

La Queste del Saint Graal

Magdalena
Madej Reputakowska

Text jest przeznaczony do
systemu Siódme Morze.



*Intemerata et uict'
muri bñdicta fuit
caris atq; incompa
bilis uirgo dei dei*



La Queste del Saint Graal

Artykuł ma na celu przybliżyć prowadzącemu wspaniałą literaturę arturiańską i pomóc wykorzystać jej elementy w trakcie tworzenia scenariusza do gry fabularnej. Zawarty tu materiał nawet w połowie nie wykorzystuje bogactwa i kontekstów mitów o **Graalu**. Ze względu na przejrzystość i czytelność tekstu dokonałam wielu uproszczeń, ale starałam się zachować jak najwięcej z wyjątkowego piękna arturiańskich motywów. Ponieważ poszukiwania magicznego kielicha rządzą się własną konwencją, pozwoliłam sobie nałożyć ją na zasady rozgrywki proponowane przez autorów *Siódmego Morza*. Dlatego też dokonałam kilku istotnych zmian w obowiązującej, podręcznikowej wizji Avalonu.

Wyruszymy zatem na poszukiwanie **Graala**.



Mit arturiański

Popkultura bezwzględnie obeszła się z materia arturiańską i wykreowała w powszechnej świadomości bardzo ubogi obraz **Graala**. Można wyodrębnić dwie główne tendencje degradacji mitu. Pierwszy to tandetna opowiadka o naiwnym i świętobliwym rycerzyku, który odnajduje złoconą puszkę. Drugi zaś to brudne, śmierdzące średniowiecze, w którym nie ma miejsca na żadne świętości i na końcu okazuje się, iż żaden kielich nie istnieje. Oczywiście są jeszcze setki książek fantasy, które dość wiernie powielają schematy opowieści o **Graalu**. Pomimo, że utwory te często w całości kopiują fragmenty arturiańskich legend, cierpią na nadwyżki ciężkostrawnego patosu lub zupełnie brak im wzniosłości.

Z wymienionych powyżej powodów zamierzam zaproponować i przedstawić Mistrzom Gry wątki arturiańskie zaczerpnięte z czystego źródła mitu. Wszelkie nazwy, schematy fabularne i estetyka zostały zachowane zgodnie z duchem opowieści o królu Arturze. Mistrz Gry, który zdecyduje się wprowadzić proponowane przeze mnie wątki, na czas sesji powinien zawiesić przyjętą w podręczniku konwencję wesołej kompanii. Ponieważ opisywane poniżej rozwiązania fabularne warto utrzymać w atmosferze tajemnicy i powagi, należy unikać tłuczenia drabów za pomocą polci wędzonej szynki. Natomiast jak najbardziej wskazane są heroiczne starcia z przeważającymi siłami wroga na cienkiej kładce, pod którą zieje otchłań bez dna. Warto także nadać opowieści bardziej średniowieczny wygląd. W głębokich i nieprzebytych avalońskich borach z pewnością niejeden szlachcic używa jeszcze miecza przodków. Zaś pradawne istoty Sidhe żyją zgodnie z własnym wyczuciem czasu, dlatego przyjmijmy, że upodobały sobie modę z XII wieku.

Zasłonięty mgłą Avalon to ład ufundowany na celtyckich *echtra* (opowieściach o czynach herosów) i literaturze angielskiej. Magiczna materia najsłynniejszej ze średniowiecznych legend doskonale wpisuje się w przyjętą przez autorów 7th Sea konwencję. Odłóżmy zatem na półkę realia opisane w podręczniku i uznajmy, że **Graal** nie znajduje się w posiadaniu królowej wyspy. Zabieg ten jest konieczny, gdyż odnaleziony **Graal** traci rację bytu – nieosiągalnego celu nieustających poszukiwań. Założenie to jest także istotne dla postaci graczy, gdyż – sięgając po motyw arturiański – należy wykorzystać jego ogromny potencjał i uczynić drużynę poszukującymi naczynia śmiałkami.

W dalszej części artykułu opiszę próby, którym poddawani byli Rycerze Okrągłego Stołu w trakcie swoich poszukiwań. Kolejne etapy wyprawy po **Graala** zaadaptowałam do realiów świata *Siódmego Morza* i w dalszej części tekstu będę je nazywać Niebezpiecznymi Miejscami. Ze względu na charakter poszukiwań kielicha, które winny być ostatnim stadium rozwoju bohatera, historia o wyprawie do Zamku Króla Rybaka to temat na jednostrzał lub kampanię. Jeśli jednak prowadzący chce tylko zaprezentować graczom, jak cudowne są ziemie Avalonu, może jedynie wykorzystać jedną z przedstawionych prób jako przeszkodę na drodze drużyny. W ten sposób Mistrz Gry może zasygnalizować graczom konwencję, jaka zasiada na tronie Avalonu – zdecydowanie jednej z najbardziej magicznych i literackich krain *Siedmiu Mórz*. Twórcy systemu uczynili z **Graala** *spiritus movens* avalońskiej nacji. Dlatego też warto przynajmniej na moment pokazać graczom najważniejszy artefakt krainy, w której przyjdzie im przeżywać przygody.



Graal

Podstawowym założeniem niniejszego artykułu jest fakt, iż **Graal** jest realną częścią świata gry. Postaci graczy mogą doświadczyć najwyższego wyróżnienia: odnaleźć magiczny kielich i przeobrazić się w mitycznych herosów. Duch, jaki panuje w uniwersum *Siedmiu Mórz*, to bez wątpienia duch heroiczny. Dlatego też próby, jakim poddani zostaną śmiałkowie, to nie tylko losowe wydarzenia na trakcie, ale ważne wydarzenia, które mają swoje konsekwencje dla całej wyspy. Jeśli Mistrz Gry nie chce, aby **Graal** stał się dominującym wątkiem jego przygód, należy potraktować opisane próby jak dowód na bohaterstwo postaci graczy. Odnalezienie kielicha może nie być ich przeznaczeniem, ale jako obdarzeni czystym sercem i silnym ramieniem herosi zostają częściowo dopuszczeni do tajemnicy talizmanu.

Pomijając długie naukowe spory i szereg prowadzonych od lat badań nad mitami arturiańskimi, można przyjąć, że **Graal** to symbol uniwersalny. Jako kocioł, srebrny półmisek, drewniana miska, do której zebrano krew Zbawiciela, złoty kielich czy cyborium, zawsze pozostaje tym samym świętym przedmiotem pogan lub chrześcijan.

Magiczny talizman potrafił przywracać zmarłych do życia, leczyć rany, wskazywać osobę o czystym sercu i karać grzeszników, stanowił źródło wszelkiej wiedzy, zapewniał wieczną młodość i niekończące się uczty.

W literaturze odnajdujemy także szereg powodów, dla których rycerze zdecydowali się na pełną niebezpieczeństw wyprawę. Odszukanie Zamku Króla Rybaka miało przywrócić płodność ziemi, wyleczyć rannego władcę lub ocalić najważniejszą relikwię chrześcijaństwa. Ponieważ **Graal** może należeć do porządku świętego (religijnego) lub sfery magii, Mistrz Gry musi zdecydować czy w jego przygodach kielich uosabia pradawne siły stworzenia czy też jest relikwią Kościoła Watykańskiego. Wybór ten pociąga za sobą istotne konsekwencje, ponieważ zmienia sens wyprawy, motywacje bohaterów i charakter przeszkód, jakie staną na ich drodze.

Graal to symbol ostatecznej tajemnicy, ku której wyruszeni śmiałowcy o czystym sercu. Istotą poszukiwań magicznego naczynia nie jest uleczenie krainy, czy przywrócenie młodości królowi, lecz samopoznanie bohatera. Odnajdujący Graala rycerze poznawali swoje przeznaczenie lub stawiali mu czoła. Dlatego Mistrz Gry, który nie chce śmiertelnie ranić Elaine i pustoszyć Avalonu, może zdecydować się na bardziej indywidualny niż globalny wymiar poszukiwań. Warto jednak pamiętać, że heros, który zmierzył się z losem, kończy swoją historię. Dlatego karty postaci, które odnajdą **Graala**, powinny spocząć na dnie teczki, a pamięć o nich przejść do legend.



Kto jest kim w świecie Graala

Ponieważ niniejszy artykuł dokonuje znaczącej zmiany w świecie *7th Sea*, jaką jest usunięcie **Graala** z królewskiego dworu, należy konsekwentnie przeobrazić resztę uniwersum.

Autorzy systemu odwrócili porządek mitu o **Graalu**. Nawet w najstarszych opowieściach o magicznym kotle obfitości moment odzyskania talizmanu lub jego odnalezienia oznacza koniec opowieści. Przygody graczy w Avalonie zaczynają się zatem tam, gdzie kończą się opowieści o Rycerzach Okrągłego Stołu, gdyż kielich już znajduje się w posiadaniu królowej. Uważam, że to ogromna strata dla „miodności” rozgrywki.

Kolejna ważna zmiana, jaką wprowadzili autorzy *Siódmego Morza* to stopienie w jedną postać dwóch mitycznych bohaterów. W legendach Elaine (mityczna postać, która jest pierwowzorem królowej Avalonu) jest jedynie strażniczką kielicha, zaś na tronie zasiada Artur. Opisana w podręczniku królowa pełni podwójną funkcję opiekunki **Graala** i ziemi, którą włada.

Czyniąc z **Graala** cel wszelkich poszukiwań, należy zatem rozdzielić funkcję strażnika od roli władcy. Aby nie nadwyreżać znanadto spójności świata Siedmiu Mór proponuję, aby Elaine pozostała władczynią Avalonu i przejęła fabularne funkcje Artura. Natomiast legendarny władca zajmie jej miejsce w **Zamku Graala** i stanie się rannym Królem Rybakiem, który czeka na mającego go uleczyć wybrańca.



Poszukiujący

Bohaterowie, którzy podejmowali się odnalezienia **Graala**, zostali równie pokrzywdzeni przez popkulturę co sam magicznych kielich. Przykładowo, Richard Gere, który zagrał **Lancelota**, powinien odpowiedzieć przed sądem za upodlenie tej niebanalnej postaci. Aby oddać honor pierwowzorom, postaram się pokrótce przybliżyć najważniejszych z rycerzy, którzy wzięli udział w przygodzie **Graala**. Opiszę, jakimi odznaczali się cechami i w jaki sposób wyobrażali ich sobie średniowieczni słuchacze, którzy co wieczór opowiadali sobie dzieje Arturowej drużyny.

Wbrew powszechnej opinii Rycerzy Okrągłego Stołu było znacznie więcej niż dwunastu, a średniowieczni autorzy podają, że na dworze Artura zwykło bawić ponad stu pięćdziesięciu szlachciców. Pośród nich było wielu dzielnych wojowników, ale tylko pięciu z nich odgrywa istotną rolę w opowieściach o **Graalu**. Jedynie **Parsifal**, **Gawain**, **Bors**, **Galaad** i oczywiście **Lancelot** dostąpili łaski ujrzenia magicznego naczynia. Każdy z wymienionych herosów uosabia innych ideał rycerskiej służby, a także inny archetyp postaci.

W zależności od typu rozgrywki Mistrz Gry może na różne sposoby uczynić grającego jednym z pięciu rycerzy. W kampanii i jednostrzale powinno się stworzyć bohaterów, którzy będą dostosowanymi do realiów *7th Sea* wymienionymi powyżej rycerzami. Przykładowo, **Lancelot** to wychowany na dworze Sidhe mag Glamour, który zakochał się bez pamięci w żonie swojego pana, zaś **Galaad** okazuje się castilliańskim szermierzem i sługą Watycynu.

Natomiast jeśli przygoda **Niebezpiecznego Miejsca** ma być wyłącznie urozmaicheniem rozgrywki, ciekawym zabiegiem jest nadanie istniejącym już postaciom graczy cech jednego z pięciu archetypicznych bohaterów. Dla przykładu, podróżującemu przez magiczny las rycerzowi Elaine ukaże się magiczny orszak nieśmiertelnych dam i panów, którego przewodnik będzie zwracała się do postaci gracza per „**Sir Borsie**”.



Pięciu rycerzy Graala

Pięciu rycerzy **Graala** ma jeden wspólny mianownik – są młodzieńcami, którzy wyruszają ku przygodzie, aby stać się prawdziwymi wojownikami i poznać swoje przeznaczenie. Pomimo powierzchownych różnic w istocie wszyscy poszukujący Zamku Króla Rybaka to ten sam heros, którego zadaniem jest przywrócić zakłócony porządek i osiągnąć dojrzałość. Poprzez stwierdzenie „ten sam” rozumiem, iż są tym samym archetypicznym bohaterem, który spełnia identyczną funkcję fabularną. Pochodzący z różnych kręgów kulturowych Święty Jerzy, Zygryd i zabijający Tiamat Marduk, uosabiają twórczą siłę kosmosu. Ten sam schemat realizuje się w przypadku **Gawaina**, **Parsifala**, **Borsa**, **Lancelota** i **Galaada**, którzy posiadają indywidualne cechy, a nadal pełnią taką samą rolę w opowieści – poszukującego **Graala**.

Dzielące ich różnice są bardzo istotne, gdyż poprzez zindywidualizowanie ukazują odmienne drogi dotarcia do Zamku Króla Rybaka. Przyglądając się bliżej konstrukcji bohaterów, można dostrzec wiele podobieństw między **Lancelotem** i **Parsifalem**, a także **Gawainem** i **Galaadem**. Pierwsi dwaj opuszczają matkę i – nie znając ani swojego pochodzenia, ani imienia – wkraczają na niebezpieczny trakt. Natomiast siostrzeniec króla Artura i syn Elaine to dwaj rycerze niebiańscy, z tą różnicą, że **Gawain** uosabia pogańskie bóstwo słońca, a **Galaad** to wybraniec Boga chrześcijańskiego.



Jeśli Mistrz Gry zdecyduje się na przyporządkowanie graczom poszczególnych rycerzy, powinien pamiętać, że każdy z nich ma za sobą długą i bogatą historię. Nawet jeśli grający nie są miłośnikami literatury rycerskiej, wątki graaliczne z pewnością dotarły do nich za pośrednictwem innego medium – stąd też podświadomie może wyczuć

zgodność lub niezgodność fabuł z obowiązującym kanonem. Każdy z rycerzy Okrągłego Stołu, a w szczególności omawiani w artykule bohaterowie, wytworzył wokół siebie pewne charakterystyczne wątki i został przypisany do danej konwencji. Przykładowo, przygody **Lancelota** skupiają się głównie na jego romansie z Ginewrą i pokonywaniu dzielących ich przeszkód. Natomiast dzieje **Parsifala** obfitują w spektakularne pojedynki i jako nieliczne wśród arturiańskich opowieści subtelnie dowcipkują sobie z prostodusznego Walijczyka. Wykorzystanie cech i motywów, które kultura łączy z poszczególnymi postaciami literatury arturiańskiej, ułatwi prowadzącemu w stworzeniu odpowiedniego nastroju, a przede wszystkim w zasygnalizowaniu graczom charakteru ich bohaterów i wyraźnym wskazaniu: „przygoda tędy”.

✠ Lancelot du Lac – Kochanek

Lancelot został wychowany na dworze Pani z Jeziora i dzięki swoim magicznym nauczycielom stał się najdoskonalszym z rycerzy. W początkowych wersjach mitu sławiono go za jego bezwzględną miłość do królowej Ginewry, natomiast wraz z chrystianizacją opowieści uczucie to stało się grzeszne. **Lancelot** nigdy nie zdobył Graala, ale zawsze brał udział w poszukiwaniach. W chrześcijańskiej *Wulgacie* (późnośredniowieczny zbiór opowieści o świętym naczyniu) odkupuje swoje winy i otrzymuje łaskę ujrzenia świętego kielicha. Jego serce jednak zawsze będzie przepełniać miłość do królowej, a nie natchnione uczucie ku Bogu.

Postać

W swoim erpegowym wcieleniu **Lancelot** powinien być najlepszym wojownikiem w drużynie. Rycerzem, którego imię jest znane nawet w dzikich i zimnych ostępach Usurii. Wychowany przez nieśmiertelną królową Sidhe bohater posiada wiedzę na temat magicznego ludu i ma możliwość dostrzegania rzeczy niewidzialnych dla zwykłych śmiertelników. Najważniejszą cechą postaci jest jej zakazana miłość do kobiety, której nigdy nie zdobędzie.

Ponieważ w świecie *Siedmiu Mórz* istnieją postaci z arturiańskiego porządku, warto wykorzystać ten fakt i pozwolić graczom wejść z nimi w interakcję. Dlatego proponuję, aby postać **Lancelota** była championem królowej Elaine, który darzy swojego suwerena płomiennym uczuciem.

✠ Parsifal – Prostaczek

Parsifal został wychowany przez owdowiałą kasztelanę w izolacji od wielkiego świata. Matka, która straciła pozostałych synów i męża, zabroniła wszystkim na swoich ziemiach wymawiać słowo „rycerz”. Młode pacholę nie widziało też nigdy zbroi, miecza,

ani tarczy, gdyż wszelki oręż zniszczono w nadziei, iż panicz nigdy nie zechce zostać wojownikiem. Oczywiście przeznaczenie jest silniejsze od troski matki. **Parsifal** spotyka rycerzy Okrągłego Stołu i postanawia przyłączyć się do ich kompanii. Niedoświadczony i naiwny młodzieniec wkracza w świat, którego nie rozumie, ale dzięki ogromnej sile i czystemu sercu szybko pokonuje niebezpieczeństwa. W przypadku **Parsifala** na plan pierwszy wysuwa się motyw inicjacji i poznawania własnego pochodzenia.

Postać

Parsifal w świecie *7th Sea* to nieokrzesany Inlandczyk, który całe życie spędził w gronie kobiet, pod czułą opieką troskliwej matki. Pałający żądzą czynów młodzieniec niczego tak nie pragnie, jak stać się jednym z Rycerzy Elaine. Niedoświadczony i bardzo porywczy bohater zawsze skory jest do bitwy. Zupełnie obce są mu prawa pojedynku i kodeks honorowy. Upomniany jednak przez towarzyszy wielce się zawstydzi, gdyż chce się stać najlepszym z nich.

Postać ta powinna być giermkim jednego z pozostałych członków drużyny, najlepiej **Borsa** lub **Gawaina**. Nieznający świata Parsifal nie odczuwa również lęku, dlatego postać przyszłego rycerza nie wykonuje testów na **Rezon** w starciu z przerażającym przeciwnikiem. Umiejętności walki nie są mocną stroną nie szkolonego od dziecka Inlandczyka, ale żaden z rycerzy nie może dorównać mu siłą.

Gawain – Dworzanin

Gawain jest jednym z pierwszych poszukiwaczy **Graala**, który z pogańskiego herosa przeobraził się w najbardziej dwornego z rycerzy. Ulubieniec Artura i najsprytniejszy intrygant na dworze w Camelot uosabia ideał dworaka, którego zadaniem jest obrona czci dam. **Gawain** jest aktywnym uczestnikiem poszukiwań Graala, ale pojawia się głównie we wczesnych wersjach mitu, w których



Fuaran



Fuaran (Zwiastun Wiosny) to wierny towarzysz **Gawaina**. Doskonale wyszkolony sokół nigdy nie opuści swojego pana i jest gotów zażarcie bronić go przed wszelkim niebezpieczeństwem. Na piersi ptaka lśnią białe pióra, a jego skrzydła mienia się złociście. Zadziorne spojrzenie drapieżnika zdradza jego wesołe usposobienie, młody wiek i skłonność do zabawy jedzeniem.

PT trafienia: 25 (10 na ziemi)

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 3, Rezon 1, Dowcip 1, Animusz 1

Atak: Szpony 6z1, Dziób 4z2

Obrażenia: Szpony 2z2, Dziób 4z2

Umiejętności: Latanie 5, Tropienie 4, Uchylenie (w locie) 4, Uchylenie (na ziemi) 1

Zdolność specjalna: Właściciel sokoła otrzymuje jedną dodatkową kostkę **Animuszu**, którą może wykorzystać jedynie w trakcie rzutu na inicjatywę. Po wykonanym rzucie wybiera tyle kości, ile wynosi poziom **Animuszu** jego postaci – gracz może wybrać dowolne z wyrzuconych wyników. Nadmiarowa kość jest przeznaczona na akcję **Fuarana**, który w trakcie walki będzie wspierał swojego właściciela.

kielich traktowany jest jako magiczne naczynie obfitości. Podobnie jak **Lancelot** wywodzi się ze świata magii i posiada nadprzyrodzony dar. W nawet najbardziej chrześcijańskich legendach **Gawain** to nieustraszony wojownik, którego siła rośnie wraz ze wznoszącym się na nieboskłon słońcem i maleje z nadchodzącym zmierzchem. Zatem niczym rewolwerowiec z westernu siostrzeniec Artura jest najpotężniejszy w samo południe.

Postać

Nie należy traktować bohatera gracza, który będzie uosabiać archetyp Dworzanina, jako fircykowatego pięknia. **Gawain** to odważny rycerz, który jednak najpierw starał się rozwiązać konflikt, a dopiero później sięgał po miecz. W przeciwieństwie do nieco brutalnego **Parsifala**, siostrzeniec Elaine zawsze traktuje wrogów z szacunkiem i przestrzega obowiązującej szlachciców etykiety. Nigdy nie podniesie oręża nawet na największego wroga, jeśli ten będzie błagał o *merci*.

W świecie Siedmiu Mórz **Gawain** winien być spokrewnionym z królewskim rodem i pełnić funkcję seneszala na dworze Elaine. Aby odróżnić postać od pozostałych poszukujących, można uczynić z niego doskonałego sokolnika. W języku walijskim imię **Gwalhaim** oznacza **Majowego Sokoła** i zwykło się przypisywać temu rycerzowi cechy drapieżnego ptaka.

Bors – Rycerz Avalonu

W legendach arturiańskich **Bors** był wymieniany już jako towarzysz pogańskiego Arthwysa. Jednak dopiero w późnej *Wulgacie* stał się istotnym uczestnikiem poszukiwań **Graala**. Postać księcia posłużyła średniowiecznym autorom do zaprezentowania ideału rycerza ziemskiego. Nie należy postrzegać go jako oświeceniowego ziemianina, ale jako trzeci sposób pełnionej przez szlachcica służby. **Bors** to doskonały sługa swojego władcy. Słyszany z oddania królowi rycerz to jedyny z trzech poszukiwaczy **Graala**, który doświadczył jego łaski i powrócił na dwór Camelot. **Bors** dostąpił świętości lub cudowności kielicha w nagrodę za swoją doskonałą służbę.

Postać

W swojej erpegowej wersji **Bors** powinien być generałem zakonu Rycerzy Elaine (ponieważ taka funkcja nie istnieje w podręczniku nacji, należy ją stworzyć). Jako najstarszy ze wszystkich poszukujących to on jest przewodnikiem drużyny i cieszy się ogromnym szacunkiem wśród towarzyszy. Spokojny niczym białe klify jest niewzruszony nawet pod napierającymi falami okrutnego losu. W jego sercu kryje się jednak wina, którą pragnie odkupić. Podobnie jak jego mityczny protoplasta bohater gracza również jest winny śmierci swojego brata, **Lionela**.

W legendach arturiańskich **Bors** ma młodszego brata **Lionela**, również Rycerza Okrągłego Stołu. Jedna z przygód opowiada historię, w której posłuszny honorowemu kodeksowi **Bors** musi wybrać pomiędzy ratowaniem członka rodziny, a damą w opałach.

Dwaj bracia przemierzali królestwo Artura w poszukiwaniu **Graala**. Wtem z lasu wyłonił się odziani na czarno rycerze i natarli na członków Okrągłego Stołu. W trakcie bitwy **Bors** dostrzegł, że pozostała część bandy odjeżdża wraz z rozpaczającą nadobną panną. Doskonały sługa decyduje się odbić damę z rąk złoczyńców i pozostawia brata samego przeciwko przeważającej sile wroga. **Lionel** co prawda wyswobadza się z rąk oprawców, ale od tej chwili staje się Łotrem, który pała żądzą zemsty na bracie. Po przeniesieniu tego motywu na grunt *7th Sea*, postać gracza otrzymuje **Zaszłość Nemezis**, która oznacza ścigającego ją brata. Pragnie on śmierci bohatera jako zapłaty za zdradę.

Galaad – Rycerz Theusa

Galaad to kulturowo najmłodszy z poszukujący **Graala** śmiałków, który został wykreowany na potrzeby chrześcijańskiej legendy. Wprowadzenie tego bohatera ostatecznie zmienia charakter opowieści z przesycionej magią podróży do zaświatów w mistyczną podróż ku Bogu. Imię czystego wojownika oznacza „kopiec świadectwa”, czyli Gólgotę i sugeruje, iż należy postrzegać **Galaada** jako wcielenie Chrystusa. Święty rycerz został poczęty przez zwiedzonego magią Lancelota i dziewiczą strażniczkę **Graala**. Podróż, jaką odbywa najcenniejszy z rycerzy jest w istocie powrotem do rodzinnych stron. Fakt, iż urodzony na **Zamku Graala** rycerz nie wie gdzie on się znajduje, udowadnia, iż siedziba Króla Rybaka znajduje się w innym świecie. Znaczenie wyprawy **Galaada** ma również bardziej duchowy wymiar, a dokonywane przez niego czyny utożsamiane są z cudami Chrystusa.

Postać

W świecie *Siedmiu Mór* można zinterpretować tę postać jako wybranka Theusa obdarzonego atrybutem Prawdziwa Wiara bądź Cudotwórca (z dodatku *Castille*). Chcąc uniknąć powtarzalności i jednolitości drużyny, proponuję, aby Galaad był dopiero co pasowanym na rycerza młodzikiem o małym doświadczeniu. Żarliwy i religijny wojownik będzie pragnął wykazać się odwagą i udowodnić swoje oddanie wobec Theusa. Szczery i czysty **Galaad** zawsze bierze słowa innych za dobrą monetę, ale z drugiej strony nie da się zwieść mocom Legionu, których smród od razu wyczuwa.

Chcąc zachować spójność z mitami arturiańskimi, można uczynić z **Galaada** syna **Lancelota** i królowej Elaine. Ukrywany przed światem owoc ich miłości może nie zdawać sobie sprawy, że zrodził się z grzechu. Jeśli jednak Mistrz gry nie chce mocno akcentować aspektu religijnego, Galaad może być synem Artura (naszego strażnika **Graala**), który wyruszył na poszukiwania, gdyż jego przeznaczeniem jest zastąpić umierającego ojca.



Kto łączy?

Gawain, Persifal, Bors, Lancelot i Galaad odróżniali się nie tylko cechami charakteru, ale także wyglądem. Dla średniowiecznych słuchaczy zupełnie oczywiste było, jakiej barwy zbroje noszą poszczególni rycerze i jakie herby widnieją na ich tarczach. Nadanie postaciom graczy podobnej aparycji co wymienionym herosom, uczyni opowieść pełniejszą, a także ułatwi Mistrzowi Gry przekazanie grającym, jaką rolę pełnią w fabule. Przykładowo gładka tarcza **Parsifala** symbolizuje jego prostolinijną naturę, a królewskie gronostajowe futro w herbie **Borsa** wskazuje na jego szlachetne pochodzenie.

W przypadku, gdy prowadzący chce jedynie wykorzystać pojedynczy motyw Niebezpiecznego Miejsca bez angażowania się w poszukiwania **Graala**, należy nadać postaci gracza odpowiednie cechy. Można tego dokonać, wyposażając bohatera w charakterystyczny rekwizyt (zieloną zbroję **Gawaina**) lub „pasując” go na rycerza (prosząca o opiekę dama w opałach).

Bardziej szczegółowy przykład podanej powyżej propozycji prezentuje się następująco: gracz może znaleźć szkielet rycerza przywalony kośćmi pokonanego potwora. Przy nim znajdować się będzie tarcza śmiałka, która podniesiona przez bohatera na jakiś czas uczyni z niego następcę poległego wojownika. Po zmierzeniu się z przygodą Niebezpiecznego Miejsca oręż rozsypie się w proch.



Omne trinum perfectum



Podane przeze mnie propozycje nie są odpowiednie dla każdego stylu prowadzenia i ilości grających osób. Uważam, że powszechnie rozumiana uniwersalność sprowadza się do „ludowej mądrości”, która mówi, że jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego. Jestem natomiast zagorzałą zwolenniczką posługiwania się archetypami, symbolami i kodami kulturowymi, które należy dostosować do indywidualnych potrzeb graczy. Opisane propozycje fabularne i typy postaci nie przypadną do gustu osobom, które nie mają zamiłowania do patosu, przesady, silnej konwencjonalności i narracyjności fabuły. Spisując tekst, nie jestem w stanie wziąć pod uwagę preferencji wszystkich grających osób, dlatego zdecydowałam się na wybranie konkretnego typu grania – nastawionego na opowieść, heroicznego, w którym dramatyzm nie realizuje się poprzez to, **CZY** coś zostanie dokonane, ale **JAK** rycerze sprostają wyzwaniom.

W tekście wszystkie Niebezpieczne Miejsca zostały opisane dla wymienionych powyżej pięciu rycerzy tak, aby ukazać różnice pomiędzy poszczególnymi archetypami postaci. Zrealizowanie ich w drużynie liczącej więcej niż trzy osoby jest możliwe, ale może okazać się zwyczajnie męczące dla grających. Rozbudowane mechanizmy przygód doskonale nadają się dla trójki bohaterów, gdyż taka liczba postaci pozwala na idealne rozłożenie akcentów. Dlatego zalecam prowadzenie ich w najlepszym moim zdaniem układzie i zachować zasadę: *omne trinum perfectum*.

Poniżej, prócz herbów i cech charakterystycznych, podaję także alternatywne wersje imion pięciu opisywanych rycerzy. Mniej znane określenia personaliów bohaterów nie będą tak oczywiste dla graczy.

✠ **GAWAIN** – zwany inaczej **Gwalchmei, Gawan, Gavein, Gauvain** lub **Walewein** – nosił często zieloną zbroję, którą zdobył, pokonując Zielonego Rycerza. W herbie miał złotego, dwugłowego sokoła na błękitnym tle.

✠ **LANCELOT** – zwany inaczej **Llwach, Lugh, Lot** – zawsze odziewał się w błękit na znak swego pochodzenia z dworu Pani z Jeziora. W herbie miał czerwone wstęgi na białym tle, które wskazywały na jego pochodzenie z książęcego rodu panującego w krainie Benoic.

✠ **PARSIFAL** – zwany inaczej **Percival, Peredur, Finnem** – niezmiennie nosił krwiście czerwoną zbroję, którą ściągnął z pierwszego rycerza, jakiego pokonał po opuszczeniu rodzinnych stron. Tarcza **Parsifala** była idealnie gładka i czerwona. Puste tło miało oddawać czystą naturę rycerza.

✠ **BORS** – zwany inaczej **Bohortem, Banem, Branem**. Zbroja **Borsa** nie wyróżniała się nigdy niczym szczególnym. Chcąc jednak podkreślić wygląd bohatera, można ubrać go w akcentujący jego rangę pancerz oznaczony herbem Avalonu. Na tarczy wywodzącego się z królewskiego rodu rycerza widnieją czerwone wstęgi i białe pasy gronostajowego futra.

✠ **GALAAD** – zwany inaczej **Galahadem**. Cnotliwy rycerz był najczęściej przedstawiany w złotej zbroi i purpurowym płaszczu, zaś jego tarczę zdobił ryczący lew na pokrytym gwiazdami białym tle.





Wszystkie drogi prowadzą do Graala

W królestwie Artura każda przygoda, jaką przeżywają Rycerze Okrągłego Stołu jest mniej lub bardziej związana z poszukiwaniami **Graala**. Magiczni przeciwnicy i niesamowite wydarzenia to kolejne etapy na drodze do Zamku Króla Rybka, które mają na celu sprawdzić odwagę i waleczność śmiałków. Wyprawa po kielich rozpoczyna się zawsze w maju – magicznym miesiącu Celtów, kiedy to otwierają się bramy do zaświatów. W sali tronowej Artura pojawia się lewitujące naczynie, które oślepia zebranych swoim blaskiem. Na stołach pojawiają się potrawy, o jakich każdy z rycerzy sobie zamarzy. Posilający się dworzanie doświadczają niewypowiedzianej słodyczy, która na czas objawienia odbiera im zdolność mowy.

Tak oto prezentuje się najczęściej spotykane objawienia **Graala** na zamku Camelot. Wersji wydarzenia jest wiele i niekiedy zaskakują one swoją realizacją (przykładowo, talizman okazuje się być kamieniem), ale zawsze zachowane zostają najważniejsze elementy epifanii. Zebrani zachowują nabożne milczenie i rozpoczyna się bogata uczta. Po tym wydarzeniu rycerze składają śluby, iż nie spoczną dopóty, dopóki nie odnajdą **Graala** i na wiele lat opuszczają dwór. Wyruszający na poszukiwania zagłębiają się w dzikiej puszczy, w sercu której kryje się miejsce przechowywania kielicha.

Las, jaki przemierzają **Gawain, Parsifal, Bors, Lancelot** i **Galaad** można porównać do labiryntu lub erpegowych podziemi. Zamiast ciemnych korytarzy i kolejnych pomieszczeń z galaretowatymi sześcianami w środku, drużynę otacza ściana wiekowych drzew, w mroku których czyha na nich niebezpieczeństwo. Oddzieleni od cywilizacji bohaterowie graczy będą zdani tylko na swój spryt i siłę oręża. Przemierzając dzikie ostępy, bohaterowie coraz głębiej zanurzają się w świat pradawnej magii. Napotkane na drodze damy, rycerze w czarnych zbrojach, opuszczone kaplice i wirujące zamki to w istocie próby mające dowieść wartości poszukujących. Jeśli zawiodą, nigdy nie odnajdą **Graala**.

Niebezpieczne Miejsce to nazwa określająca kategorię zdarzeń, jakie występują w mitach arturiańskich. Struktura opowieści o poszukiwaniach jest zawsze identyczna. Podczas wyprawy rycerze trafiają do miejsc, które poddają próbie ich odwagę, honor i dobroć serca. Na końcu trudnej ścieżki odnajdują **Zamek Graala**. Większość z przygód ma głębokie korzenie w mitach celtyckich a nawet indoeuropejskich, przez co nie należy traktować ich jako przejawu wybujałej fantazji autorów, ale jako istotny element fabuły. Podobną rolę w rozgrywce pełnią **Niebezpieczne Miejsca**. Nie są to wylosowane w tabeli przypadkowych spotkań wydarzenia. Nawet jeśli Mistrz gry wprowadza je jako urozmaicenie podróży bohaterów zaangażowanych we właściwą fabułę, należy uwypuklić znaczenie przeszkód jakim stawili czoła. Pokonanie strzegącego brodu

Czarnego Rycerza przybliży poszukiwaczy do Zamku Króla Rybaka i ma doniosłe znaczenie dla całej krainy. Zabicie strażnika może wywołać szepty drzew, a napotkane dzikie zwierzęta pokłonią się zwycięzcy.

Spośród wielu niebezpieczeństw, jakie stały na drodze Rycerzy Okrągłego Stołu, wybrałam pięć najciekawszych i najbardziej znamienitych dla literatury arturiańskiej. W dalszej części artykułu opiszę takie miejsca jak **Nawiedzona Kaplica** i **Magiczny Most**, a także wydarzenia: **Szczekająca Bestia**, *La Belle Dame Sans Merci* oraz **Strażnik u Brodu**.



Nawiedzona Kaplica

Nawiedzona Kaplicę znaleźć można tuż za granicą magicznego lasu. Napotkani chłopci niechętnie wskażą drogę do przeklętego miejsca i na pożegnanie spluną trzy razy za śmiałkami. Niegdyś znajdowała się tu ludzka osada, jednak z czasem Grumweald upomniął się o swoją ziemię i drzewa pochłonięły wioskę. Pośród pokrzywionych pni biela się kamienne pozostałości domostw. Gnijące w ściółce leśnej skóry, zardzewiałe narzędzia i potłuczone garnki świadczą o popłochu, w jakim opuszczano to miejsce.

W chwili, gdy drużyna dociera do nawiedzonej Kaplicy, zaczyna się chmurzyć. W jednej chwili niebo otwiera się i na ziemię spada zasłona ciężkiego deszczu. Świetliste smugi piorunów uderzają niebezpiecznie blisko poszukiwaczy, a grzmoty zagłuszają ich zaniepokojone głosy.

Przygoda

W środku niskiej, kamiennej kaplicy nadal stoją palone tu niegdyś świece, ale brakuje wznoszącego się nad ołtarzem watykańskiego krzyża. Witrażowe okna ukazują ponurych świętych, których nikt nie potrafi nazwać z imienia. Na środku pomieszczenia znajdują się pokryte cienkim niczym pajęczyna całunem puste mary, na których niegdyś spoczywało czyjeś ciało.

Kaplica doskonale chroni przed szalejącą na zewnątrz wichurą, która szarpie koronami drzew. Ciemność co



chwila rozświeclają błyski piorunów i na moment wyłaniają z mroku wykrzywione w demonicznym grymasie twarze na witrażach. Dokładnie o północy zapalają się poczerńnięte knoty świec, kaplicę wypełnia odgłos głuchego westchnięcia, a na marach pojawia się ciało. Zwłoki są odziane w bogatą, lśniąca zbroję, a w skrzyżowanych na piersi dłoniach trzymają miecz. Spod przyłbicy dochodzą stłumione jęki udręczonej duszy.

Gracze mogą porozmawiać z uwięzioną w gnijącym ciele duszą grzesznego rycerza, który dopuścił się w swoim życiu wszelkich potworności. Dowiadują się, że jest zdrajcą i mordercą, który od wielu lat co noc odbywa karę. Na nowo przeżywa agonię, a potem czuje, jak przybywający po niego demon wyszarpuje ducha z ciała. Zacznie błagać rycerzy o litość i wybawienie. Szlachetni bohaterowie nie mogą pozostać głusi na te rozpaczliwe prośby.

Jak tylko postaci graczy przyrzekną pomoc grzesznikowi, **Nawiedzona Kaplica** wypełni przeraźliwy chłód zaświatów. Drzwi do wnętrza otworzą się z hukiem i wiatr w jednej chwili zgasi płomienie świec. Mrok otuli rycerzy i ucichną odgłosy burzy. Ciszę przerwą nagłe wrzaski zmarłego. Rycerze ujrzą unoszącą się nad marami ogromną **Upiorną Dłoń**, która powoli wydziera szarpiącą się duszę z podrygujących zwłok.

Rozwiązanie

Upiorną Dłoń można pokonać na dwa sposoby.

Po pierwsze, dzielni wojownicy mogą zabić potężnego upiora w walce. Mistrz Gry powinien sprawić, aby pojedynek z potworem był jak najbardziej heroiczny i trudny. Od pewnego momentu trwania walki umęczona dusza grzesznika krzyczy z przerażenia i nieustannie powtarza: *Tylko dziesięcioro przeciwko jednej. Tylko w tej samej godzinie*. Duch próbuje powiedzieć graczom, w jaki sposób należy pokonać demonicznego przeciwnika. „Dziesięcioro” oznacza dłonie wszystkich członków drużyny (jak napisałam w poprzedniej części tekstu zakładam, że jest ich pięcioro), zaś „w tej samej godzinie” wskazuje na moment, w którym należy zadać śmiertelne pchnięcie. Chcąc zabić **Upiorną Dłoń**, rycerze muszą razem zadać cios w tym samym momencie. Przekładając to na język mechaniki, gracze powinni zaatakować potwora na tej samej wartości kostki inicjatywy. Jeden wspólnie zadany cios sprawia, że ogromna dłoń rozplynie się w mroku nocy. Rycerze usłyszą jedynie złorzeczący im głos z otchłani, który szybko zamilknie.

Druga możliwość to zawarcie paktu z **Upiorną Dłonią**. Upiór okaże się zbyt potężny dla walczących z nim rycerzy i pokonać można go jedynie poświęcając się dla zmarłego. Jeden z bohaterów może zaoferować swoją duszę w zamian za grzesznika. Magiczna istota zgodzi się na ten układ, w końcu duch odważnego wojownika jest więcej wart niż tchórzliwy zdrajca. Zapowie, że za rok od tej chwili przybędzie po swoją zapłatę. Postać gracza otrzymuje zaszłość Nawiedzany o wartości, jaką Mistrz Gry uzna za odpowiednią. W jego dalszych dziejach **Upiorna Dłoń** będzie pojawiać się co jakiś czas i

przypominać o zawartej umowie. Może nawet wspierać bohatera: końcu zależy jej na odebraniu zapłaty.



Upiorna Dłoń



Upiorna Dłoń należy do przebywającego w zaświatach potężnego i żarłocznego demona. Pradawna istota nie jest w stanie cała przedostać się do świata ludzi i jedynie swoją ogromną, poczerniałą łapą wydiera dusze śmiertelnikom. Zakończone szponami palce unoszą się w powietrzu, a koniec ręki niknie w obłoku siwego dymu.

PT trafienia: 25

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Rezon 2 (bez względu na ilość zadanych ran Upiorną Dłoń można pokonać jedynie w opisany powyżej sposób), Dowcip 3, Animusz 2

Atak: Szpony 5z2, Duszenie 4z3

Obrażenia: Szpony 3z3, Duszenie 2z3

Umiejętności: Chwyt 3, Atak Szponami 3

Zdolność specjalna: Potwór co jakiś czas chwytą wybranego przeciwnika i zaciska swoje zimne niczym lód szpony na jego gardle. Bohater czuje, jak zimno przebija jego serce i siły opuszczają ciało. Wraz z coraz trudniej łapanym oddechem śmiełek traci część swojej duszy. Oprócz testów związanych z walką i otrzymywaniem ran, gracz wykonuje rzut na **Rezon** o **trudności 25**. Sukces oznacza, że oparł się demonicznej mocy, natomiast porażka sprawia, iż odrzuca jedną z posiadanych **Kości Dramy**. Efekt kumuluje się za każdym razem, gdy Dłoń odbierze bohaterowi fragment jego ducha. Jeśli gracz utraci wszystkie **Kości Dramy** w wyniku starcia z upiorem, nie może generować **Kości Dramy** za pomocą mechaniki (przykładowo, biegłością Popis szkoły Aldana lub od Mistrza Gry w nagrodę za wyjątkowo efektowną akcję). Sytuacja wygląda identycznie w przypadku postaci, która rozpoczęła walkę, nie posiadając żadnej **Kości Dramy**.

Efekt zimnego uścisku Upiornej Dłoni utrzymuje się do momentu jej pokonania.



Strażnik u brodu

Strażnik u brodu to chyba najbardziej rozpoznawalny z motywów literatury rycerskiej. Dlatego też jeden z najczęściej obśmiewanych i postrzeganych jako banalne

wątków. Postaram się przywrócić pilnującego przejścia **Czarnego Rycerza** do łask i pokazać, w jaki sposób można wykorzystać go w grze fabularnej.

Bohaterowie zagłębiający się w zaczarowany las napotykają na swojej drodze wiele przeszkód, nie tylko magicznych. Zwalone drzewa, wartkie strumienie i głębokie jary spowalniają przeprawę. Nagle drużyna natrafia na biegnącą przez puszcę wąską ścieżynę, która prowadzi ich prosto nad brzeg rzeki. Po drugiej stronie brodu czeka na śmiałków odziany w czarną zbroję i dosiadający magicznego rumaka rycerz. Pancerny kowal wykuł z kawałka nocnego nieba, zaś sierść konia lśni niczym onyks.

Przygoda

Czarny Rycerz nie przemówi do bohaterów, dopóki któryś z nich go nie pokona. Za każdym razem, gdy jedna z postaci graczy spróbuje przekroczyć bród, strażnik natychmiast ruszy do boju. W straszliwym pojedynku woda i krew będą zalewać tarcze walczących. **Czarny Rycerz** nie będzie zdradzać oznak zmęczenia i kolejne starcia mogą przeciągnąć się aż do nocy. W poetyce arturiańskiej trwające kilka dni pojedynki to zwykła codzienność dla rycerzy Okrągłego Stołu. Proponuję zatem, aby Mistrz Gry rozbił opis walki tak, jakby starcia kolejnych graczy ze strażnikiem w istocie trwały całymi dniami. Każda kostka akcji to całe 24 godziny zmagania. Na każdej swojej akcji gracz standardowo wykonuje tylko jeden test na atak i ewentualne obrażenia. Zadaniem prowadzącego lub gracza jest opisać jednorazową akcję i jej wynik tak, jakby trwała przez całą dobę. Na tle dnia i nocy rozgrywać się będą dramatyczne boje doskonałych wojowników.

Rozwiązanie

Czarny Rycerz nie jest zwykłym śmiertelnikiem, ale championem królowej Sidhe, która wysłała go, aby strzegł brodu. Wojownik nigdy nie ustąpi pola i jedynie jego śmierć pozwoli drużynie przeprawić się na drugą stronę. Oczywiście rycerski kodeks nie pozwala walczyć grupą przeciwko pojedynczemu rycerzowi, dlatego każdy z bohaterów graczy może tylko raz, samodzielnie spróbować swoich sił w pojedynku. Pokonani odpadają z rozgrywki i mogą jedynie przyglądać się walczącym druhom.

Nie można pokonać **Czarnego Rycerza** w pierwszym starciu, każdy z rycerzy musi z nim skrzyżować miecz i dopiero ostatniemu uda się go pokonać. Aby wynagrodzić drużynie jej starania, każdy z pojedynków powinien być opisywany dynamicznie i dramatycznie.

Na początku walki każdy gracz wykonuje rzut na **Animusz** – jest to jedyny rzut na inicjatywę, jaki gracze wykonają w ciągu całego wydarzenia. Następnie sami ustalają, który z rycerzy powinien walczyć jako pierwszy. Czy najlepszy z nich, **Lancelot**, czy może najbardziej doświadczony **Bors**. Bohaterowie kolejno stają do pojedynku, który kończy się po wykorzystaniu wszystkich akcji zwycięstwem championa.

Za każdą pokonaną przez championa postać gracza kolejny z walczących otrzymuje dodatkową kostkę **Dramy**. Zakładając, że poszukujących jest pięciu, powiększanie puli kostek będzie następowało w następujący sposób: drugi walczący dostaje jedną, trzeci dwie, czwarty trzy, a piąty cztery. Za pomocą własnych i dodatkowych kości **Dramy** ostatni z walczących powinien w popisowym stylu zwyciężyć **Czarnego Rycerza**.



Czarny Rycerz



Czarny Rycerz to strażnik bramy do zaświatów. Jeśli drużyna go pokona, ostatecznie opuszcza krainę śmiertelnych i wraca do królestwa magii. Odziany w wykutą z nocnego nieba zbroję wojownik dzierży w dłoni wysłużony zardzewiały miecz. Ostrze broni jest jednak tak ostre, że może ciąć kamień i jedynie odwaga może uchronić stojącego do pojedynku rycerza przed niechybną śmiercią.

Czarny Rycerz jest sługą królowej Sidhe, która sprawuje bezwzględne rządy na ukrytym pod kurhanem dworze. Pokonanie championa może narazić graczy na jej złość lub podziw w zależności od upodobań Mistrza Gry i humoru władczyni.

PT trafienia: 30

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 4, Rezon 3, Dowcip 3, Animusz 3

Atak: Moralltach 7z4

Obrażenia: Moralltach 4z3

Umiejętności: Dworzanin, Atleta, Fechtunek (Atak 3, Parowanie 3), Nóż, Łowca, Jeździec

Zdolność specjalna: miecz, który dzierży **Czarny Rycerz** został wykuty w ogniu stygnącego serca umierającego smoka. Kowale z dworu Nieszczęśliwych^[1] zaklęli w poczerniałym ostrzu nienawiść, żal i wściekłość konającej starożytnej istoty. Oręż nazwano Moralltach (Wielki Gniew) i подарowano ją championowi królowej elfów. Trzeba być mistrzem fechtunku, aby móc zapanować nad zaklętą w mieczu żądzą zemsty na wszystkim co żyje. W trakcie pojedynku bohaterowie dostrzegają, że niekiedy broń sama pragnie ich śmierci i bezbłędnie prowadzi ramieniem wojownika tam, gdzie znajduje się najsłabszy punkt przeciwnika.

Wojownik z Moralltaczem w dłoni ignoruje wszystkie modyfikatory, które podwyższają trudność trafienia przeciwnika. Podczas walki z **Czarnym Rycerzem** trudność trafienia postaci graczy oblicza się jedynie z ich **Gibkości**. Bohaterowie zmagający się z niepokonanym do tej pory sługą nieśmiertelnej królowej będą czuli, jak uderzenia magicznego miecza przeszywają ich na wylot.

Oczywiście pojedynek ze strażnikiem zaświatów będzie najciekawszy w przypadku trzyosobowej drużyny. Jak wspominałam w poprzedniej części tekstu, zakładałam tak dużą ilość graczy jedynie po to, aby ukazać wszystkie realizacje podanych

archetypów bohaterów. Wysadzony z siodła strażnik ciężko upadnie na białe kamienie rzeki. Aksamitny głos przywoła rycerzy, którzy zdołali go pokonać. Wojownik wyjawia, iż jest sługą nieśmiertelnej królowej i powierzy drużynie ważne zadanie. Mają udać się na dwór Sidhe – który proponuję wygenerować za pomocą narzędzia znajdującego się w [dziale 7th Sea](#) serwisu Poltergeist – i poinformować władczynię, iż jej sługa ją zawiódł. Gdy rycerze złożą obietnicę umierającemu, ciało **Czarnego Rycerza** zmienia się w garść zwiędłych liści, a jego bojowy rumak w gałąź czarnego bzu.



Szczekająca Bestia

Zmęczeni przeprawą przez bród rycerze z chęcią zatrzymają się w porośniętej wrzosami kotlinie, na dnie której mieni się spokojna tafla niewielkiego jeziora. Poszukiwacze zadbają o swoje zmęczone rumaki i sami zaznają chwili wytchnienia. Ciężki zapach kwiatów i zapadający łagodnie zmierzch powoli ukołyszają bohaterów do snu.

Z drzemki budzi ich dalekie ujadanie głodnych psów i zaniepokojone rzenie koni. Z wód jeziora podniosła się mgła, która zalała kotlinę. Słońce unosi się tuż nad horyzontem i zмага z nadchodzącą nocą. Rycerze coraz wyraźniej słyszą zbliżające się do nich szczekanie rozdrażnionych bestii. Mgła gęstnieje z każdą chwilą i ledwo można dostrzec sylwetki towarzyszy zakrytych mleczną zasłoną. W końcu głos wyjących psów zdaje się być bardzo blisko, a wraz z nim pojawia się mdlący odór zgnilizny. Jeden z bohaterów dostrzega ruch za białym welonem magicznej mgły. **Szczekając Bestia** atakuje.

Rycerza przywala ciężkie, ogromne i cuchnące cielsko. Zbroja wojownika jęczy z bólu pod naporem szponiastych łap. Mgła na moment rozwiewa się od impetu, z jakim zaatakował potwór i oczom śmiałków ukazuje się **Szczekająca Bestia** w całej swojej ohydnej okazałości. Połyskujący szmaragdowo, szeroki gadzi pysk pochyła się nad ofiarą. Z jego paszczy wycieka jad, a z wnętrza trzewi monstrum słychać odgłos głuchego szczekania. Przygniatające bohatera kopyta należą do jelenia, a zwalisty tułów bestii to połączenie smukłego leoparda z umięśnionym lwem. Nabrzmiąły brzuch **Szczekającej Bestii** nieustannie się porusza. W jego środku znajdują się nienarodzone, wiecznie głodne szczenięta, które kásają trzewia własnej matki. Wściekła od bólu i ponaglana przez swoje dzieci bestia nie cofnie się przed niczym.

Przygoda

Szczekająca Bestia nie pozwoli graczom bezpiecznie opuścić doliny. Setka wypełniających jej brzuch szczeniąt domaga się pokarmu i matka będzie próbowała żywcem połknąć kolejnych bohaterów. Ogromna wężowa paszcza zaciśnie się na ciele ofiary i wstrzyknie jad w jej ciało. Toksyna natychmiast sparaliżuje śmiałka. Jeśli

towarzysze nie odwrócić uwagi monstrum lub nie odciągną zatrutego bohatera, rycerz skończy w brzuchu pełnym żarłocznych pomiotów bestii.

Półknięty nie jest jednak jeszcze stracony, gdyż może nadal toczyć bój w trzewiach potwora. Kotłując się w ciemności z setką kłających szczeniąt, bohater również może ranić **Szczekającą Bestię** – ponieważ potwór to bestia magiczna o nienasyconym apetycie, w jej brzuchu zmieści się dowolna ilość bohaterów.

Przebywająca w żołądku postać gracza nie może zginąć, a jedynie stracić przytomność w wyniku odniesionych ran – oczywiście kwestia uśmiercania bohaterów zależy od ostatecznej decyzji Mistrza Gry. Po pokonaniu bestii pozostali członkowie drużyny rozetną jej brzuch i uratują pożartych druhów. Od tej chwili wszyscy, którzy przebywali w ciele potwora i nie zdołali przyczynić się do jego pokonania, będą co noc budzić się obłani zimnym potem w przekonaniu, iż słyszą zbliżające się szczekanie. Natomiast herosi, którzy nie ulegli sile wroga i stawili czoła potwornym ciemnościom jego trzewi, nieprędko spotkają na swej drodze istotę, która mogłaby ich przerazić.

Rozwiązanie

W przeciwieństwie do opisanych wcześniej przeciwników **Szczekająca Bestia** umożliwia graczom zabawę kostkami. Pomimo swego groteskowego wyglądu potwór jest zwinny i atakuje z szybkością wszystkich istot, z jakich składa się jego ciało. Magiczna bestia przejęła najlepsze cechy tych czterech zwierząt: siłę lwa, chyżość jelenia, gibkość leoparda i trujący jad węża. Potwór na pierwszą ofiarę wybiera bohatera, którego uzna za

najbardziej apetycznego. Unieruchomi go, przygniatając do ziemi, a następnie sparaliżuje swoim jadem. Nawet atakowane monstrum z niechęcią przerwie posiłek. Ani ostrze miecza, ani szpady nie kłają tak mocno, jak wygryzające się w jej wnętrzu głodne szczenięta.

Cielsko pokonanej bestii z łoskotem legnie wśród wrzosów, a z jej paszczy dobiegnie setka wyjących i skamlących głosów. Wijąca się gadzia głowa, podrygujące ciało leoparda i wierzgające nogi lwa będą umierać, każde na własny sposób. W ostatniej chwili



Szczekająca Bestia spojrzysz na swoich zabójców z wdzięcznością. W tym samym momencie Mistrz Gry powinien opowiedzieć graczom historię tej dziwnej istoty, aby wiedzieli, kto zawdzięcza im wybawienie.



Szczekająca Bestia



Szczekająca Bestia ma łeb węża, tułów leoparda, uda lwa i kopyta jelenia. Natomiast jej serce jest ludzkie i gdyby nie wypełniające brzuch żarłoczne szczenięta, odznaczałaby się wyjątkową łagodnością.

Bestia nie zawsze była potworem i na świat przyszła jako dama ze szlacheckiego rodu. W trakcie leśnej przechadzki napotkała rycerza, którego obdarzyła płomiennym uczuciem i zaprosiła do swojego domostwa. Po przybyciu na miejsce okazało się, że urodziwy wojownik to jej brat, który opuścił rodzinę, zanim jeszcze się urodził. Dręczona miłością i żądzą postradała zmysły i w przypływie rozpaczliwych oskarżeń brata o gwałt. Rycerz został natychmiast skazany na straszliwą śmierć – rozszarpały go własne wygłodniałe psy. W chwili śmierci przeklął siostrę, że zazna takiego samego losu i nigdy nie przestanie słyszeć wycia chartów, które zabiły jej ukochanego. Jeszcze tego dnia dama przemieniła się w **Szczekającą Bestię**.

PT trafienia: 30

Cechy: Krzepa 6, Gibkość 4, Rezon 6, Dowcip 2, Animusz 3

Atak: Ugryzienie 5z3

Obrażenia: Ugryzienie 7z4

Umiejętności: Chwyt 2, Uścisk 5

Zdolność specjalna: Jad **Szczekającej Bestii** działa natychmiastowo. Ugryziony bohater czuje, jak jego ciało zalewa fala zimna i opuszczają go siły. Gracz, którego postać została ukąszona, co turę wykonuje test na **Krzepę** o **trudności 20**. Za każdy nieudany test traci jedną kość **Animuszu**. W momencie, gdy cecha spadnie do zera, jego bohater nieruchomieje. Aby odzyskać pierwszą kość **Animuszu**, sparaliżowany śmiaćek musi wykonać udany test na **Krzepę** o **trudności 25**. Dopiero po wykonaniu tylu udanych testów, ile wynosi jego podstawowy **Animusz**, heros pokonuje truciznę i w pełni się na nią uodparnia.



La Belle Dame sans Merci

Magiczna mgła, która uniosła się znad jeziora, stała się gęsta niczym broda Merlina. Biała zasłona migocze niczym szron o poranku. Trzymający się blisko siebie bohaterowie szybko gubią się w labiryncie lasu. Nie pomogą nawoływania, ani próba powrotu do miejsca, z którego wyruszyli. Mgła splątała wszystkie ścieżki i zaćmiła umysły bohaterów.

Od tej chwili każdy zdany jest tylko na swój własny miecz.

Przygoda

Królestwo króla Artura jest pełne panien w opałach, które czekają na wybawienie z rąk dzielnych rycerzy. Cnotliwe damy trudno jednak odróżnić od przebiegłych wrózek, które czyhają na życie i cnotę bohaterów. **La Belle Dame sans Merci** to najokrutniejsza z piękności, jakie zamieszkują magiczne lasy arturiańskich legend. Nieśmiertelna pani skradła niejedno rycerskie serce, doprowadzając nieszczęśnika do szaleństwa.

Rozdzieleni przez magiczną mgłę gracze błądzą w labiryncie drzew. Mistrz gry symultanicznie prowadzi każdemu z nich spotkanie z **La Belle Dame sans Merci**, która może przebywać w kilku miejscach naraz. Dama pragnie sprawdzić serca rycerzy, którzy naruszyli granicę jej królestwa. Przegrana może sprawić jej okrutną satysfakcję lub zirytować nieudolnością wojowników. Wygrana wprawi wrózkę w zachwyt lub wzbudzi nienawiść do herosa, który ją ośmieszył. Ostateczny wynik próby zależy od podejmowanych przez graczy decyzji.

Rozwiązanie

Motyw spotkania z okrutną panią powinien być dostosowany do indywidualnych cech postaci graczy. Dlatego podam jedynie zarys wydarzeń, jakie – zgodnie z kanonem literatury arturiańskiej – powinny przydarzyć się poszczególnym rycerzom.

GAWAIN – Niedobra Panna

Spotkanie: Wróżka wystawi rycerza na próbę dworności, z której jest tak dumny. Wcieli się w uprowadzoną damę, którą porwał gwałtowny i nieobyčajny rycerz. **Gawain** usłyszy żalosne łkanie. W ukrytej między drzewami grocie znajdzie płaczącą młódkę o potarganych włosach i pooranej paznokciami twarzy. Panna wyzna mu, że odrzuciła zaloty szlachcica, który od dawna zabiegał o jej względy. Wzburzony opuścił dom jej ojca i więcej się tam nie pojawił. Gdy rodzic wraz z braćmi opuścili dwór, zły rycerz wtargnął do jej domu i siłą ją uprowadził.

Przygoda: Dama poprosi **Gawaina** o opiekę i pokonanie złego rycerza. Po chwili odziany w zbroję wojownik powróci, aby zabrać pannę w dalszą drogę. Wielce zdenerwuje go widok bohatera i wyzywając go od tchórzy, każe mu odejść. Dojdzie do pojedynku, w którym **Gawain** pokona przeciwnika. Porywacz padnie na kolana i będzie błagał o litość. Dama natomiast, powołując się na złożoną jej przez bohatera obietnicę, zażąda głowy niegodziwca, który ją zhańbił.

Kara: Jeśli **Gawain** nie zabije niegodziwego rycerza, utraci zdolność mowy i nie odzyska jej, dopóki nie spełni wszystkich życzeń pierwszej napotkanej damy.

Nagroda: Jeśli **Gawain** zgładzi niegodziwca, wróżka obieca mu, że zdobędzie miłość najpiękniejszej kobiety świata.

LANCELOT – Panna O Kusych Rękawkach

Spotkanie: Wróżka pragnie sprawdzić, czy **Lancelot** faktycznie miłuje swoją panią i jest jej bezwzględnie oddany. Poszukujący swoich towarzyszy rycerz trafi na ukwieconą polanę, po której przechadzać się będą lew i jednorożec. Oba zwierzęta mają na szyi złote obroże połączone cienkim łańcuszkiem. Magiczne istoty spojrzą zapraszająco na rycerza i zaprowadzą go do uszytego ze złotogłowi namiotu.

Przygoda: W środku namiotu czeka na rycerza wspaniała uczta i spoczywająca na jedwabnych poduszkach dama. Panna ma dwa, grube niczym udo wojownika warkocze, a rękawy jej sukni są tak wąskie, że wyglądają jak namalowane na smukłym ciele. Ukryta pod tą postacią czarodziejka zaprosi **Lancelota** na ucztę. Natychmiast spyta o to, czy ma wybrankę serca. Po krótkiej rozmowie złoży mu wyjątkową propozycję. W zamian za jeden pocałunek obieca mu, że usunie wszelkie przeszkody, jakie dzielą go od jego ukochanej.

Kara: Za jeden pocałunek z wróżką przyjdzie **Lancelotowi** słono zapłacić. Czarodziejka dotrzyma słowa i faktycznie „usunie wszelkie przeszkody”. Oczywiście w przewrotny sposób magicznej istoty. Za karę za niewierność o całym zdarzeniu dowie się ukochana rycerza, na którą spadnie klątwa. Wybranka **Lancelota** będzie musiała pocałować stu mężczyzn, którzy przekroczą bramy jej zamku.

Nagroda: Jeśli rycerz oprze się pokusie, wróżka podaruje mu dwa magiczne pierścienie. Osoby, które założą je na palce nieustannie czują nawzajem swoją obecność. Zawsze będą także wiedziały, gdzie przebywa ich wybranek.

BORS – Białowłosa Królowa

Spotkanie: Wróżka zechce sprawdzić oddanie **Borsa** wobec królowej. Zagubiony we mgle rycerz natrafi na ukryty w lesie zamek. Budowlę o trzech strzelistych wieżach otacza fosa, w której pływają ogromne kwiaty lilii. Most jest opuszczony i w kierunku **Borsa** kroczy barwny, roześmiany korowód dam. Bohater nigdy nie widział tak urodziwych panien, ani tak dostojnej przewodniczki orszaku. Odziana w królewskie szaty **Białowłosa Królowa**

zaprości **Borsa** do korowodu.

Przygoda: Wyniosła władczyni o młodej twarzy i białych włosach oprowadzi **Borsa** po swoim królestwie. Pokaże mu doskonałą krainę wiecznej młodości, którą porastają drzewa o złotych jabłkach. Powie, że w jej włościach nie brak niczego prócz władcy, który sprawowałby nad nimi pieczę. **Białowłosa Królowa** zażąda, aby złożył jej przysięgę wierności. Jeśli się zgodzi, wróżka obiecuje, że uczyni go niepokonanym i pozowali trzy razy stanąć w obronie Avalonu.

Kara: W przypadku **Borsa** kara może go spotkać tylko wtedy, jeśli obrazi wróżkę. Oburzona jego zachowaniem i brakiem szacunku czarodziejka, zamieni rycerza w psa. Bohater będzie mógł nadal mówić, ale resztę przygody spędzi w ciele zwierzęcia. Odzyska swoją postać tylko wtedy, jeśli zachowa się dwornie wobec damy.

Nagroda: Gracz stoi przed wyborem, który może zupełnie odmienić dzieje jego postaci. Jeśli **Bors** zdecyduje się służyć **La Belle Dame sans Merci**, zrezygnuje z własnego życia dla Avalonu. Jeśli natomiast odmówi, pozostanie wierny przysiędze danej Elaine. W obu przypadkach czeka go nagroda. Składając przysięgę czarodziejce, zostanie władcą jej krainy i po zakończeniu przygody opuści świat śmiertelników. Postać gracza przejdzie do legendy i po dziś dzień wyspiarze będą opowiadali sobie historię króla, który powróci bronić kraju w chwili zagrożenia. Jeśli natomiast bohater pozostanie wierny Elaine, otrzyma od czarodziejki magiczny róg. Przedmiot wykonany z poroża jednorożca pozwoli mu trzy razy wezwać na pomoc herosów, którzy w minionych wiekach oddali się na służbę **Białowłosej Królowej**.

GALAAD – Zwierzchność

Spotkanie: Zagubiony we mgle **Galaad** trafia do majestatycznie wznoszącego się na pagórku kamiennego kręgu. Na omszałych głazach widnieją znaki dawnej wiary. W świętym miejscu toczy się zażarty pojedynek między **Lancelotem** (lub innym członkiem drużyny) a przystrojoną kruczymi piórami wojowniczką. W chwili, gdy **Galaad** spostrzega towarzysza, ten pada pod ciosem amazonki i zostaje śmiertelnie ranny.

Przygoda: Cnotliwy wojownik rusza druhowi na pomoc. Rozpoczyna się pojedynek z amazonką odzianą w srebrzystą zbroję, jaką nosili dawni herosi. Okazuje się, że kobieta ma siłę stu mężów i rycerz ledwo stoi pod naporem jej ciosów. Wojowniczka wyjawia Galaadowi, iż jest panią tego lasu. Jeśli odda jej cześć jako bogini, pozwoli mu odejść i uleczy umierającego.

W całej sekwencji walki rannego bohatera odgrywa gracz, którego iluzoryczna postać została wyczarowana przez wróżkę.

Kara: Jeśli **Galaad** wyprze się swojej wiary i uklęknę przed pogańską boginią, ta rozplynie się w powietrzu wraz z rannym towarzyszem. Po lesie poniesie się kpiący śmiech wróżki. Za wiarołomstwo ukarze go sam Theus. Od tej chwili wszystko, co powie Galaad jest traktowane przez postaci graczy i Bohaterów Niezależnych jako kłamstwo. Dopiero spowiedź i żal za grzechy uwolnią go od kary bożej.

Nagroda: Jeśli **Galaad** pozwoli przyjacielowi umrzeć, ale nie ulegnie namowom czarodziejki, otoczy go złocisty blask. Krzycząca ze strachu wróżka zniknie w chmurze kruczych piór.

Natchniony łaską Theusa bohater otrzymuje **3 Kości Dramy**. Gracz może je wykorzystać do końca sesji jedynie pomagając innym graczom. W wybranej przez siebie chwili musi zmówić modlitwę do Theusa, a następnie przekazać wybranej postaci jedną z trzech kostek.

W przyszłości gracz wcielający się w Parsifala otrzymuje jedną dodatkową **Kość Dramy** na oczątku każdej kolejnej sesji. Zasady jej wykorzystania pozostają bez zmian.

PARSIFAL – Szkaradna Panna

Spotkanie: Błądząc w spowitym mgłą lesie, **Parsifal** nagle poczuje zapach gotującej się strawy. Czuły nos i pusty żołądek zaprowadzą rycerza do ukrytego u podnóża ogromnego dębu domostwa. Kamienny dom pokrywa dach ze splełanych korzeni drzewa, spomiędzy których wystaje szeroki komin. Zapach gotującej się wieczerzy kusi zmęczonego wojownika. W środku domu **Parsifal** spotka **Szkaradną Pannę**, której opis pozwolę sobie powierzyć średniowiecznemu poecie:

Każdy jej członek i kończyna, od stóp do głów, były czarne niczym węgiel. Oczy miała ciemne i smoliste, a jej dłonie były czarniejsze niż najczarniejsze żelazo zanurzone w smole. Jej zęby były długie i zielone. Uda miała wielkie i kościste, a brzuch chudy, natomiast stopy i kolana grube.[\[2\]](#)

Przygoda: **Szkaradna Panna** dwornie powita **Parsifala**. Głos damy przypomina narzekania starej sroki, ale maniery pozostaną nienaganne. Rycerz dostrzeże łańcuch, jakim dziewczyna jest przykuta do drzewa stanowiącego jedną ze ścian domu. Wróżka poczęstuje śmiałka strawą, ale ostrzeże, że musi natychmiast wyruszać w dalszą drogę. Za chwilę wróci jej nieśmiertelny ojciec, który uwielbia ludzkie mięso. W tej samej chwili na zewnątrz błysnie i przerażona panna szybko ukryje rycerza w kominie. Zdąży go jeszcze ostrzec, że żadna broń nie zdoła zranić potwora.

Do domu wejdzie olbrzym, którego szerokie ramiona będzie okrywał włochaty płaszcz uszyty z bród pokonanych przeciwników. Głodny potwór natychmiast poczuje zapach

ludzkiego ciała i spyta córkę, czy ugotowała mu jakiegoś rycerza. **Szkaradna Panna** będzie zwodzić ojca, ten jednak nie da się nabrać i ogromna łapą wyciągnie **Parsifala** z komina.

Rozpocznie się walka rycerza z olbrzymem. Każda zadana potworowi rana natychmiast się zablizni. W trakcie walki **Szkaradna Panna** zacznie krzyczeć, że jeśli obieca zostać jej mężem, to wyjawia mu tajemnicę pokonania potwora. W chwili, gdy Parsifal zgodzi się ją poślubić, dama powie: *Olbrzymia zdoła zranić wszystko, co nie jest bronią*. Tutaj Mistrz gry powinien dać graczowi pole do popisu.

❖ La Belle Dame sans Merci ❖

La Belle Dame sans Merci nie ma jednej postaci. Wróżka uosabia ideał kobiecej urody i wdzięku, dlatego każdemu mężczyźnie jawi się w postaci ucieleśniającej jego najskrytsze marzenia. Może być ognistowłosą kusicielką o skórze świetlistej niczym Droga Mleczna, gibką brunetką o oczach ciemnych jak bezksiężycowa noc, a także wyniosłą księżniczką o opadających do kostek złotych włosach. Najlepiej będzie, jeśli Mistrz Gry dostosuje wygląd damy do osobistych preferencji graczy.

Wróżka jest istotą nieśmiertelną i potężną, ale ma dwa czułe punkty: ogromną pychę i słabość do romantycznych historii. W literaturze arturiańskiej czarodziejka najczęściej nagradza tych, którzy pomimo kuszenia zachowali wierność wybrance swego serca. **La Belle Dame sans Merci** surowo przestrzega praw świata magii. Jeśli bohater wykaże się podczas próby, może liczyć na nagrodę. Jeśli jednak nie okaże pokory i urazi dumę potężnej Sidhe, w przyszłości nie uniknie jej zemsty.

Kara: Jeśli Parsifal nie zechce zaręczyć się z odrażającą, kulejącą pokraką olbrzym złapie go za nogi i połknie w całości. W tej samej chwili rycerz obudzi się na polanie, na której walczyli ze **Szczekającą Bestią**. Za karę raz w miesiącu, kiedy księżyc jest w nowiu, bohater będzie czuł się słabo jak kobieta w połogu (wszystkie jego cechy spadną do wartości 1).

Nagroda: Ciało olbrzymia z łoskotem padnie od ciosu patelnią, stołkiem lub dowolnym innym przedmiotem. Zniknie dom i drzewo, a **Szkaradna Panna** rzuci się w ramiona rycerza. Zamknie oczy i wydmie swoje popękane, sine usta żaby do pocałunku. W chwili, gdy **Parsifal** ją ucałuje, szkarada przemieni się w **Cudną Pannę** (uosabiającą ideał urody gracza) i ofiaruje rycerzowi

haftowaną wstęgę.

Od tej chwili **Parsifal** jest rycerzem **Cudnej Panny**, a zarazem jej narzeczoną, o którego w przyszłości się upomni. Nosząc barwy swojej damy, rycerz dokonuje wszelkich czynów w jej imieniu. Za wszystkie śmiałe i bohaterskie uczynki postać gracza otrzymuje dodatkowe **3 punkty reputacji**.

Podobnie jak w przypadku **Strażnika u brodu** także w przygodzie **La Belle Dame sans Merci** najlepiej sprawdzi się drużyna trzyosobowa. Przeplatanie dziejów pięciu rycerzy doprowadzi do niepotrzebnych dłużyzn i bardzo spowolni dynamikę sesji. Warto także zaznaczyć, że wszystkie próby są otwarte na inwencję graczy, która oczywiście musi

być zgodna z obowiązującą konwencją. W każdej z nich istnieje możliwość trzeciego rozwiązania. Przykładowo, **Lancelot** może ucałować jedynie odbicie damy w lustrze. W ten sposób spełni jej żądanie, a nie zdradzi ukochanej. Błędem natomiast byłoby zgładzenie **Panny O Kusych Rękawkach**, które natychmiast skończy się karą opisaną w podanej przeze mnie propozycji.



Magiczny most

Od wielu dni i nocy bohaterowie przemierzają zaczarowany las, który z każdym ich krokiem staje się trudniejszy do przebycia. Pradawne, ogromne drzewa zasłaniają niebo i słońce, którego śmiałkowie już od dawna nie widzieli. Otaczają ich jedynie wielkie niczym człowiek, nieznane rośliny, a co noc odwiedzają ogromne zwierzęta w oczach, w których jarzy się niepokojąca ciekawość. Parujące bagniste podłoże i panujący nieustannie półmrok wzmacniają wrażenie, jakby czas cofnął się do początków stworzenia.

Nagle ściana drzew się urywa i przed bohaterami rozpościera się ogromna wyrwa w samym środku puszczy. Wypalona ziemia pokryta jest szarym pyłem i ogromnymi kośćmi olbrzymów, których królowie toczyli tu niegdyś zażartą bitwę. Nad pradawnym pobojewiskiem, które stało się cmentarzem dla wielu potężnych i dzielnych wojowników, unoszą się czarne ptaki wojny. Kruki zataczają kręgi nad przemierzającymi kościane pole śmiałkami, cierpliwie czekając na właściwy moment.

Przygoda

Środek pola bitwy przecina głęboka przepaść o graniach ostrych jak brzytwa. Dno rozpadliny niknie w mrokach ziemi, a z jej wnętrza dmie porywisty wiatr – oddech śpiących w głębinach istot. Dwa brzegi przepaści łączy ogromny miecz, który jeden z olbrzymów wbił w ziemię podczas bitwy. Pomimo upływu całych epok wbite na sztorc ostrze lśni niczym świeżo wyjęty z wody łosoś.

Miecz to jedyny most, jaki łączy dwie strony przepaści i nie ma innego sposobu przejścia na drugą stronę. Drużyna musi przeprawić się po ostrej klindze miecza. Pojedynczo, jeden po drugim, śmiałkowie wkroczą na **Magiczny most**. Ostrze lśni osłepiającym blaskiem i dodatkowo utrudnia przeprawę bohaterowi, który balansuje na wąskiej kładce. Na tę chwilę czekało stado kruków, które podrywają się do lotu, aby stracić herosów w przepaść.

Rozwiązanie

Magiczny Most to ostatnia próba, jakiej stawiają czoła Rycerze Okrągłego Stołu przed odnalezieniem Zamku Króla Rybaka. Ostrze miecza, po którym przeprawiają się do świętego miejsca przechowywania kielicha, symbolizuje pokutę. Zarówno w pogańskiej, jak i chrześcijańskiej wersji opowieści, stąpanie po klindze miało zadać poszukującemu ból i sprawić, aby pozbył się grzechów przeszłości. Próba sprawdzała również odwagę bohatera, który miał siłę wkroczyć na niebezpieczny most.

Postaci graczy również zostaną poddane tej próbie i będą mogli rozliczyć się z błędów przeszłości. Aby przeprawić się na drugą stronę, każdy ze śmiałków musi nie tylko utrzymać się na wąskiej kładce, ale także coś poświęcić. Podstawowa **trudność przeprawy wynosi 20**. Gracze wykonują test na **Gibkość** plus biegłość **Akrobatyka** lub **Balansowanie**. Oślepieni blaskiem ostrza bohaterowie otrzymują dodatkowe **5 punktów** do bazowej trudności, zaś zaatakowani przez kruki **10 punktów**. Chcąc przejść po mieczu, należy wykonać cztery testy na odpowiednio ustalonej przez Mistrza Gry trudności. Zanim jednak gracz sięgnie po kości, musi zdecydować z czego rezygnuje, aby przejść trudną próbę. Grający płaci za przejście trzema kropkami z kombinacji dowolnych cech swojej postaci, które zostają obniżone do końca przeprawy. Ostatni krok wymaga większego „poświęcenia” i bohater traci jedną z wybranych przez gracza **Zaszłości** (zgodnie z zasadami *7th Sea*, otrzymuje przy tym tyle punktów doświadczenia, ile wynika z jej rozwiązania). Ważne, aby gracze płacili za przeprawę przed wykonaniem rzutu. Efekt ostatniego kroku ma zatem miejsce **przed** czwartym, ostatnim testem.

Obniżone cechy mają oddać zmęczenie trudami ciężkiego pochodu, zaś utrata Zaszłości przemianę, jaka zachodzi w bohaterze. Obniżone cechy dodatkowo dodadzą scenie dramatyzmu, gdyż walczący z atakującymi go krukami i balansujący nad przepaścią śmiałek będzie miał coraz mniejszą pulę kostek.

Mistrz Gry i gracz powinni przygotować odpowiednio moment

odrzućcia **Zaszłości**. Przykładowo, postać, która ma na karcie wpisaną **Zemstę**, może



uznać, że w obliczu bliskiej śmierci wybacza wrogowi.

Gracz, który podołał wyzwaniu, otrzymuje trzy kropki na dowolnie wybrane atrybuty i może je wydać w sposób, jaki uzna za najbardziej odpowiedni (nawet na jedną cechę). W efekcie może w ten sposób podnieść jeden atrybut kosztem innych.

Ma także prawo wybrać nową **Zaszłość** o takiej samej wartości, jak ta, z której zrezygnował. W ten sposób bohater rodzi się na nowo.

Po pokonaniu **Magicznego Mostu** drużyna staje po drugiej stronie rozpadliny. Przed nimi rozpościera się wspaniały widok. Łagodne pagórki porastają wiecznie kwitnące jabłonie. Na najwyższym wzniesieniu majestatycznie strzelają ku niebu mury Zamku Króla Rybaka. Jeśli Mistrz Gry wykorzystał motyw **Niebezpiecznego Miejsca** tylko dla dodania smaczku własnej przygodzie, cudowny pałac rozplynie się od podmuchu wiatru i zniknie w girlandzie białych płatków.



To dopiero początek

Tutaj kończą się przygody poszukiwaczy **Graala**. Śmiałkowie pokonali wyzwania, jakie postawiły przed nimi **Niebezpieczne Miejsca** i są gotowi na spotkanie z magicznym kielichem. To jednak dopiero początek ich przygód, gdyż pierwsza wizyta w Zamku Króla Rybaka jedynie wskaże im drogę do dalszych poszukiwań.

Za inspirację do napisania tego tekstu dziękuję **mojemu mężowi**, zaś za zmobilizowanie mnie do pracy **Julianowi Czurko**.



[1] Unseelie – tłumaczenie Dwór Nieszczęśliwych jest powszechnie używane w literaturze poświęconej magicznemu ludowi.

[2] Cytat pochodzi ze zbioru tekstów *Arthurian Legend* wydanych przez Uniwersytet Oksfordzki. Fragment pochodzi z *Peredura*.