



Autor gry: Jarosław Kopec

Grafika stworzona przy użyciu darmowej dla własnego użytku czcionki „Voodoo Spirits”.

Na początek garść wyjaśnień

- ✘ Ta gra prawdopodobnie nie jest grywalna. A to dlatego, że powstała na trwający tydzień Nibykonkurs na system autorski. Odnosi się do dwóch spośród trzech wylosowanych haseł: Hellblazer i voodoo.
- ✘ Informacje na temat voodoo i kultury Karaibów, zawarte w tym podręczniku, nie są fachowe i nie można ich traktować jako fachowego źródła. Nie ma też sensu nad nimi dyskutować: to wszystko fikcja inspirowana duchem karaibskich wierzeń, która ma stanowić interesujące środowisko dla rozgrywanych wydarzeń.
- ✘ Ewentualny wydzwięk antychrześcijański nie jest opinią autora a jedynie kostiumem, który ma pomóc graczom poczuć atmosferę gry. Nie jest też stwierdzeniem na temat faktycznego postrzegania tej religii przez karaibskich tubylców.

O co chodzi

Gracze będą wspólnie kierować poczynaniami detektywa-egzorcysty-czarownika, cieszącego się szacunkiem wszystkich grup na wyspie. Jego pozycja jest na tyle silna, że nawet Hiszpanie starają się go nie urazić. To pozwala mu załatwiać sprawy lokalnej społeczności.

Gra nie zakłada pojedynczego Mistrza Gry, ani przygotowywanych wcześniej scenariuszy. Zadaniem wszystkich Graczy jest stworzenie interesującej historii o Bohaterze i jego społeczności, uciskanej coraz bardziej uwierającym jarzmem kolonializmu.

Esclavitud

Akcja gry toczy się na wyspie Esclavitud. Mamy nieokreślony rok na przestrzeni XVI wieku. Wyspą zarządzają hiszpańscy administratorzy z arystokratycznej rodziny Corazon del Mar. Oprócz nich (wraz z białą normalnie opłacaną służbą przywiezioną z Europy) na wyspie znajduje się garnizon wojskowy, zakon misyjny Santa Maria, działający jako przedłużenie wpływów Corazonów, przywiezieni z Afryki niewolnicy, pracujący na uprawach i hodowlach, oraz niewielkie skupisko autochtonicznych Indian zamieszkujących dżunglę na zachodzie wyspy.

Sytuacja na wyspie jest napięta z kilku powodów.

Po pierwsze, uciskana ludność czarnych zaczyna zdawać sobie sprawę, że zbrojne powstanie przegoniłoby Hiszpanów z wyspy. Z kolei wodzowie i szamani wiedzą, że zaraz po przegnaniu kolonistów pojawiliby się kolejni – liczniejsi i bardziej okrutni, którzy bez wahania wymordują wszystkich mieszkańców i przywiozą kolejnych. To wywołuje konflikt międzypokoleniowy, w którego środku miota się Bohater.

Po drugie, ukrywający się w dżungli Indianie podzielili się na żądną walki i wyzwolenia młodzież, oraz pragmatyczną „geruzję”, pragnącą pokojowego ułożenia Indianom życia obok Hiszpanów. Obie te frakcje dążą jednak do niemożliwego – kolonistów nie da się ani wygnać, ani uzyskać od nich jakichkolwiek gwarancji wzajemnego bezpieczeństwa. Żołnierze nie zapuszczają się w głąb dżungli w obawie przed pewną śmiercią, a Indianie wychodzą z lasu tylko nocą, a i to sporadycznie. I tak trwa *status quo*.

Po trzecie, Indianie pozostają w niestabilnych relacjach z murzynami. Młodzi nie szanują ich za poddańczą pracę dla Hiszpanów, ale widzą w nich jedynego sprzymierzeńca w ewentualnym powstaniu, z kolei geruzja wskazuje murzynów jako wzór do naśladowania – zdających sobie sprawę z konsekwencji walki i służących w zamian za prawo do życia, skąpe wyżywienie i prawo do chociaż ograniczonego przemieszczania się po wyspie.

Detektyw

Bohater, nazwijcie go jak chcecie, to przedstawiciel czarnoskórych niewolników. Tak jak wspomniano we wstępie, cieszy się szacunkiem wszystkich mieszkańców wyspy. Liczą się z nim zarówno jego ziomkowie, jak również Hiszpanie i Indianie. Jego wpływy czynią go też naturalnym kozłem ofiarnym, na którego spadnie odpowiedzialność za porażki w kontaktach między frakcjami.

Nominalnie Bohater gdzieś pracuje, jest czyimś niewolnikiem, ale może dowolnie przemieszczać się po wyspie i rozmawiać z niewolnikami. Hiszpanie widzą go jako wentyl bezpieczeństwa dla wewnątrzmurzyńskich konfliktów. Mają też świadomość, że w razie czego bez problemu mogą odstrzelić mu głowę i wyznaczyć kogoś na jego miejsce.

Bohater ma ponadprzeciętną wiedzę na każdy temat, nie może jednak równać się ze specjalistami poszczególnych dziedzin. Musicie mieć to w pamięci.

Bohatera opisują też jego punkty determinacji, których ma na początku pięć. Kiedy ich liczba spadnie do zera, detektyw popada w niełaskę swoich, Indian lub Hiszpanów i jest zmuszony do takiego czy innego odejścia z funkcji. Może zostać zabity, zginąć w walce, zostać wygnany albo wyklęty przez społeczność. Więcej w kolejnej sekcji.

Voodoo

Istotnym elementem gry jest walka ze złymi duchami, które opanowują ludność wyspy i dążą jej rękami do przelewu krwi. Bohater jest adeptem zniedołężanego szamana, który nauczył go walczyć z loa.

Duchy działają opętując konkretne osoby. Każdy duch może opanować tylko jedną naraz. Zabicie nosiciela powoduje przejście ducha na zabójcę. Jediną metodą przerwania cyklu jest odesłanie ducha. Jak to się robi?

Duchy są jak ludzie – mają swoje wady. Są chciwe i pożądlive. Wystarczy odkryć czego pragną (można to często wnioskować z wyczynów opętanych albo z natury skorup, które loa dla siebie wybierają) i zaproponować im tego pod dostatkiem w zamian za wypowiedzenie imienia. Kiedy egzorzysta zna już imię ducha, może go odesłać, poświęcając jeden punkt determinacji.

Karta rozgrywki

Kartą rozgrywki nazywamy diagram, który ma pomóc nam organizować rozgrywkę.

W centrum diagramu powinien znaleźć się Bohater. Od niego promieniście należy poprowadzić linie do napotkanych przez niego Bohaterów. Przy tych liniach należy napisać, jaka relacja łączy Bohatera z daną postacią i dane postaci między sobą. Te informacje wpisuje zawsze Gracz, który wprowadził daną postać do gry, konsultując relacje pomiędzy bohaterami niezależnymi z tymi, którzy wprowadzili te postaci. Przykładowe typy relacji to: miłość, przyjaźń, podejrzliwość, niechęć, wrogość, chęć zabicia.

Na karcie zapisujemy też zaszłości, wykorzystane i niewykorzystane motywy, wydarzenia czy dowolne elementy otoczenia, które mogą przydać się w późniejszym toku rozgrywki do ubarwienia gry.

Wprowadzenie elementu już znajdującego się na karcie rozgrywki do danej sceny nie kosztuje gracza żetonu.

Opowieść

Fabuła gry rządzi się swoimi własnymi prawami, które mają pozwolić na zrównoważony jej rozwój i aktywizować wszystkich graczy do wspólnego opowiadania.

Na początek gracze otrzymują po pięć żetonów. Każdy z nich pozwoli na wprowadzenie do konkretnej sceny konkretnego elementu, który kontrolował będzie Gracz płacący za niego żetonem. Może to być bohater niezależny, element krajobrazu, lub poszlaka, która może skierować fabułę gry w określonym kierunku. W każdej scenie pojawić się mogą maksymalnie dwa elementy danego typu (krajobraz, bohater niezależny, poszlaka).

Kiedy wszyscy gracze wykorzystają swoje żetony, wtedy każdy z nich na nowo dobiera po pięć.

Takich dobrań może być maksymalnie od jednego do trzech – w zależności od tego, na jak długo planujemy rozciągnąć rozgrywkę.

Grę rozpoczyna się ustalając sytuację wyjściową. Decydujemy, co zmusiło Bohatera do działania: zaostrenie konfliktu pomiędzy stronnictwami, morderstwo, polityczny przewrót, prośba współplemieńca o pomoc, opętanie.

Później sceny następują po sobie płynnie. Wyjątkiem jest scena upadku Bohatera, który następuje gdy ten straci wszystkie swoje

punkty determinacji. Wówczas o konsekwencjach upadku bohatera decyduje arbiter, który zdecydował się forsować konflikt i utracił ostatni żeton.

W każdej scenie jeden z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pełni rolę arbitra. Oto specjalne uprawnienia arbitra:

- * Wyznacza miejsce i czas akcji danej sceny. Może to być scena następująca zaraz po poprzedniej, retrospekcja, futurospekcja lub scena opisująca wątek poboczny. Musi jednak znajdować się w niej Bohater.
- * W swojej scenie arbiter opisuje działania Bohatera, ale musi mieć na uwadze jego charakter nakreślony w poprzednich scenach. Poważniejsze wołty fabularne powinny być konsultowane z pozostałymi graczami.
- * Podejmuje dotyczące Bohatera decyzje w konfliktach.

Jeśli Gracz nie ma w danym momencie pomysłu na scenę może przekazać arbitraż kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jednak powinno się korzystać z tej możliwości jak najrzadziej.

Gracze nie będący arbitrami w danej scenie umieszczają w niej swoje elementy za pomocą żetonów. Mogą również odgrywać i opisywać co dzieje się z wprowadzonymi przez nich elementami. Jeśli arbiter wprowadzi do sceny bohatera niezależnego, jego odgrywanie bierze na siebie zawsze gracz po przeciwnej stronie stołu, a jeśli gracie w nieparzystej liczbie wyznaczcie do tej roli osobę która czekała i będzie jeszcze czekać najdłużej na swoją kolejną turę.

Gdy podczas sceny dojdzie do konfliktu pomiędzy Bohaterem a otoczeniem, reprezentowanym przez pozostałych Graczy, arbiter decyduje co się dalej stanie. Może zadeklarować porażkę Bohatera w osiągnięciu jego celu (przesłuchania, walki, czarów), lub zużyć jeden z jego punktów uporu, żeby przeforsować powodzenie Bohatera.

Wprowadzenie konfliktu przez Gracza nie będącego arbitrem może być wetowane przez innego nie będącego arbitrem Gracza za pomocą zużycia jednego żetonu. Musi to się stać zanim arbiter zadecyduje o wydaniu lub nie punktu uporu detektywa.

Po zakończeniu sceny dokonuje się jej podsumowania – czego Bohater się dowiedział, co się z nim stało, jak zmieniło się jego nastawienie do bohaterów niezależnych. Następnie te informacje nanosi się na kartę rozgrywki i arbitraż przejmuje kolejny gracz.

Jeśli Bohater dotrwał do końca opowieści z chociaż jednym punktem determinacji, jego misja musi się powieść. Plemiona muszą się pogodzić, a demon musi zostać odesłany. Jeśli Bohater straci determinację przed końcem opowieści, oznacza to automatycznie porażkę wyspy i eskalację problemów. Bohater jest niezbędny do zażegnania kryzysu.