

# BOKORZY

wersja pierwotna

Gra napisana na czternastą edycję Nibykonkursu  
na podstawie haseł: Voodoo i Hellblazer.

Autor: Marek Mar\_cus" Szumny

*Mike wszedł do pomieszczenia. Przesunął pod ścianę krzesło obrotowe, przeniósł mały stolik w kąt pokoju, a następnie schylił się i, przechyliwszy nieco fotel, wysunął spod niego róg dywanu. Teraz bez problemu mógł zacząć go powoli zwijać. Pod dywanem na drewnianych panelach podłogowych dojrzał narysowane kiedyś przez siebie czarnym markerem veve wpisane w duży okrąg. Spojrzał na nie dokładnie i przejechał wzrokiem po każdej, nawet najmniejszej kresce. Wziął marker z biurka i poprawił jedną z nich, która w jednym miejscu wydawała się nieco niewyraźna. Następnie usiadł po turecku w samym środku okręgu, włożył słuchawki do uszu i dał się ponieść dźwiękom bębnów. Dzisiaj ma zamiar zniszczyć duszę Vincenta. A być może przy okazji dowie się, gdzie za życia schował pieniądze...*

## Gra

„Bokorzy” to gra fabularna osadzona w naszym świecie. Gracze wcielają się w role ludzi, którzy potrafią wykorzystać połączenie rytuałów voodoo z praktykami ezoterycznymi. Do gry potrzeba jedynie talii kart dla każdego uczestnika (zarówno Graczy jak i Mistrza Gry).

## W kilku zdaniach

*Bokorzy* na co dzień nie wyróżniają się niczym z tłumu jak każdy z nas. Pracują, robią w sklepach zakupy, niektórzy mają nawet swoją rodzinę z dziećmi. Naprawdę jednak prowadzą oni podwójne życie – co jakiś czas, gdy zostają sami i nikt im nie przeszkadza, przygotowują swoje sanktuaria i tam odprawiają rytuały opętania, a potem opuszczają duszami swoje ciała.

Aby poprawnie wykonać te wszystkie czynności, *bokor* musi posiadać zarówno odpowiednią wiedzę do przygotowania rytuału, jak i mieć zdolność wysokiej koncentracji oraz panowania nad całym swoim ciałem, umysłem i duszą. Ważne jest także samo sanktuarium - powinno ono być enklawą spokoju i zarazem pomieszczeniem dość odosobnionym, aby nikt i nic nie zakłóciło medytacji

Podczas rytuału *bokorzy* zezwalają na opętanie własnego ciała przez *loa* – dusze zmarłych i innych istot, które z różnych powodów nie mają swoich fizycznych form. Istoty te opętują ciało podczas wysokiego stadium medytacji, a chwilę potem dusza *bokora* wychodzi z ciała. Wejście obcych dusz nie jest wymagane do opuszczenia powłoki cielesnej, jednakże dzięki temu połączeniu rytuałów voodoo i praktyk ezoterycznych opuszczająca ciało dusza *bokora* wynosi ze sobą część każdego *loa*, które weszło w ciało.

## Dusza

Ciało astralne, zwane częściej duszą, to byt niewidoczny dla ludzi. Po śmierci ciała dusze trafiają do innych ciał lub w tajemnicze miejsca znane z wielu religii. Czasami jednak z różnych powodów, jak przykładowo niedokończone sprawy czy chęć zemsty, dusze zostają na ziemi i przeszkadzają ludziom w życiu. Dusza jest nieśmiertelna i nie może zostać zniszczona. Jedyne sposoby na pozbycie się jakiegokolwiek duszy to odesłanie jej do swojego miejsca.

Po fizycznym planie astralnym dusza może poruszać się w każdym kierunku i nie ma dla niej żadnych przeszkód. Każda istota przebywająca na fizycznym planie astralnym jest widoczna w postaci aury. Zazwyczaj dusze zamknięte w ciałach mają blade kolory, natomiast te bez nich są widoczne z daleka.

Normalnie dusza po wyjściu z ciała może jedynie poruszać się po fizycznym planie astralnym w roli obserwatora – nie może w żaden sposób ingerować w wydarzenia świata rzeczywistego. Dzięki różnym cechom *loa*, dusza *bokora* nabiera nowych zdolności i w ten sposób może wpływać na inne dusze z fizycznego planu astralnego lub nawet na przedmioty i obiekty organiczne w świecie rzeczywistym.

O ile używanie tych zdolności jest proste, to panowanie nad swoją duszą jest o wiele trudniejsze – *loa* w pewien sposób czują się oszukane i wykorzystywane, więc starają się przejąć władzę nad duszą *bokora*. Gdy coś takiego się stanie, *bokor* staje się jedynie obserwatorem czynności swojej duszy. Jeżeli nikt mu wtedy nie pomoże, *loa* opętujący duszę trafi z powrotem do ciała i, po wyjściu z medytacji, przejmie nad nim całkowitą kontrolę.

## Rytuał

Aby *bokor* mógł opuścić swoje ciało ze zdolnościami *loa*, musi poprawnie wykonać cały rytuał, a do tego trzeba spełnić kilka różnych warunków. Aby przywołać konkretne *loa*, należy znać jeden z symboli (zwany *veve*), który go sprowadzi. Teoretycznie nie ma ograniczenia co do ilości wzywanych *loa* – problemem może być jednak samo zapanowanie nad nimi. *Bokor* zatem zazwyczaj wybiera około 3-4 z nich, w zależności od zadania, które ma do wykonania w fizycznym planie astralnym. *Veve* te rysuje się wewnątrz okręgu, w którym następnie *bokor* zaczyna medytować. Pozycja medytacji w zasadzie nie jest ważna – można to robić siedząc po turecku, niektórzy układają nogi w kwiat lotosu, jeszcze inni po prostu stawiają w okręgu fotel lub leżankę. Najważniejszy jest jedynie relaks. Ogromną pomocą okazuje się przy tym odpowiednia muzyka – jej rodzaj zależy już od każdego *bokora*, jednakże jest to głównie muzyka instrumentalna bez żadnego śpiewu. Jeżeli wszystkie powyższe warunki zostały spełnione, dusza opuszcza ciało *bokora*.

## Gracze jako bokorzy

Rozgrywka graczy w postaci *bokorów* może przyjąć różne formy. W zależności od potrzeb, mogą oni działać jako spirytyści, egzorcyści lub po prostu dla własnej zabawy. Można także pójść w innym kierunku – detektywi, szpiedzy, tajni agenci. W ostateczności może im zależeć jedynie na włamaniach, kradzieżach i morderstwach – będą to zbrodnie doskonałe bez żadnego pozostawionego śladu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby mieli własną firmę i zajmowali się zjawiskami nadprzyrodzonymi na zlecenie – chociażby likwidacją poltergeistów (hałaśliwych duchów). Możliwości jest naprawdę wiele.

# Mechanika

## Karty

Talię kart każdego uczestnika gry należy podzielić na dwa stosy: Figury (walety, damy, króle oraz jokery) i Liczby (blotki, czyli od dwójki do dziewiątki, a także dziesiątki oraz asy). W całej grze obowiązuje jedna hierarchia kolorów (podane od najwyższego): Kier ♥, Karo ♦, Pik ♠ i Trefl ♣.

## Atrybuty

Każdy bohater w grze Bokorzy ma trzy następujące atrybuty: Ciało, Umysł i Dusza. Atrybuty te odpowiadają za czynności związane ze swoją strefą.

Ciało będzie zatem używane przy wszelkich czynnościach związanych z powłoką fizyczną - bieganie, skakanie, walka, prowadzenie pojazdów itp.

Umysł będzie wykorzystywany w sytuacjach, gdy potrzebna jest psychika, wiedza lub inteligencja.

Dusza z kolei znajdzie zastosowanie przy wykorzystywaniu zdolności *loa* na fizycznym planie astralnym.

Każdy gracz ciągnie po jednej karcie z Figur dla każdego atrybutu. Kartę Ciała należy położyć przed sobą na środku, kartę Umysłu po prawej stronie, kartę Duszy z kolei po lewej.

Konkretna Figura oznacza konkretną wartość atrybutu, zatem Walet to ❶, Dama to ❷, a Król to ❸. Joker może oznaczać szczęście lub pech, bowiem czerwony to atrybut na ❹, zaś czarny to niestety ❶.

Kolor atrybutu ma mniejsze znaczenie i jest on rozpatrywany jedynie w razie remisów. O tym później.

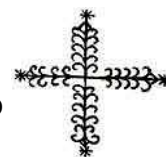
## Loa

Przy tworzeniu bohatera każdy gracz wybiera 3 *loa*, o których jego postać posiada wiedzę i których zdolności zdobywa po wyjściu z ciała.

### Agassou

Zdolność: odesłanie

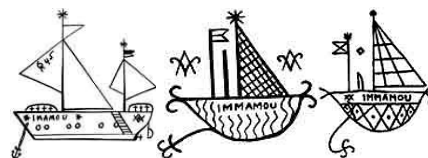
Dusza bokora może odesłać inną duszę do swojego prawowitego miejsca



### Agwe

Zdolność: woda

Dusza bokora może wpływać na elementy wody świata rzeczywistego.



### Ayizan

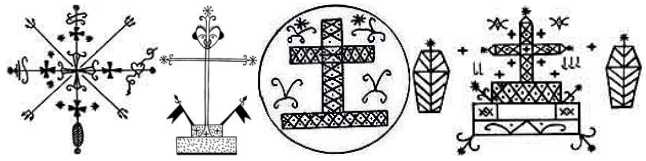
Zdolność: smak i zapach

Dusza bokora może poczuć smak i zapach, a także stworzyć dowolny z nich w rzeczywistości.



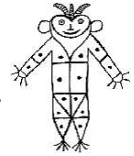
### Baron Samedi

Zdolność: niszczenie  
Dusza bokora może zadawać ból lub niszczyć życie z rzeczywistości. W fizycznym planie astralnym może zmusić inną istotę do zaniechania swojej czynności.



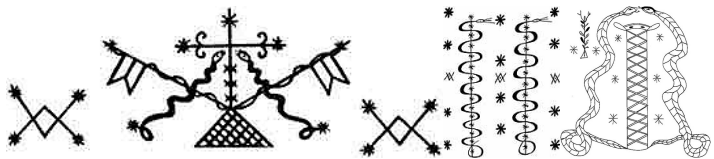
### Bossou Ashadeh

Zdolność: opętanie  
Dusza bokora może opętać ciała istoty z rzeczywistości i mieć pełną władzę nad jej ciałem.



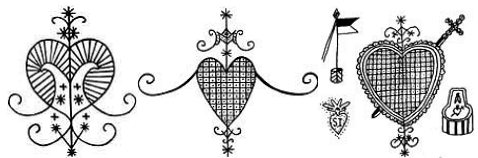
### Damballa

Zdolność: teleportacja  
Dusza bokora może teleportować się w dowolne miejsce (wcześniej jednak bokor musiał to miejsce widzieć).



### Erzulie

Zdolność: obraz  
Dusza bokora może stać się widoczna pod dowolną postacią w rzeczywistości.



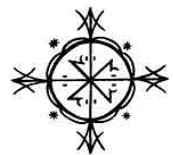
### Grand Bois

Zdolność: ziemia  
Dusza bokora może wpływać na elementy ziemi świata rzeczywistego.



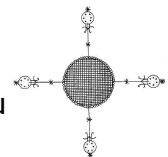
### Kalfu

Zdolność: dotyk  
Dusza bokora może wpływać na istoty i przedmioty w fizycznym planie astralnym lub w rzeczywistości poprzez dotyk (poruszanie, uderzanie itp.).



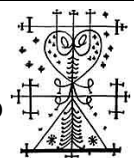
### Loco

Zdolność: życie  
Dusza bokora może leczyć i uzdrawiać inne istoty z fizycznego planu astralnego lub rzeczywistości. Nie może jednak przywrócić życia.



### Maman Brigitte

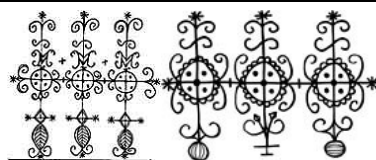
Zdolność: ochrona  
Dusza bokora może bronić się przed atakami innych istot z fizycznego planu astralnego lub z rzeczywistości.



### Marassa Jumeaux

Zdolność: świadomość

Bokor jest świadomy tego, co się dzieje wokół jego ciała.



### Ogoun

Zdolność: ogień

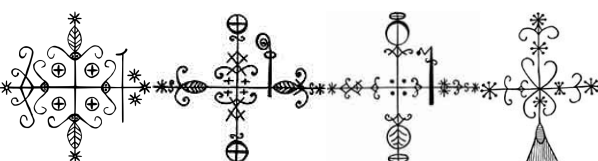
Dusza bokora może wpływać na elementy ognia świata rzeczywistego.



### Papa Legba

Zdolność: dźwięk

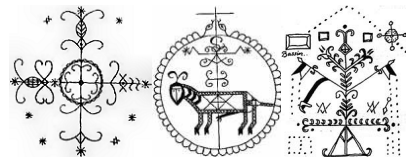
Dusza bokora może porozumiewać się z innymi istotami lub być słyszalna przez nie w fizycznym planie astralnym lub w rzeczywistości.



### Simbi

Zdolność: powietrze

Dusza bokora może wpływać na elementy powietrza świata rzeczywistego.



## Testy

Wszelkie testy w grze wykonuje się za pomocą Liczb. Mistrz Gry określa stopień trudności danego testu w skali 1-10, po czym gracz ciągnie kartę i dodaje do jej wartości wartość atrybutu, na który jest wykonywany test. Jeżeli gracz uzbierał więcej niż wcześniejszy stopień trudności wyznaczony przez MG, test jest zdany.

## Konflikty

Jeżeli dochodzi do konfliktu dwóch graczy lub gracza z bohaterem niezależnym, obie strony sporu wyciągają po jednej karcie i dodają wartość atrybutu. Wyższa wartość wygrywa konflikt. Jeżeli dochodzi do remisu, pod uwagę brany jest kolor dociągniętej karty. Jeżeli i to nie pomoże, należy spojrzeć na kolor karty atrybutu.

## Fizyczny plan astralny

Mechanika działa nieco inaczej na fizycznym planie astralnym. Dusza każdego *bokora* ma określony stopień opanowania, nim *loa* przejmą nad nią kontrolę. Opanowanie każdego wynosi 80 plus podwójna wartość atrybutu Dusza.

Każde *loa*, przez które jest opętany bokor, posiada swoje miejsce przed graczem do kładzenia kart. Za każdym razem, gdy *bokor* chce użyć zdolności któregoś z *loa*, gracz musi wygrać pojedynek z MG. Obaj ciągną po jednej karcie, gracz dodaje wartość atrybutu Dusza i jeżeli ma większą liczbę – używa zdolności. Przy remisach działa zasada z konfliktów. Wyciągniętą kartę gracz kładzie na miejscu konkretnego *loa*.

Gdy suma wszystkich kart położonych na miejscach *loa* przewyższy opanowanie, *loa* z ostatniej karty przejmuje władzę nad duszą *bokora*, a gracz staje się obserwatorem.