

# **Statek Kapitana Samedi**



System autorstwa Paffryka powstały w ramach XIV edycji Nibykonkursu.  
Hasła wykorzystane: Voodoo, Elizabethan England

## **Czy brytyjska królowa Elżbieta sprzedała duszę diabłu? Czy francuska szlachta walczyła o wpływy na wyspie Haiti, tocząc ryzykowną grę o własne dusze?**

To nie są bynajmniej pytania retoryczne! Trap został opuszczony! Kapitan Samedi wita na pokładzie „Queen Elizabeth”, gdzie rozgrywka między arystokratami wyprana jest z jakichkolwiek, choćby dżentelmeńskich zasad.

„... za pomoc w swobodnym usunięciu Marii Stuart  
zażądał jedynie praw do nazwania okrętu mym imieniem.  
Pocieszny, afrykański czarodziej...”

Z pamiętnika królowej  
Elżbiety I

„Nie spodziewałem się, że arystokraci zgodzą się,  
by w roli mediatora występował murzyński żeglarz.  
Wczoraj wsiedli na pokład jego statku, „Queen Elizabeth”

Fragment listu gubernatora  
Haiti do króla Francji

## **Lady Ship**

W obliczu istnienia Marii Stuart władza Elżbiety I i jej pozycja na tronie angielskim nie była pewna. Już samo uwięzienie rywalki podważyło autorytet moralny jaki powinna stanowić królowa. Całkowite usunięcie jej ze świata żywych nie mogło być w ogóle brane pod uwagę.

Nikt nie wie jakim sposobem daddy Saturday pojawił się na dworze Elżbiety z gotowym rozwiązaniem problemu. Nikt nawet nie próbował domyślić się jak afrykańskiemu szamanowi udało się zamydląć oczy zwolennikom Marii Stuart na czas jej śmierci.

Wiadomo, że jedyną zapłatą jaką zażądał od królowej tajemniczy wybawca, było prawo do nadania jej imienia swemu okrętowi. Papa Samedi, bo właśnie ów Loa patronujący śmierci wspomógł Elżbietę, wykorzystał nadane mu przez królową prawa do jej imienia i z pomocą rytuału uwięził duszę monarchini w swym okręcie, połowicznie eterycznej barce z której łowił ludzkie istnienia, na swój podły użytek.

## **Kwestia Haiti**

Historia nie zanotowała co było powodem tajemniczego konfliktu francuskich arystokratów zaistniałego w 1707 roku. Nie wiadomo również w jaki sposób powiązany był on z Haiti, na którego terenie się rozpoczął. Ślad po uczestnikach sporu zaginął.

Największą niewiadomą stanowi fakt, że mediatorem w konflikcie tym stał się anonimowy żeglarz afrykańskiego pochodzenia. Skłóceni szlachcice wsiedli na pokład jego barki „Queen Elizabeth”. Następnego dnia nie było ani śladu po barce i jej pasażerach.

## **Gra w Loa**

Papa Samedi postanowił rozwiązać spór arystokratów tworząc grę z której tylko jeden wyszedłby żywy, dusze pozostałych trafić miały natomiast w chciwe boskie łapy krwiożerczego Loa.

W trakcie rozgrywki siedmiu szlachciców miało poddać się sześciu opętaniom dokonanym przez różnych Loa. Opętania miały przenosić ich w rzeczywistość zapisaną we wspomnieniach królowej Elżbiety. Najśłabsze ogniwo każdego rytuału utracić miało swą duszę.

## **Bohaterowie**

W trakcie rozgrywek gracze wcielają się w role siedmiu skłóconych szlachciców, którzy wezmą udział w szalonym turnieju obmyślonym przez złe bóstwo.

Choć określona jest liczba arystokratów to ich pełna kreacja należy oczywiście do zadań graczy. Tworzenie arystokracji mieści się w siedmiu punktach.

1. Zarys, koncepcja. Najlepiej, by składały się na nią trzy kluczowe cechy fizyczne i cechy charakteru na których zbudowany zostanie bohater.
2. Opis zewnętrzny. Krótko, zwięźle opisany wygląd bohatera dający nam pełne jego wyobrażenie.
3. Charakter. Powiązane ze sobą zestawy cech osobowości, rys psychologiczny napisany w ten sposób, by stanowił podstawę dla odgrywania postaci.
4. Cechy pojedynków. Pierwsze parametry mechaniczne bohatera. Każdy otrzymuje 2k6 pkt. do rozdysponowania między fechtunek i broń palną.
5. Sprawności. Każdy wybiera sześć z listy sprawności (o której niżej).
6. Kontrakty. Każdy zaczyna z dwudziestoma. Ich zastosowanie opisane jest w dalszej części kompendium.

Ożywienie postaci. Imię, rejon Francji z którego bohater pochodzi i wszystko co uczyni go bardziej żywym i wiarygodnym.

## **Gra w opętania**

Rozgrywka nie wymaga ustalonego wcześniej Mistrza Gry. Do jej realizacji

wystarczy siedmiu pomysłowych graczy coś do pisania i zestaw kości sześciociennych. W trakcie zabawy rozegranych powinno zostać sześć odrębnych sesji, a w trakcie każdej z nich wykluczony winien zostać jeden gracz (proces ten uwzględniony jest w zasadach). Ostateczny zwycięzca jest jeden.

## **Przygotowania**

Przed rozpoczęciem gry wszyscy jej uczestnicy wspólnie ustalają listę trzydziestu sprawności spośród których mogą wybierać umiejętności swych bohaterów. Lista potrzebna będzie również w dalszym przebiegu gry.

## **Przebieg**

Każda z rozgrywek dzieli się na cztery fazy:

- Fazę Wyboru
- Fazę Rytuału
- Fazę Opętania
- Fazę Rozstrzygnięć

Wszystkie te odrębne części rozegrane powinny zostać w trakcie jednej z sześciu kilkugodzinnych sesji.

### **Faza Wyboru**

Etap ten ma na celu obranie spośród bohaterów Opiekuna Rytuału. Rola ta jest bardzo ważna. Opiekun jako jedyny nie zostanie poddany opętaniu (w praktyce na czas pozostałych faz przybierze on rolę Mistrza Gry), będzie on doglądał rytuału w trakcie którego opętani zostaną jego towarzysze i jego dusza będzie bezpieczną w trakcie tej sesji.

To właśnie na potrzeby tego etapu stworzona została mechanika kontraktów. Dwadzieścia to liczba, która przysługuje każdemu graczowi na całość gry, a nie na poszczególne sesje.

Każdy z graczy na początku tej fazy wykonuje rzut k4. Generuje on liczbę kontraktów, które musi wydać w trakcie tej sesji.

Dalsza część fazy to psychodrama z udziałem wszystkich bohaterów. Jej lokacją jest kajuta kapitańska (nie mylić z mostkiem), jedyne miejsce na statku, którego wystroju nie stanowią wspomnienia królowej Elżbiety.

Gracze odgrywając swoje postaci prowadzą intrygi mające zapewnić im jak największą liczbę kontraktów zainwestowanych w ich osoby przez innych uczestników. Każdy gracz musi zainwestować w sumie tyle kontraktów ile wyrzucił

na kostce na początku tej fazy. Liczba posiadanych kontraktów nie musi być jawna, można je również pozyskać dowolnymi fabularnymi metodami (wyłączając kradzież i wymuszenie fizyczne). Wszystkie zobowiązania podjęte w zamian za jakieś kontrakty muszą zostać spełnione przez Opiekuna. Gdy każdy gracz zainwestuje już swoje kontrakty, należy je przeliczyć. Ten, kto uzyska największą ich liczbę zostaje Opiekunem Rytuału.

Potencjalne remisy rozwiązuje się Pojedynekami (opisanymi w dalszej części kompendium).

### **Faza Rytuału**

Etap ten rozpoczyna się od wylosowania Loa, który opęta bohaterów w trakcie tej sesji. Rzut wykonuje Opiekun Rytuału, a jego rezultat sprawdza w poniższej tabeli.

1. Damballah- patronuje rodzicielstwu i związkom małżeńskim, bóg- wąż
2. Papa Legba- patron strażników, broni wrót do zaświatów
3. Ogoun – patron wojny, lecz również męskości i dzikości
4. Erzulie- patronuje płodności, miłości, uczuciom
5. Szango- patron pogody (głównie burzy), wody
6. Oxala- patron miłosierdzia, pomocy, dobroci

Każdy Loa przypada na inną sesję. W trakcie kolejnych rozgrywek rzut powinien zostać wykonany inną kostką (odpowiednio k10/2, k4, k6/2, k2), a wybrany już Loa usunięty z tabeli.

Po wylosowaniu Loa każdy gracz wymienia jedną sprawność z listy. Opiekun rytuału przydziela do każdej z nich dwie wartości mieszczące się w przedziale 1-6. Każda wartość może pojawić się jedynie dwa razy! Wybrana sprawność usuwana jest z listy i nie jest brana pod uwagę w kolejnych sesjach.

Na bazie charakteru i dziedziny wylosowanego Loa Opiekun Rytuału wymyśla przygodę osadzoną w Anglii epoki Elżbietańskiej, którą poprowadzi swym współgraczom w fazie Opętania.

W przygodzie powinno mieć miejsce dokładnie 12 testów, opartych na wybranych sprawnościach, których stopniami trudności są wartości przydzielone przez opiekuna.

Sam rytuał również powinien posiadać fabularną otoczkę. Odbywa się on pod pokładem statku, a opis jego przebiegu zależny jest od Opiekuna.

### **Faza Opętania**

Testy w przygodzie przeprowadzane są za pomocą rzutu k6. Aby test sprawności odbył się sukcesywnie wyrzut musi być wyższy od stopnia trudności.

Bohaterowie, którzy nie posiadają testowanej sprawności odejmują 1 od swego rezultatu. Każdy może podejść do ustalonego testu jedynie dwa razy.

Opiekun powinien zapisywać jaki bohater jaki uzyskał rezultat w danym teście. To bardzo ważne dla kolejnej fazy.

Pamiętajmy, że przygoda, którą prowadzi opiekun musi oparta być na pewnych filarach:

- Czas i miejsce- Anglia pod panowaniem królowej Elżbiety I
- Podstawa, fundament przygody powinno stanowić dowolne hasło związane z wylosowanym Loa.
- Liczba testów musi wynosić 12.

### **Faza rozstrzygnięć**

W tym etapie zapada decyzja, który bohater traci duszę na rzecz papy Samedy. Opiekun sprawdza ile Punktów Duszy otrzymał każdy z graczy. Punkty Duszy to suma wartości o jaką wyrzut gracza przekroczył stopień trudności w każdym swoim udanym teście. Gracz, który uzyskał najmniej owych punktów odpada, a jego dusza oddana jest do dyspozycji papy Samedy.

Osoba, która uzyskała najwięcej punktów otrzymuje przywilej opisanie dalszego losu nieszczęsnego „pożartego” bohatera, ponadto fazę wyboru na kolejnej sesji rozpoczyna z premiowym kontraktem zainwestowanym w niego przez... papę Samedy (albo królową Elżbietę- wybór należy do niego).

W przypadku równej liczby punktów dwóch najsłabszych graczy remis rozstrzyga dżentelmański pojedynek.

### **Pojedynki**

Wybór formy pojedynku (broń palna, fechtunek) otrzymuje Opiekun Rytuału, albo jeśli trwa faza wyboru, ten kto posiadał tą rolę na poprzedniej sesji.

Pojedynek rozstrzygany jest poprzez porównanie wartości odpowiednich współczynników walczących (kto ma wyższy wygrywa). Jeśli są równe dodaje się do nich rzut k6.

### **Finał**

Ostatnia sesja rozgrywki (gdy pozostało dwóch graczy) ogranicza się do samej fazy opętania i rozstrzygnięć.. Rolę Opiekuna przejmuje sam papa Samedy, w którego wciela się ostatnio wyeliminowany gracz. Stworzona przygoda opiera się na ostatnim pozostałym Loa i ostatnich sprawnościach.

### **Za co można oferować kontrakty**

- umówione rozdysponowania stopni trudności
- kontrakt zainwestowany w zamian ( na którejkolwiek sesji)
- niższy stopień trudności dla posiadanej przez siebie sprawności
- -stały sojusz

Umowy zawarte w sprawie kontraktów są zobowiązujące.