie dusza, która z jakiegoś powodu nie może zaznać spokoju, bo nęka ją żal, złość, chęć zemsty, jakieś zobowiązanie, jakaś niezałatwiona sprawa. Taką duszę będzie ciągnęło, by wpierv załatwić niedokończone sprawy na tym świecie – i dopiero pod warunkiem, że jej się to uda, będzie mogła kontynuować swoją podróż. To stanowi podstawową różnicę między *bōrei* a *yūrei*. Pierwsi pozostają sobą do momentu reinkarnacji, drudzy tylko do chwili, aż załatwią swoje zaległe sprawy i staną się wreszcie *bōrei*. W związku z tym większość *yūrei* bawi wśród żywych dość krótko, chyba że ich sprawa jest beznadziejna i nie da się rozwiązać. Tak jest w wypadku opisanej w tej książce *Okiku*.

Niektóre duchy nawiedzające świat żywych stanowią wśród *yūrei* coś w rodzaju elity. Należą do nich *onryō* i *goryō*. Te pierwsze, ponieważ kieruje nimi żądza zemsty, a dzięki nadprzyrodzonym mocom są bardzo skuteczne, te drugie, ponieważ osiągają status *kami* – bóstwa – albo wprost się od nich wywodzą i gotowe są sprowadzać na ludzi nieszczęścia na wielką skalę, z powodziami i pożarami włącznie, dopóki nie uczyni się zadość ich żądaniom. Więcej informacji o nich znajdziecie w książce, bo jedne i drugie mają swoją rubrykę.

ARIKURA NO BABA

„baba siodłomrówka”

Powiadają, że w Takayamie w prefekturze Gifu żyła w dawnych czasach jedna z najpotężniejszych czarownic świata. Niepozorna babuleńka nie złorzeczyła nikomu. Oprócz wtajemniczonych sąsiadów i krewnych mało kto w okolicy przypuszczał, że tak wątłe ciało jest zdolne do nadludzkich czynów. Ponoć pewnego razu pobliski wulkan gwałtownie i bez ostrzeżenia zaczął zatruwać okolicę toksycznymi wyziewami. Z dnia na dzień erupcja przybierała na sile, aż za gazami i pyłem na wszystkie strony trysnęły ogniste pociski. Siódmego dnia po erupcji *Arikura no baba* wstała, aby przejść się po okolicy. Ujrzała sąsiadów pakujących dobytek i dołączających do długiej kolumny uciekinierów. Powolnym krokiem udała się do pobliskiej kapliczki i zapaliwszy kadzidełko, przysiadła spokojnie, składając ręce do modlitwy. Nikt nie zwracał uwagi na ciche mamrotanie staruszki ani nie pomyślał, żeby zabrać ją stamtąd, zanim dotrą do niej piekielne wyziewy. Nikt się również nie spodziewał, że zdoła ona przemówić do ducha wulkanu, by go udo-bruchać. W miarę jak okolica pustoszała, trujące chmury i deszcz ognia powoli zaczęły zanikać. Ludzie nieufnie zatrzymali się w połowie drogi, a gdy góra całkiem się uspokoiła, wrócili do swoich domów. Wtedy zauważyli *Arikura no babę*, która zakończywszy recytowanie mantr, uniosła się z kolan i strzepnęła z nich kurz, po czym powolnym krokiem podreptała do swej chatki za wsią. Ludzie nabrali do niej wielkiego szacunku. Niektórzy ofiarowali jej w podzięce wielkie bogactwa, lecz *Arikura no baba* nie była nimi zainteresowana. Znaleźli się jednak i tacy, którzy nie omieszkali poszukać dziury w całym. Podejrzewając ją o oszustwo, zażądali dowodów jej mocy. Wskazali na pobliski *onsen** i rzekli grubiańskim tonem, że jeśli naprawdę jest tak potężna, powinna móc ostudzić jego wody, by ludzie mogli się w nim kąpać. Staruszka, nie wdając się z nikim w dyskusję, wstała, podeszła do zbiornika, rzuciła do niego starą podkowę i woda natychmiast stała się chłodna i przyjemna. Do dziś okoliczni mieszkańcy zanurzają się w niej w upalne dni.



* *Onsen* – źródło termalne. Tradycyjne miejsce zimowych kąpiei Japończyków.



猿猫の宴



GAGŌZE

„duch świątyni Gangō-ji”

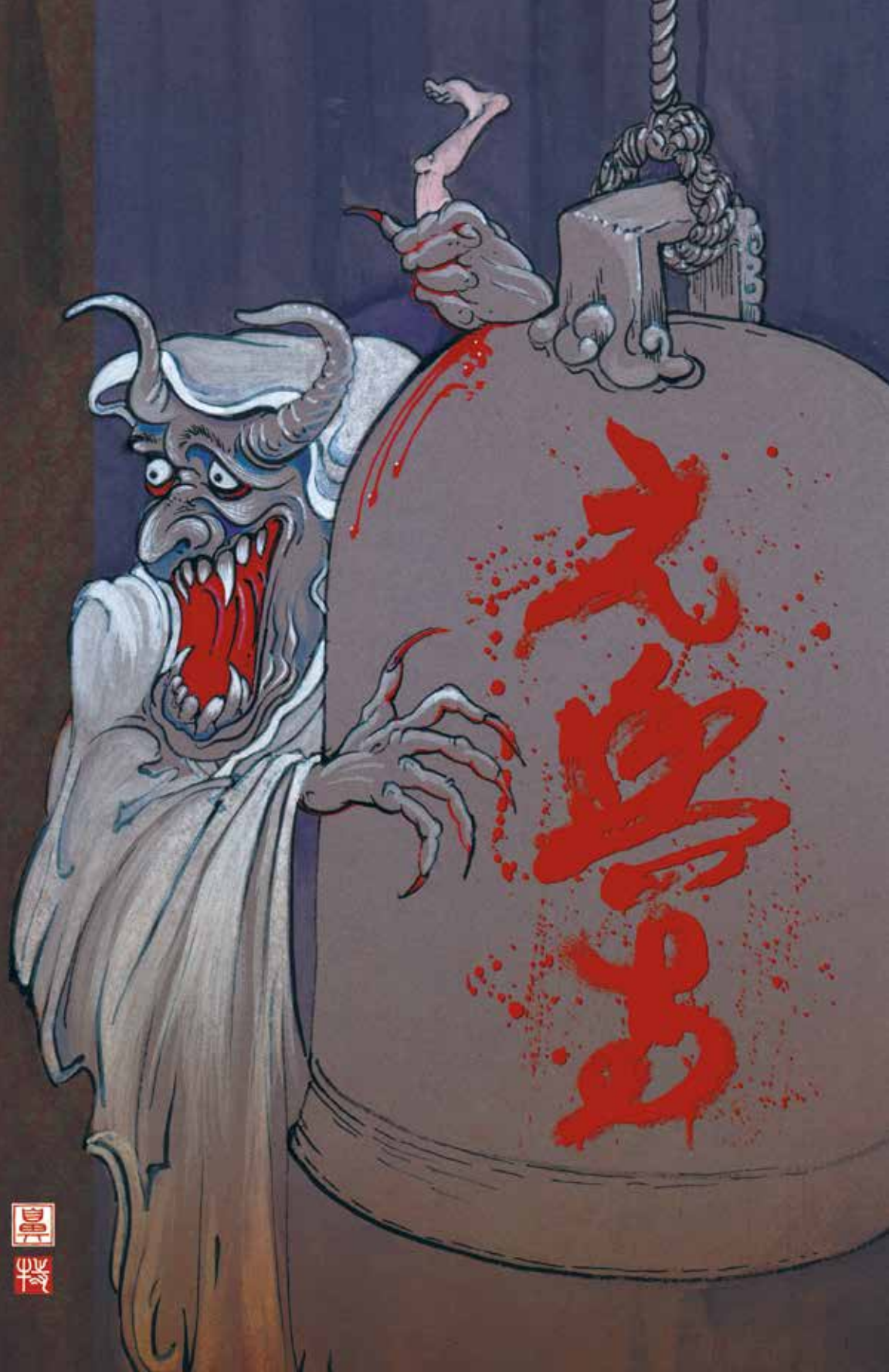
Pewien *reiki** ludożerca grasował w dawnych czasach w pobliżu dzwonnicy** świątyni Gangō-ji. Co noc jeden z nowicjuszy kończył niemal w całości w jego przepastnym kałdunie. Rozrzucone po całym dziedzińcu obgryzione kości ofiary zbierano przed świętem, nim rozniosły je psy. Nikt nie mógł zaradzić tej masakrze, aż do dnia, gdy w szeregi adeptów wstąpił pewien wyjątkowy chłopiec. Z głowy wyrastały mu węże, z karku zwisał potężny ogon, którym potrafił wywijać niczym batem, a siłę miał nieziemską. Powiadają, że spłodził go sam bóg pioruna *Raijin****. Gdy młody mocarz skończył dziesięć lat, pokonał najsilniejszego zapaśnika cesarza, a później został powołany do służby w świątyni Gangō-ji. By rozprawić się z potworem, nowicjusz sam oddał mu się na pożarcie. Na widok zbliżającego się *gagōze* reszta mnichów uciekła w popłochu, ale syn boga pioruna bez wahania chwycił go za czuprynę i toczył z nim walkę aż do świtu. Chcąc uchronić się przed światłem słonecznym, *reiki* zerwał się z uwięzi, zostawiając w rękach nowicjusza własny skalp. Tego samego dnia wszczęto poszukiwania właściciela zakrwawionej czupryny i odkryto, że należy do pewnego robotnika świątynnego, który spoczywał od lat w pobliskim grobie. Odpukać, do dziś w Gangō-ji nikt więcej nie został pożarty. Chłopiec o pioruńskiej sile pozostał w świątyni do późnej starości, pokonując kolejno wszystkie stopnie hierarchii kapłańskiej, aż został *dōjō-hōshi* [10]. Skalp *reiki* jest cennym eksponatem świątynnego skarbcza, a w tamtych stronach do dziś straszy się dzieci potworem, któremu przekręcono po dziecięcemu nazwę z Gangō-ji na *gagōze*.

* *Reiki* – *Bestiariusz japoński. Yōkai*, s. 160.



** Tradycyjna dzwonnica świątynna.

*** *Raijin* – *Bestiariusz japoński. Yōkai*, s. 158.



HASHIKA DŌJI

„odrowe dziecko”

Tak jak wiele innych demonów, *hashika dōji* przedostał się na ten świat, gdy po raz pierwszy wydrukowano jego wizerunek na *hashika-e* [18] rozwieszanych na murach miasta w czasie szalejącej odry. „Odrowe dziecko”, tak bowiem tłumaczy się nazwę *hashika dōji*, nie przypomina dzieciaka, a raczej roslęgo mężczyznę. Nieomal olbrzyma. Nie nosi dziecięcej fryzury. Jego rozwichrzona grzywa zakrywa mu pół pleców, a blade ciało pokryte krostami jest jedynym objawem choroby. Postawa i wyraz twarzy nie zdradzają najmniejszych oznak osłabienia, wręcz odwrotnie. By nad owym demonem zapanować, siłuje się z nim cały tłum postaci sięgających mu zaledwie do pasa. Przeciwnicy *hashika dōji* to duchy zawodów, którym w okresie zarazy groziło bankructwo. Są więc łąziebny z wiadrem, szynkarz i dama do towarzystwa. W obronie odrowego dziecka staje jedynie aptekarz. Jego głowa to porcja leku na odrę – niewątpliwie towar pierwszej potrzeby. *Hashika dōji* jest więc duchem epidemii odry we własnej osobie.

Jego wygląd i nazwa jednoznacznie kojarzą się z *Shutendōji*, o którym pisałem w pierwszej części *Bestiariusza japońskiego*. Czy istnieje jakiś związek między tymi demonami? Niewykluczone. Historia o zabiciu *Shutendōji* zbiega się z jedną z epidemii ospy, która nawiedziła Japonię. Maluje się go pijanego do nieprzytomności i z twarzą na wpół przewartą przez chorobę.

Rysunki *hashika-e*, na których widnieją wizerunki *hashika dōji* i *Shutendōji*, jednoznacznie kojarzą zamiłowanie do mocnych trunków i innych uciech cielesnych z zarazą. Oba demony zwane są *dōji*, choć dziećmi nie są. Ten przydomek należy traktować raczej jako synonim nieokrzesanego przybysza z zaświatów.



井中

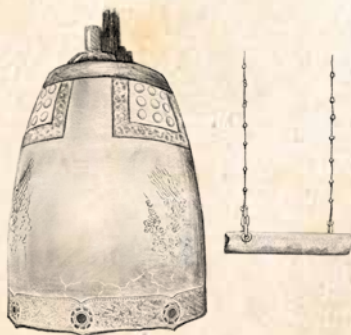


KIYOHIME

„księżniczka *Kiyo*”

Potwór, w którego zamieniła się panna *Kiyo*, jest jednym z najstarszych *yūrei*, którego historia została dobrze udokumentowana zarówno w tekstach, jak i w malowidłach. Rzecz się dzieła w okresie Muromachi [33]. W tamtych czasach obyczaj dopuszczał dwa sposoby zawarcia małżeństwa: przez swatanie albo przez utratę dziewictwa, czego już cofnąć nie można było. Bywało więc, że młody mężczyzna podkradał się do sypialni swojej wybranki i wykorzystując przewagę siłową oraz efekt zaskoczenia, pieczętował związek nieodwracalnie. Zdarzały się jednak również sytuacje odwrotne – i o tym właśnie opowiada historia *Kiyohime*.

Powiadają, że młoda dziewczyna wyjątkowej urody została wprowadzona w błąd przez własnego ojca żartownisia. Powiedział jej, że mnich, który tej nocy zatrzymał się u nich na noc, zostanie jej mężem. Panna, uradowana, ale bardzo nieokrzesana w sprawach miłosnych, wkradła się do pokoju mnicha, rozebrała się i położyła obok niego. Inni twierdzą, że *Kiyohime* od dawna miała oko na przystojnego duchownego i nie mogąc doczekać się wzajemności w uczuciach, postanowiła posiąść go siłą. Dość powiedzieć, że para znalazła się w komnacie sama, ona naga, a on na wpół rozebrany jej rękami. Ponieważ złożył już śluby czystości, z których nie zamierzał rezygnować, młody mnich zerwał się gwałtownie i odepchnął dziewczynę, by salwować się ucieczką. Kumulacja złości, upokorzenia i niezaspokojonej żądzy spowodowały, że gdy panna rzuciła się w pogoń za ukochanym, zamieniła się w węzowego smoka. Pod tą postacią była szybsza i silniejsza. Rychło dogoniła ofiarę, która w ostatniej chwili zdołała schować się do wielkiego, świątynnego *bonsbō**. Jego grube ściany ochroniły biedaka przed zębami i pazurami potwora, lecz nie przed płomieniem jego namiętności, który rozgrzał dzwon do czerwoności i spalił mnicha na popiół. Dzwon do dziś znajduje się w świątyni Dojoji w Kanemaki wraz z malowidłem, na którym można prześledzić historię *Kiyohime*. A skoro jest dzwon, z pewnością *yūrei* niezaspokojonej księżniczki również czai się gdzieś w pobliżu. Zaleca się, by przystojni mężczyźni zbyt długo nie bawili w tym świętym przybytku. Istnieje bardzo popularna sztuka teatralna zatytułowana *Dojoji* o historii *Kiyohime*, w której bohaterka zmienia się w wielkiego, rogatego węża.



* *Bonsbō* – dzwon świątynny.



清姬

MOMONJII

„wiewiórka straszycło”

Tak jak wiele innych *yōkai*, *momonjii* jest istotą – w tym wypadku *nobusumą**, która uległa przekształceniu po osiągnięciu sędziwego wieku. Duchy te nie mają już siły napadać na ludzi z wysokości drzew. W tym celu przybierają postać człekopodobną, ale delikatnie zdradzającą zwierzęce pochodzenie. Mają gęste owłosienie na ciele, pozostałości po błonach lotnych pod pachami, a spojrzenie perfidne i przenikliwe. Grasują nocą w mało uczęszczanych okolicach i wypatrują samotnych ofiar. Poszukują zwłaszcza dzieci, które lekceważą ostrzeżenia rodziców, by nie oddalać się zbyt daleko od domów. Ponoć nazwa *momonjii* jest zlepkiem określeń dwóch innych *yōkai*, mianowicie straszycła *gagōze* i jednego z gatunków wiewiórek latających – *momonga* [42]. Na ilustracji *momonjii* wykonanej przez Toriyamę Sekiena widnieje opis, z którego wynika, że ten potwór nie tylko porywał dzieci, ale także potrafił się z nimi bawić, przybierając postać radosnego szkraba, dorosłych zaś zarażał groźnymi chorobami. Powiadają również, że ukazywanie się tego ducha ma związek z zakazem spożywania mięsa zwierzęcego, który obowiązywał w pewnym okresie w Japonii.

* *Nobusuma* – *Bestiariusz japoński. Yōkai*, s. 132.

百々表



SHICHININ MISAKI

„siedem pokutujących duchów”

Odpowiednik naszego homena, opisanego w *Bestiariuszu słowiańskim*. Są takie miejsca w Japonii, gdzie do dziś w pobliżu akwenów można spotkać ponury orszak siedmiu duchów. To *shichinin misaki*. Podążają w milczeniu, nie zaczepiając nikogo, lecz biada temu, kto śmie stanąć im na drodze lub przyciągnąć ich uwagę. Jeśli to następuje, ten z duchów, który idzie przodem, nagle mocno się ożywia, podchodzi do intruza i dotyka go laską, po czym każdy odchodzi swoją drogą. Jeszcze tego samego wieczora ofiara zapada nagle na ciężką chorobę i rychło umiera. Gdy ciało ofiary uwolni duszę, ta natychmiast rusza do *shichinin misaki*, które na nią czeka nad pobliskim zbiornikiem wodnym. Zauważona z daleka przez inne duchy, jest serdecznie witana i zachęcana, aby dołączyła do orszaku. Jeśli tak się stanie, ten, który dotknął ofiary laską, żegna się czule z kompanami i wznosi się prosto ku nirwanie, zostawiając po sobie miejsce dla nowego przybysza. Zasada jest jedna. Duchów pokutujących musi być zawsze siedem, aby więc jedna dusza mogła odejść, musi znaleźć kogoś na swoje miejsce. Istnieje wiele sprzecznych legend na temat pochodzenia tej przeklętej siódemki. Najbardziej wiarygodna opowiada o pechowym samuraju, który w bitwie stanął po stronie przegranych. Nowy władca kazał mu popełnić *seppuku*, co samuraj natychmiast uczynił. A że był dobry i sprawiedliwy dla swojej drużyny, wszyscy jego kompani, w liczbie siedmiu, podążyli za nim w zaświaty. Gdy jednak znaleźli się już po tamtej stronie, uznali, że śmierć im się nie należała. To poczucie niesprawiedliwości uczyniło z nich *yūrei*. Nie łamiąc szyku bojowego, powrócili do świata, by siać śmierć. Dziś skład orszaku jest zupełnie inny niż oryginalny, bo wszyscy zostali już dawno podmienieni, niemniej przekleństwo *shichinin misaki* ma się dobrze i nadal zbiera swe ponure żniwo.

Inni twierdzą, że „drużyna siedmiu” to upiory zrodzone z siódemki bezlitosnych mnichów, których zabili poddani, a jeszcze inni uważają, że początek orszaku śmierci dała pułapka na borsuka olbrzymia, do której wpadło siedmiu żołnierzy z klanu Taira.

Kimkolwiek są, pomimo setek lat pokuty biją rekordy skuteczności wśród *onryō*, przez co są względnie żywym dowodem na prawdziwość starego porzekadła: „W kupie siła”.

W zachodniej Europie istnieje bardzo podobny wątek zwany orszakiem śmierci. Nie składa się z konkretnej liczby duchów, ale tak jak u *shichinin misaki*, jeden duch idzie przodem ze świecą lub z monstrencją. Kto przyjmie ten dar od ducha, ten musi zająć jego miejsce.



七人三日月



YADŌKAI

„duch wędrowny”

Jest prawdopodobnie mściwym duchem zmarłego tragarza górskiego. Być może *yadōkai* został zmuszony udać się kiedyś na wyprawę z małym synkiem, ponieważ nie miał go komu oddać pod opiekę, i dziecko zmarło z zimna lub w wypadku, a po nim ojciec odebrał sobie życie z rozpacz. Czy z tego, czy z innego powodu – *yadōkai* grasuje w pobliżu domów i wypatruje dzieci samotnie bawiących się o zmroku, by je ze sobą zabrać w zaświaty. Zgodnie z dawnym zwyczajem woła: „*Yadōka!*”, co należy rozumieć jako „Udzielcie mi noclegu!”. O ile za życia mógł liczyć na gościnę, o tyle jako duch nie może już wchodzić do domów frontowymi drzwiami. Na jego zawołanie ludzie zamykają drzwi na zasuwę i czekają w milczeniu, aż demon przejdzie. Niestety, zdarza się, że *yadōkai* wślizgnie się tylnymi drzwiami lub oknem do domu, gdzie znajdują się dzieci. Nawet całkiem grzeczne mogą paść jego ofiarą. Badacze twierdzą, że tak naprawdę opisany tu duch należy do wędrownego mnicha imieniem Koya Hijiri, który miał zwyczaj zatrzymywać się u ludzi na nocleg. Z jakiegoś powodu po kilku latach jego praktyk ukuto porzekadło: „Nie zapraszaj Koya Hijiriego do domu na nocleg, bo córka zostanie ci zabrana i będzie ci wstyd”. Czy to oskarżenie było zasadne, czy były to jedynie ciche pomówienia, dość powiedzieć, że z czasem ludzie nabrali przekonania, że Koya Hijiri jest porywaczem dzieci i stąd mógł powstać *yadōkai*.

荷色怪



Drogi czytelniku!

Trzymasz w rękach drugą część *Bestiariusza japońskiego*. Napisałem go i zilustrowałem, by podzielić się nieco szerzej fascynującym światem japońskich duchów i demonów. Tych malutkich, tych średnich, których jest najwięcej, i tych potężnych, których okiem nie zmierzysz. W pierwszej części opisałem głównie stwory z rodziny *yōkai*, w drugiej zaś najwięcej uwagi poświęciłem *yūrei*, czyli duchom, które z jakichś powodów błąkają się po ziemi, zamiast grzecznie odbywać swoją wędrówkę po zaświatach. Ich pobyt wśród żywych nie wróży nic dobrego. Owszem, niektóre *yūrei* bywają spokojne, ale jest ich zdecydowana mniejszość, a i tak budzą niepokój. Mam nadzieję, że masz mocne nerwy, że nie rzucisz tą książką przerażony w kąt i nie skryjesz się pod kołdrą na wieść o krwawej *ao nyōbō*, podstępnych *fudakaeshi*, mściwej *Kasane* czy bezlitosnych *tatarigami*. Musisz uzbroić się w odwagę.

Jeśli wytrwasz, przeżyjesz niezapomnianą przygodę, w której towarzyszyć Ci będą ilustracje mojego autorstwa. Włożyłem w nie całe swoje serce. Inspirowałem się sztuką japońską, ale także wprowadziłem kilka innowacji. Wiele dni spędziłem, wertując dokumenty źródłowe i maczając pędzel w rozwodnionych farbach. Wielu nocy nie przespałem, wypatrując, czy za oknem nie czają się duchy, które malowałem za dnia. Moja przygoda trwała półtora roku. A teraz zapraszam do niej również Ciebie.

