



SAMOTNOŚĆ

San Domingo, 1803

Kategoria: groza, dylematy moralne, przetrwanie

Triggery: gra porusza problemy rasizmu, niewolnictwa i kolonializmu – wymaga od Marszałka Gry i graczy odpowiedniej dojrzałości

Tło historyczne

San Domingo, zwana też Hispaniolą, to położona na Atlantyku wyspa, która została odkryta przez Krzysztofa Kolumba. Przez wieki znajdowała się w całości w rękach hiszpańskich, lecz w ostatnich latach jej zachodnia część przypadła Francuzom. Podobnie jak na wielu innych karaibskich wyspach, i tam znajdowały się tam liczne plantacje należące do białych Europejczyków, którzy wykorzystywali do niewolniczej pracy czarnych mieszkańców Afryki. Ci wielokrotnie się buntowali. Jednak pięści najsilniejszego nawet mężczyzny nie mogą pokonać karabinów i armat. Powstania te były więc szybko i krwawo tłumione. Ocalali jedynie nocą i szeptem wspominali o zmasakrowanych towarzyszach i nucili tęskne melodie przywołujące rytmy z królestw Kongo i Songhaju.

Ostatni ze zrywów wybuchł już po rozpoczęciu Rewolucji. Popierający ją Francuzi w myśl szerzenia wolności, równości i braterstwa powinni wyzwolić swoich niewolników. Tak się jednak nie stało. Rojaliści i rewolucjoniści zatrudniają bowiem tych samych buchalterów, którzy w księgach rachunkowych zapisują w słupkach kolejne kwoty zysków. Od blisko 10 lat trwa więc wojna podjazdowa. Po jednej stronie walczą zbiegli niewolnicy, którzy stworzyli oddziały partyzanckie, a po drugiej kolejne francuskie regimenty, które co kilka miesięcy przyływają z Europy. Właśnie w drodze na San Domingo jest następny konwój okrętów, na których znajdują się żołnierze 113. Półbrygady.

Francja znajduje się w stanie wojny także z Wielką Brytanią i Hiszpanią. Dlatego też zagrożeniem są ich okręty, które zbliżają się nierzadko do francuskich wybrzeży. Żyjąca z niewolników wyspa interesuje też piratów i handlarzy niewolników.

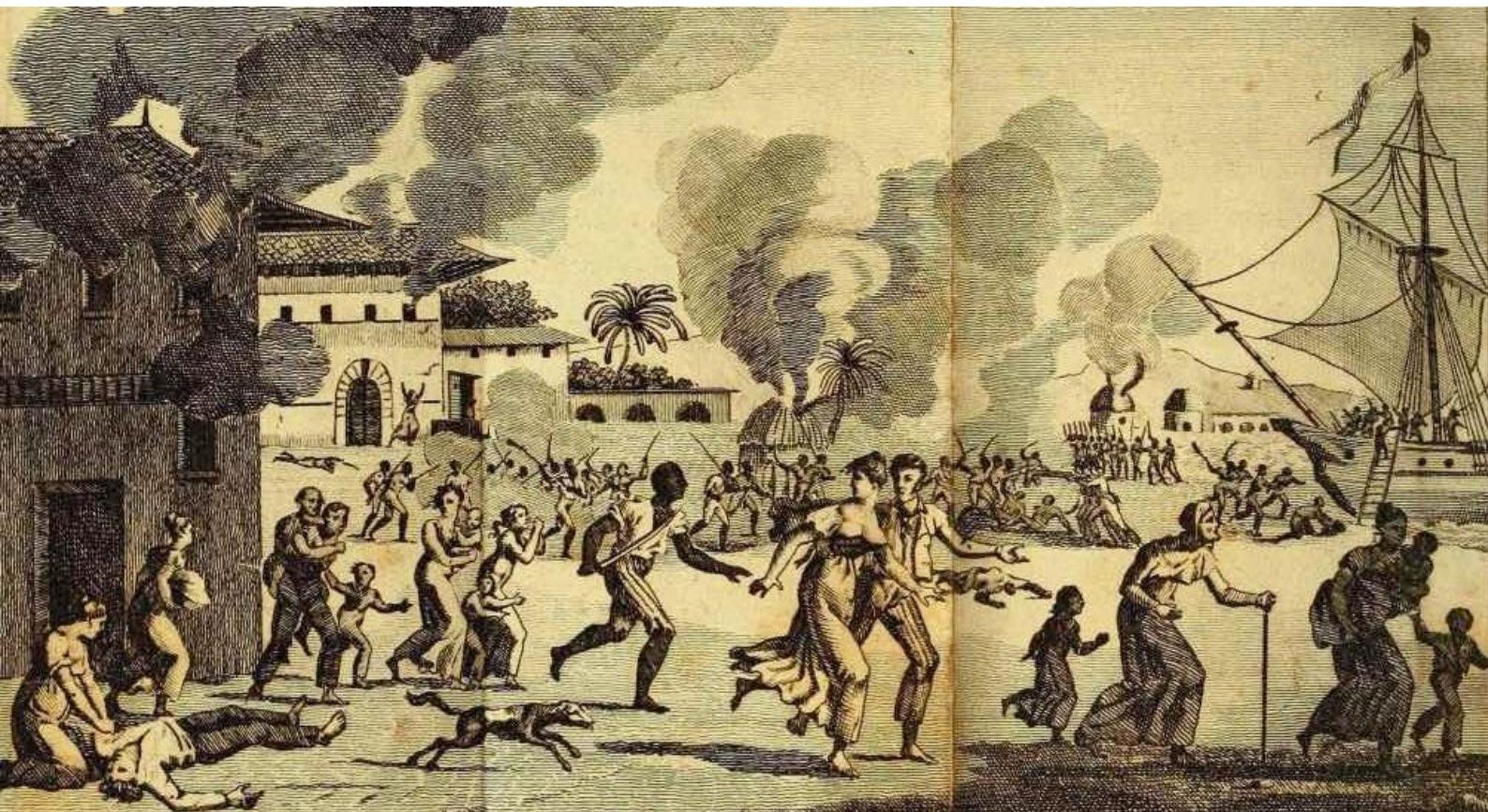
Inspiracje

Alejo Carpentier, *Królestwo z tego świata*

Wade Davis, *Wąż i tęcza. Voodoo, zombie i tajne stowarzyszenia na Haiti*

Artur Oppman, *Na San Domingo – obrazy i wspomnienia*

Mówią Wieki, numer z października 2022



Rozgrzewka

Opowieść można zacząć prologiem we Włoszech, w Genui, gdzie pod koniec lutego 1803 roku trwa kompletowanie oddziałów mających wziąć udział w ekspedycji na San Domingo. Wiarusi – weterani rozwiązanych Legionów Dąbrowskiego bądź świeżo zaciągnięci młodzieńcy – spędzają ostatnią noc w portowej tawernie. Wiarusi wiedzą, że im trafiła się **korweta „Victoria”**. Goście

lokalu – żołnierze i marynarze – mogą wymieniać się plotkami na temat San Domingo lub samego rejsu. To dobra okazja by Marszałek Gry przybliżył krótko tło historyczne wyprawy.

O świcie ukończono załadunek. Wkroczyliście na pokład jako ostatni. Po przygodzie w tawernieomal nie zaspaliście, zbudził Was dopiero kopniak dyżurnego podoficera. Wściekli oficerowie przyrzekli, że znajdą okazję by Was ukarać. Rejs rozpoczął się jednak pomyślnie, wiatry sprzyjały, wiosenna pogoda zachwycała. Po kilku dniach do waszej eskadry dołączyły okręty, które wypłynęły z Toulonu. Minęliście Słupy Heraklesa i Kadyks, po lewej stronie widać było Afrykę. Pewnego dnia na horyzoncie pojawiła się flota brytyjska. Ogłoszono alarm. Nieprzydatnych do walki na chwiejnym pokładzie piechurów stłoczono na najniższych poziomach. Ciasnota, zaduch i ciemnota była trudna do wytrzymania. Któryś z francuskich żołdaków zemdłał. Inny opowiadał o handlu niewolnikami. Po kilku godzinach odwołano alarm, Anglicy odpłynęli. Potem nastąpiły długie dni rejsu przez Atlantyk, podczas którego wielu z Was chorowało. Wasz okręt był najwolniejszy a załoga niezbyt zgrana. Po 2 tygodniach straciliście kontakt z eskadrą. Czuliście niezwykłą samotność – Wasz maleńki okręt na tle bezmiaru oceanu. Na domiar złego nastąpiło załamanie pogody. Sztorm, burze, wysokie fale. Pewnej nocy straciliście maszt. Kilku ludzi utonęło. Wreszcie pojawił się brzeg Hispanioli...

Rejs statkiem z Francji na San Domingo to okazja do poznania się Wiarusów lub odświeżenia relacji, jeśli wcześniej przeżyli wspólne Misje. Powinni także poznać załogę statku i hierarchię dowodzenia. Warto podczas rejsu nawiązać kontakty pomiędzy Wiarusami a żołnierzami i marynarzami. Stworzyć więzi, zbudować poczucie wspólnoty, sprawić by Wiarusom na kimś zaczęło zależeć. Ponadto ważne by jeden lub kilku Wiarusów popadło w konflikt z francuskim oficerem (bójka, wyzwiska, żarty, problemy z dyscypliną). Dzięki temu to Wiarusi po przybyciu na wyspę otrzymają nieciekawą i znużającą zadanie.

Zawiązanie akcji

Okręt wiozący Wiarusów ulega katastrofie spowodowanej burzą. Sztorm znosi go ku brzegom San Domingo w miejscu oddalonym od francuskiej władzy. Osiada na skałach, które niszczą burtę okrętu. Wcześniej zdemolowane zostały

maszty. Okręt wymaga poważnych napraw nim będzie mógł ruszyć w dalszą drogę. Marynarze oceniają, że potrzeba co najmniej 7, a może nawet 10 dni. Dlatego też kapitan statku decyduje się wysadzić żołnierzy na brzeg, aby nie przeszkadzali w naprawach. Wiarusi wraz z pozostałymi trafiają na ląd, gdzie pomagają wzniesić obozowisko - zgodnie z francuskimi standardami.

Na drugi dzień Wiarusi otrzymują **zadanie dotarcia do pobliskiej Misji San Elmo**.

Tajemne tło Misji

Akcja gry toczy się w północno-wschodnim zakątku francuskiej części wyspy. Jest ona odcięta od pozostałych regionów kolonii górami, wzgórzami oraz bagnami, stąd rzadko docierają tu francuskie ekspedycje wojskowe. Wpłynęło to na wykształcenie się lokalnej siły powstańców złożonej ze zbiegłych niewolników, którzy skryli się tutaj przed francuskim odwetem. Przedstawiciele tej społeczności zwani są **Maronami**. Dowodzi nimi **Lou Lou**. Od miesięcy planuje on atak na jedyny większy francuski garnizon – **Fort Dauphin** znajdujący się kilkadziesiąt kilometrów na zachód od ww. obozowiska. Podczas gdy mężczyźni skupieni w **refugium** wzniesionym w górach planują ofensywę, w dolinie kobiety i dzieci dbają o osady, w których zajmują się rolnictwem i hodowlą. Pod nieobecność Lou Lou opiekę, a także władzę, sprawuje jego ojciec – **szaman**. Dzięki posiadanej wiedzy i znajomości licznych ziół oraz rytuałów oraz kontaktom z duchami i bogami opiekuńczymi może dbać o fizyczne i duchowe życie byłych niewolników w osadach. Aby zapewnić ciągłość sprawowania kultu przyucza do kolejnych praktyk grupę młodych mężczyzn, których naznaczyli bogowie. Wśród nich jest niezwykle ambitny, ale i niecierpliwy **Macandal**, który dopuścił się zdrady.

Wiarusi zmierzają się z potęgą wierzeń i rytuałów miejscowej ludności. Podczas ich nieobecności, gdy znajdować się będą w **Misji San Elmo**, żołnierze i marynarze z obozu zostaną poddani **zombifikacji**. Polega ona na zaaplikowaniu do ciała środków powodujących uśpienie i paraliż. Dla postronnych ciało wygląda na martwe i nie daje oznak życia. Szaman potrafi jednak „ożywić”, czyli wybudzić sparaliżowanego i przywrócić mu podstawowe funkcje życiowe. Trucizna osłabia jednak organizm, paraliżuje liczne komórki i połączenia nerwowe odpowiadające za wyższe czynności życiowe. Wybudzony potrafi

wykonywać proste czynności fizyczne. Haitańczycy wykorzystują więc zombie do prac polowych, jako tragarzy lub strażników. Teraz postanowili wykorzystać francuskich zombie do walki z ich rodakami.

Czarni powstańcy nie są jednak zgodni co do tego, w jaki sposób wykorzystać stworzonych w ten sposób zombie. Lou Lou pragnie wysłać ich do walki, zaskakując w ten sposób francuskie posterunki. Macandal zaś pragnie sprzedać Francuzów okolicznemu mścicielowi, **Krawemu Mulatowi**, który zamieniając białych w zombie wynagradza sobie krzywdę z przeszłości.

Wiarusi będą musieli wykazać się odwagą i przebiegłością by nie tylko uratować swoich towarzyszy, ale i odkryć mroczną historię sprzed lat oraz zapobiec rzezi pobliskiego, francuskiego garnizonu. Siłowa konfrontacja z całym oddziałem Lou Lou byłaby jednak szaleństwem. Miejscowi mają znaczną przewagę liczebną, znają teren i są przygotowani do obrony w refugium.

Być może zdecydują się jednak przejść na stronę powstańców, zwłaszcza jeśli stawką będzie antidotum, które pozwoli „wybudzić” poddanych zombifikacji towarzyszy. Czy poświęcą życie setek nieznanych Francuzów by ratować kilkudziesięciu kompanów?

Uwaga: koncepcja zombifikacji została zaczerpnięta z prawdziwych wierzeń ludności haitańskiej i rytuałów stosowanych do dziś. Zostały one jednak na potrzeby gry zmienione i uproszczone.

Przebieg gry

Gra składa się z dwóch części. Pierwszej, w której Wiarusi powinni być prowadzeni liniowo, aby uruchomić pewne wydarzenia. Drugiej, w której samodzielnie podejmują decyzje, gdzie i kiedy się udadzą, oraz w jaki sposób rozwiążą problemy.

Część pierwsza

1. **Rejs** – zobacz wyżej

2. Zejście na ląd i wzniesienie obozu – zobacz wyżej

3. Misja San Elmo

Wiarusi otrzymują zadanie odszukania starej, opuszczonej misji (kościół). Znajduje się ona nieopodal francusko-hiszpańskiej granicy i może stanowić posterunek obserwacyjny zapewniający bezpieczeństwo obozowi na plaży. Droga do niej zajmie ok. 6-8 godzin marszu przez dżunglę. Zadanie to jest niewdzięczne – raczej nudne niż niebezpieczne. Wiarusi będą odseparowani od reszty załogi i kompanów na kilka dni. Po odnalezieniu Misji muszą:

- wytyczyć szlak z plaży do misji
- odszukać studnię z wodą i sprawdzić, czy nadaje się do picia
- rozpoznać okolicę i założyć punkt obserwacyjny koło drogi wiodącej na granicę
- wbić paliki dystansowe na wypadek ataku wroga – w odległości 50, 100, 200 i 500 metrów

Rozkaz wymaga aby zostali w Misji 5 dni. Po tym czasie zmieni ich inny oddział żołnierzy.

Możliwe zdarzenia:

- Atak dzikiego zwierzęcia - jaguara, stada dzikich świń, Dogo Cubano, czyli specjalnie tresowanych psów wykorzystywanych przez plantatorów do tropienia zbiegłych niewolników.
- Odgłosy bębnow gdzieś w dżungli – jeśli Wiarusi będą ich nasłuchiwać lub próbować je namierzyć, to udany Test Skupienia może wskazać, że głosy dochodzą z kierunku południowego-zachodu.
- Wycieńczenie któregoś z Wiarusów spowodowane skwarem, odwodnieniem lub głodem jeśli wcześniej stracili swoje zapasy (np. Podczas wspinaczki, gwałtownej ulewy czy zostały rozwłózione przez ww. Świnie)
- Choroba Wiarusa spowodowana ukąszeniem przez komary (malaria) lub jadowitego węża.

Marszałek Gry może w zależności od przyjętej konwencji rozwinąć lub ograniczyć wątek survivalowy w tym miejscu. To jednak odpowiedni moment by uświadomić graczy, że wyspa to piekło nim pojawią się pierwsi, uzbrojeni powstańcy.



Spotkanie na drodze – po kilku dniach pobytu Wiarusi powinni przeżyć niespodziankę. Podczas rozpoznania drogi pod misją Wiarusi trafią na pozostawione blisko drogi skrzynie, kosze i worki zawierające żywność, rum i broń. Nie wiedzą oczywiście, że to zapłata Krwawego Mulata dla miejscowych za dostarczenie zombie-Francuzów. **Wiarusi mogą:**

- Zbadać zapasy i odkryć, że wśród nich są wartościowe hiszpańskie produkty (np. Markowy hiszpański rum marki Granada)
- Zabrać pojedyncze produkty – nie powinno to nieść za sobą konsekwencji (przekazujący i odbierający nie doliczą się kilku braków)
- Zabrać wiele lub wszystko – doprowadzi to do sporego zamieszania, o którym poniżej.

- Dokładnie obserwować zapasy i okolicę – wówczas będą świadkami odbioru dostawy. Z zachodu nadciągnie grupa 10 młodych i silnych Murzynów z dwoma wózkami. Zapakują prowiant, wypiją na miejscu dwie butelki rumu i ruszą w drogę powrotną. Murzyni mają maczety, i tylko 3 karabiny, lecz po odbiorze zapasów będą solidnie uzbrojeni. Na widok białych zaczną chaotycznie walczyć i próbować się wycofać. Nie powinno dojść do bliższego kontaktu pomiędzy Wiarusami a Murzynami.

4. Powrót do obozu francuskiego

Pomimo obietnicy, do Misji nie dotarła zmiana. Po co najmniej 5 dniach Wiarusi powinni zdecydować, że wrócą do obozu na plaży. Oczywiście mogą mieć wątpliwości, mogą odkładać moment wymarszu, próbować wyjaśnić sobie, co mogło się wydarzyć. Finalnie powinni jednak ruszyć w drogę powrotną.

Wypadek: w drodze powrotnej, która przeciągnie się do zmroku, Wiarusi powinni zostać zaatakowani przez dzikie zwierzęta (zob. powyżej). Powinno to mieć miejsce już w pobliżu obozu. Zapewne sobie z nimi poradzą, ale muszą oddać chociaż jeden strzał z broni palnej. To bardzo ważny punkt zwrotny w scenariuszu! Jeśli z jakiegoś powodu tego nie zrobią powinni sami zostać ostrzelani przez wartę wystawioną przez Murzynów, których kompani dokonują rytuału (zob. niżej). Ewentualnie podczas pokonywania przeszkody terenowej, któryś z Wiarusów może się potknąć, a jego broń wypali. Ważny jest strzał, który zagłuszy ciszę.

Wyjaśnienie: Strzały spłoszą Murzynów, którzy w tym czasie przeprowadzają rytuał zombifikacji Francuzów na plaży. Zostanie on przerwany. Szamanowi udało się wzbudzić tylko część z żołnierzy i ich uprowadzić. Pozostali zostali w stanie paraliżu porzuceni w obozie. Murzyni liczą, że niebawem po nich wrócą – aktualnie bowiem obawiają się odsieczy Francuzów (nie wiedzą, że nadciąga tylko kilku Wiarusów).

5. Badanie obozu

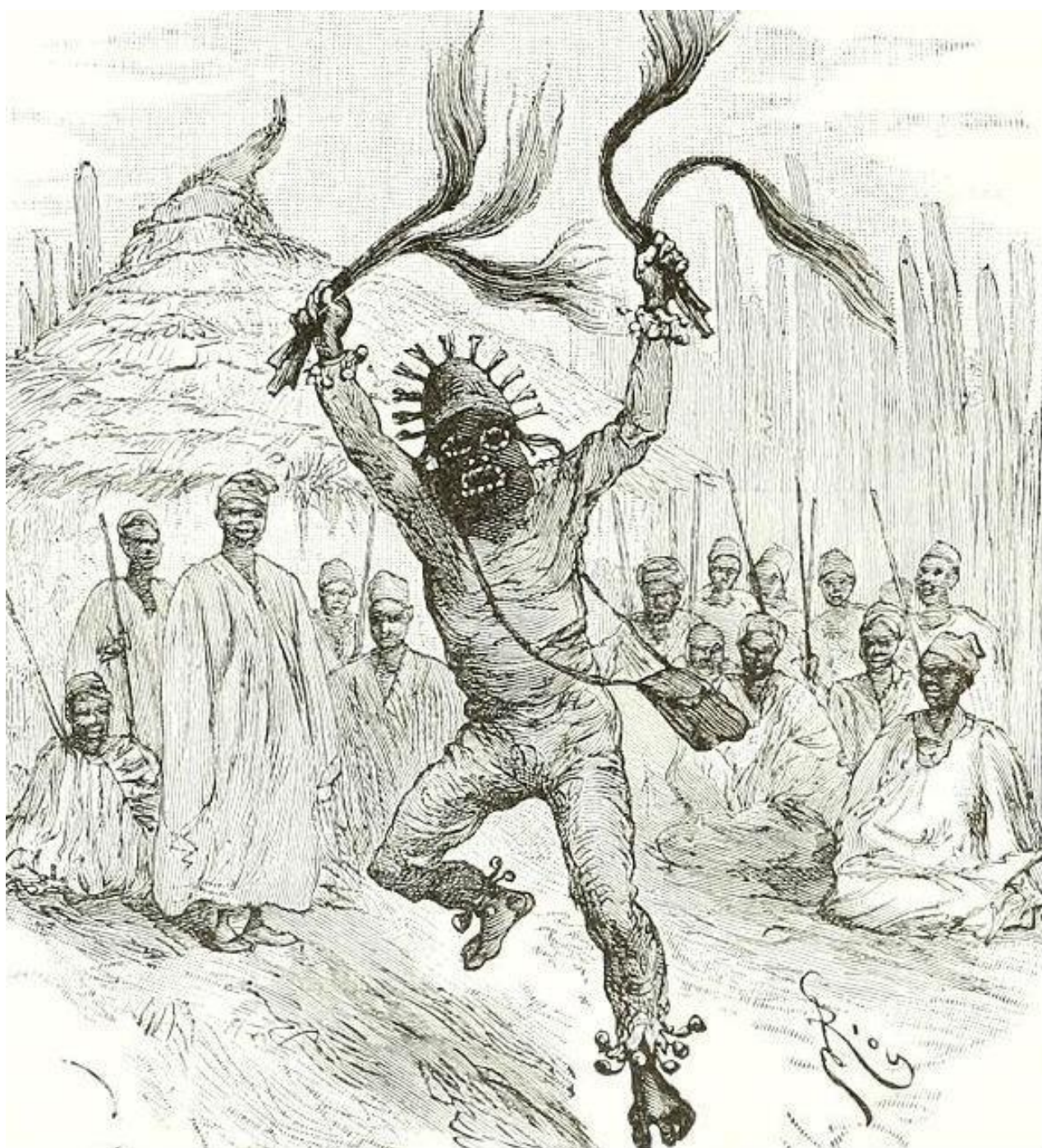
Wiarusi dotrą w końcu do obozu, w którym nie zastaną nikogo „żywego”. Większość namiotów i sprzętów stoi w swoim właściwym miejscu. W niektórych namiotach i wokół nich – zwłaszcza przy ogniskach czy stołach – leżą żołnierze. Nie dają oznak życia (dopiero uzyskanie Dokonania w Teście Leczenia może pozwolić odkryć ledwo wyczuwalny puls lub wykaże lekkie obtarcia i drobne rany na stopach większości leżących). Kilkunastu znajduje się wokół ogromnego ogniska rozpalonego we wschodniej części obozu. Wiarusi nie przypominają sobie tego ogniska – nie wygląda jak miejsce do gotowania – jest zdecydowanie za duże. Wszędzie widać mnóstwo śladów stóp – zarówno bosych, jak i obutych w lekkie sandały oraz buty wojskowe. Większość z nich prowadzi w kierunku lasu na południe. Południowej części obozu broniły niewielkie szanice na dwie armaty. Jedna z nich stoi w miejscu, drugiej brak. Test Skupienia pozwoli odkryć ślady jej toczenia w kierunku południowym. Nie widać jednak śladów walki. Na uboczu obozu znajdują się też świeże groby. Jeśli Wiarusi je rozkopią odkryją w nich martwych żołnierzy. Obok dostrzegą wykopane lecz puste jeszcze mogiły (przygotowane do pochówku).

Skrupulatne badanie obozu wskaże, że odliczając pochowanych oraz ciała zalegające wokół, brakuje co najmniej jednej trzeciej żołnierzy.

W namiocie lekarza powinni odkryć jego **dziennik** (załącznik). Lekarz zapisywał codziennie wypadki i obserwacje. Obawiał się tajemniczych węży i zanotował kontakt z tubylcami. To bardzo ważny dokument, który Wiarusi powinni przeanalizować pod kątem dat i obserwacji.

Wyjaśnienie: Po kilku dniach pobytu na brzegu Francuzi nawiązali kontakt z ludnością miejscową. Mężczyźni nie byli uzbrojeni i nie wykazywali wrogich zamiarów, wręcz przeciwnie – dostarczyli świeżej wody, owoców, a nawet kozę. Był to jednak podstęp ze strony miejscowych, którzy zdobyli w ten sposób zaufanie. Francuzi cierpieli na skutek ataków jadowitych węży. Miejscowi polecieli im pachnący proszek do odstraszania gadów, którym należy nacierać stopy, a najlepiej wsypywać go codziennie do butów. Proszek w rzeczywistości – zmieszany z drobkami szkła – miał poprzez nacięcia i drobne rany wchłonać

się do organizmu i doprowadzić do paraliżu ciała. Działał on po około jednej dobie od zastosowania. Człowiek wówczas przez kilka godzin jest osłabiony, ma dreszcze, wysoką gorączkę, aż wreszcie traci przytomność. Robi się siny na twarzy – to najcharakterystyczniejszy objaw. Oddech i tętno są niemal niewykrywalne. Dlatego też Francuzi zdążyli pochować tych, którzy zastosowali proszek najwcześniej. Ci nieszczęśnicy umarli definitywnie – udusili się w grobach. Pozostali słabli i padali w najróżniejszych miejscach. Osłabieni pozostali nie byli w stanie już sobie pomagać. Po jakimś czasie niemal wszyscy stracili przytomność. O zmierzchu do obozu przybyli Murzyni z szamanem, który dokonał rytuału Wzbudzenia. Niezbędny był do tego wielki płomień, wokół którego należało ułożyć nieprzytomnych Francuzów. Podczas obrzędku kilkudziesięciu z nich powstało w formie zombie. Natychmiast zostali pobici i stłamszeni przez Murzynów. Obudzony zombie jest bowiem na początku bardzo agresywny – gryzie i niszczy wszystko na swojej drodze. Jedynie siłą można stłumić jego gniew. Strzały Wiarusów przerwały rytuał. Murzyni uprowadzili zombie. Pozostali Francuzi znajdują się w stanie uśpienia. Jeśli zostaną pozostawieni sami sobie, umrą po tygodniu. W tym czasie możliwe jest dokończenie rytuału zombifikującego. Można także przywrócić ich do życia. Wiedzę o **antidotum** posiada jednak tylko szaman.



Część druga

Od tego momentu Wiarusi mogą przemieszczać się po okolicy w dowolny sposób. W kolejnych lokacjach zbierają informacje, które powinny pozwolić im zrekonstruować przebieg wydarzeń. Mogą pomóc im ustalić, co się stało, gdzie

przebywają uprowadzeni Francuzi oraz jak pomóc tym, którzy pozostali na plaży (sparaliżowani).

Wykorzystaj informacje zawarte w podrozdziałach **Postacie** i **Lokacje**.



Incendie de la Plaine du Cap . Massacre des Blancs par les Noirs .

Postacie

Załoga i żołnierze



Kapitan Percival Beaumont zwany **Żurawiem** (jednonogi) - dowódca korwety *Victoria*. Mężczyzna w sile wieku, bohater morskich batalii doby Rewolucji, brytyjska kula urwała mu lewą nogę, lecz odmówił przejścia w stan spoczynku. Spokojny, dobroduszny, cierpliwy, wyrozumiały dla szczerów lądowych. Zapewne podczas rejsu zaszczycił dobrym słowem Wiarusów, za co zyskał ich sympatię. Może podzielił się mocniejszym trunkiem z cierpiącym na chorobę morską, zwierzył się z historii romantycznej miłości do pewnej Polki bądź zaśpiewał dwie zwrotki Pieśni

Legionów Polskich? Żołnierze rozbili mu namiot na plaży, by miał na oku okręt podczas jego naprawy.

Nieobecny po powrocie Wiarusów z San Elmo - Wiarusi nie znajdują jego ciała. Nieopodal jego namiotu leży prawie gotowa trumna, a obok niej drewniana tabliczka z wyrytym napisem z jego stopniem wojskowym i nazwiskiem. Obok znajduje się jego szpada (bez pochwy). Został poddany zombifikacji i uprowadzony. Sympatia do niego może popychać Wiarusów do poszukiwań.

Pierwszy oficer Nicolas Fortier - nadzorował prace naprawcze na okręcie, człowiek ogromnej wytrzymałości i końskiego zdrowia, służył we wszystkich zakątkach globu i nigdy nie zmogła go żadna choroba. Nosił charakterystyczne długie włosy i kilka kolczyków w prawym uchu. Jego śmierć powinna zastanowić Wiarusów.

Utonął – trucizna dosięgła go gdy pracował na okręcie. Wpadł do wody, która wyrzuciła go na plażę .

Lekarz pokładowy Bertrant Durand - pilny, skrupulatny, dbający o zdrowie załogi i żołnierzy, autor dziennika.

Sparaliżowany - leży na biurku nad swoimi notatkami i dziennikiem.

Major Rene Martel - dowódca II batalionu 110. Półbrygady francuskiej, karnie "zesłany" do kolonii za nadużycia finansowe. Bardzo wysoki, blisko 2 metry wzrostu, złośliwy, prześladowuje cudzoziemców, nie znosi Polaków, do których nosi urazę. Kiedyś Napoleon pochwalił przed frontem paryskich dam oficerów polskich, a nie wspomniał o Martelu. Uprzykrza życie Wiarusom, to za jego sprawką wysłano ich do San Elmo.

Sparaliżowany i pochowany żywcem, a więc martwy – Wiarusi mogą go zidentyfikować po bardzo długim grobie.

Porucznik Adam Kosiński - dowódca kompanii piechoty 113. Półbrygady francuskiej, bardzo życzliwy, wielki patriota, troskliwy, każdemu pomógł podczas rejsu, uzależniony od tabaki, której zażywał non stop z pamiątkowej tabakiery, którą otrzymał od Tadeusza Kościuszki. Widnieje na niej inskrypcja: *NACZELNIK KOSIŃSKIEMU*. W jego namiocie można znaleźć jego bikorn, tabakierę (nigdy się z nią nie rozstawał) i mapę okolicy (załącznik), którą sporządził na podstawie posiadanych planów, informacji zdobytych przez rozesłane patrole oraz rozmów z miejscowymi.

Nieobecny - czyli poddany zombifikacji i uprowadzony.

Podporucznik Tadeusz Piskorz - dowódca sekcji artylerii złożonej z dwóch dział. Służbista, pedant, armaty są dla niego najważniejsze, nigdy nie porzuciłby ich dobrowolnie, siłacz nad siłacze. Weteran kampanii 1792 roku, za którą otrzymał *Virtuti Militari*. Nosił je dumnie na lejbiku, pod mundurem, by nie prowokować konfliktu z francuskimi oficerami.

Nieobecny (proszek ze względu na jego posturę i masę nie zadziałał do końca, udaje jednak sparaliżowanego, a następnie wybudzonego do postaci zombie by dać się uprowadzić). Nieopodal ścieżki wiodącej na południe Wiarusi mogą znaleźć jego VM, które celowo upuścił.

Sierżant Jan Pustkowski – nieszczęśnik, przeciwnik wyprawy, próbował otrzymać urlop przed rejsiem, zależy mu na powrocie do żony i dzieci we Włoszech, podejrzewany o dezercję jeszcze w Genui. Otrzymał rozkaz udania się na patrol w kierunku zachodnim. Dzięki temu on i jego czterech ludzi nie zostało zatrutych. Wrócili nocą w trakcie rytuału, ale przerażeni postanowili ukryć się. Przerażony szeregowy na widok zombie zaczął krzyczeć i ściągnął na pozostałych kłopoty. W trakcie ucieczki i pościgu Murzyni zabili trzech Polaków. Pustkowski z ocalałym **Teodorem Groszkiem** postanowili zebrać siły i przebiec się do francuskich posterunków.

Nieobecny - wraz z Teodorem ukrywa się na zachód od obozu. Wiarusi mogą ich napotkać przeczesując okolice. W zależności od potrzeby MG, Jan i Tadeusz mogą wyjaśnić co wydarzyło się na plaży lub wzmóc u Wiarusów poczucie przerażenia jeśli do tej pory jeszcze nie pojęli grozy sytuacji. Wiarusi mogą usłyszeć odgłosy walki i uratować rannych kompanów, którzy przed śmiercią wyjawiają to czego byli świadkami. Bez względu na wybór rozwiązania, Jan nie zamierza zapuszczać się w głąb wyspy, planuje przeprawę na zachód. Teodor jest zaś w złym stanie psychicznym. Niepilnowany spróbuje popełnić samobójstwo.

Łącznie

15 podoficerów (4 okrętowych, 6 z 110. półbrygady i 5 z 113. półbrygady)- 3 pochowanych, 6 sparaliżowanych, 6 uprowadzonych

90 żołnierzy i marynarzy (20 okrętowych, 40 z 110. półbrygady i 30 z 113. półbrygady) - 27 pochowanych, 20 sparaliżowanych, 38 uprowadzonych, 5 na patrolu

Powstańcy i ludność miejscowa

W tej okolicy San Domingo znajdują się osady zbiegłych niewolników. Dotarli oni w tą część wyspy, oddzieloną od reszty kraju górami i bagnami, kilkadziesiąt lat temu, podczas poprzedniego powstania. Osady zamieszkują głównie kobiety, dzieci i starcy. Mężczyźni znajdują się w refugiach – obozach wojskowych w górach, w których przygotowują się do ataku na Francuzów. Wieśniacy, przy pomocy zombie, zajmują się uprawą roli oraz hodowlą. Pod nieobecność mężczyzn, przywódców klanów i wodzów, najważniejszą władzę, a raczej opiekę, sprawują szamani.

Lou Lou – trzydziestoparolatek, syn Szamana, najbardziej wpływowy



przedstawiciel Powstańców w tej części wyspy. Naczelnik kilku okolicznych wiosek, który mianował się **Królem**. Wraz z mężczyznami przeniósł się do założonego w górach Refugium. Zdecydowany walczyć z Francuzami, pragnie przepędzić ich z kolejnych regionów wyspy. Jego kolejnym celem jest Fort Dauphin. W ataku na niego mają mu pomóc francuscy zombie. Dlatego też po zlokalizowaniu francuskich rozbitków, zdecydował się na rytuał, który miał wykonać jego ojciec. Nie wie jednak, że przeciwko jego silnej władzy wystąpili młodzi, którzy postanowili inaczej

wykorzystać Francuzów.

Szaman (zwany Hounganem) – starzec, ojciec Lou Lou, cieszy się szacunkiem, pomaga społeczności, zajmuje się zarówno leczeniem, jak i jednaniem bóstw; zamieszkuje Wioskę, gdzie zazwyczaj ma najwięcej obowiązków; zna rytuał zombifikacji, na polecenie syna przeprowadził go nad częścią Francuzów. Nie udało mu się go dokończyć. Nie zorientował się jednak,

że jego pomocnicy ze „świty” weszli w konszachty z Krwawym Mulatem i zamierzają inaczej wykorzystać zombie. Po pierwszym rytuale został siłą zabrany wraz z Francuzami-zombie do Misji San Elmo (miną się z Wiarusami w drodze), gdzie ma dojść do przekazania ich Krwawemu Mulatowi.

Macandal – sierota, nastolatek, młody i porywczy chłopak z Wioski, w dzieciństwie Szaman wybrał go do swojej „świty” pomocników, odkrył w nim talent i wyczuł obecność boskiego pierwiastka. Macandal jest jednak niecierpliwy, nie chce czekać na władzę, najchętniej już pozbyłby się Szamana i innych uczniów. Zaproponował współpracę Krwawemu Mulatowi, któremu obiecał dostarczyć Francuzów zamienionych w zombie. Podjudził młodych członków „świty” Szamana oraz skrzyknął swoich rówieśników. W trakcie odwrotu z plaży sterroryzował Szamana i poprowadził zombie nie w kierunku refugium, a misji San Elmo. Tam też aktualnie więzi Szamana.

Jego chata znajduje się na skraju Wioski, uważana jest za zaniedbaną, brudną. Kobiety we wsi nie chciałyby mieć takiego zięcia. W jego chacie można znaleźć dobry, stary rum (z zapasów spod Misji).

Inni



Krwawy Mulat - Bonifacio Premejepetit (Pierworodny) – obecnie dwudziestokilkulatek, nieślubny syn Louisa Castora, właściciela Plantacji. Z racji braku innych potomków przez wiele lat Castor przygotowywał bękartą do przejęcia schedy po nim. Jednak gdy Bonifacio skończył 15 lat, jego ojciec poślubił Juliettę, która dała mu legalnego syna. Bonifacio poszedł w odstawkę. Zaborcza Julietta wymogła na mężu najpierw odsunięcie pasierba od spraw rodzinnych, a następnie zmianę testamentu i wydziedziczenie Bonifacia.

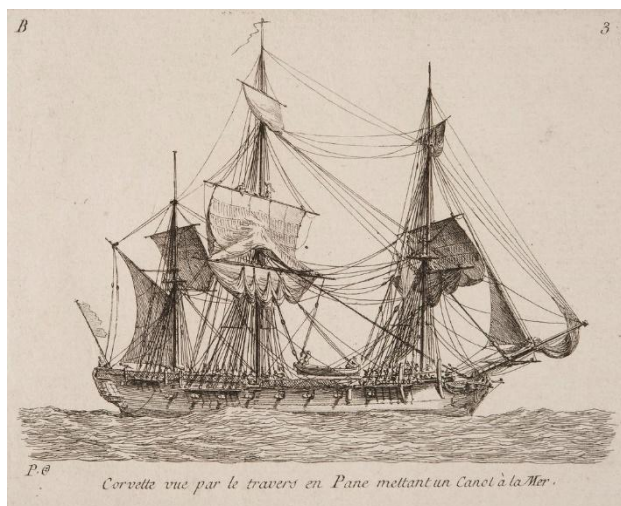
Chwiejny w przekonaniach Castor wygnał w końcu swojego pierwszego syna. Ten po kilku latach rozpoczął krwawą zemstę. Wraz z niewolnikami dokonał rzezi dawnej rodziny i białych współpracowników. Splądrował Plantację i uciekł do sąsiedniej hiszpańskiej części wyspy. Urządził tam zbójce gniazdo. Od lat napada stamtąd francuskie plantacje, z których porywa białych i zmusza ich do niewolniczej pracy w swoich dobrach. Teraz postanowił mścić się wykorzystując do tego rytuał zombifikacji. Zaproponował Macandalowi transakcję – dobra, używki i broń w zamian za setkę Francuzów.

Jean Rambon - Francuski żołnierz, jedyny ocalały z ekspedycji w te strony z początku 1801 roku. Żyje w dziczy sam od 2 lat. Ukrywa się. Nieufny. Po zdobyciu zaufania może służyć za przewodnika, tłumacza, pomocnika w walce.

Lokacje



Korweta "Victoria"



Niewielki okręt wojenny, który w ostatniej chwili włączono do haitańskiej ekspedycji. Słabo uzbrojony, nieprzystosowany do transportu większej liczby ludzi lub zapasów. Podczas rejsu przez Atlantyckie Żołnierze zakwaterowani zostali pod pokładem, z którego mogli w określonych porach wychodzić na pokład (by nie przeszkadzać marynarzom). Podczas sztormu korweta straciła oba maszty, a skały wybiły kilka dziur w burcie. Na

statku znajdują się skrzynie, których podczas rejsu pilnie strzeżono. Zawierają balon, który planowano wykorzystać do bombardowania powstańczych refugium. Można je odszukać przeprawiając się na osiadły na skałach okręt.

Balon można wykorzystać do lotu nad wyspą. Wzniesienie na nim jest możliwe dzięki powalonym masztom i linom, który w innym wypadku blokowałyby start. Obsługa balonu wymaga Testu Obsługi dział i maszyn.

Obóz francuski

Założony został na rozległej polanie, kilkaset metrów od plaży i brzegu oceanu, od których oddziela go ściana dżungli. Linia drzew na zachodzie, południu i wschodzie jest co najmniej kilkaset metrów dalej – na strzał karabinowy. Żołnierze starannie rozbili namioty i szałas, wyznaczyli alejki pomiędzy nimi i miejsca dla kuchni oraz spożywania posiłków. Wzniesiono także kilka szop na zapasy oraz większy namiot pełniący funkcję lazaretu.



Misja San Elmo

Założona dwa wieki temu przez Hiszpanów celem ewangelizacji okolicznych plemion. Obecnie to jedynie malutki, zrujnowany kościółek z cmentarzem na niewielkim wzgórzu. Kaplica otoczona jest rozsypującym się murkiem, gdzieniegdzie wysokim na metr – dwa metry. W jednym miejscu widać stary hiszpański szaniec, który miał bronić świątyni od południa. Miejsce pozwala na obserwację jedynej w okolicy drogi biegnącej z części hiszpańskiej wyspy do francuskiej. Od morza i obozu oddzielona jest wzgórzami i górami. Nie widać więc za wiele w tamtych kierunkach. Wiarusi dotrą na początku do misji od strony północno-zachodniej po stromej, krętej i śliskiej ścieżce wspinającej się po zboczu góry.

W odległości ok. 200 metrów znajduje się stara studnia. Test Skupienia może pozwolić odkryć ślady obecności w ostatnim czasie przemytników.

Kilometr od misji, poniżej, biegnie droga, ze wschodu (Hiszpania) na zachód (Francja). Wokoło teren jest dość zabagniony. Przez moczary przerzucony jest mostek, który uznawany jest za granicę. Na moście ludzie Krwawego Barona pozostawili zapłatę dla Macandala i jego ludzi za dostarczenie Francuzów. W zaroślach, nieopodal mostu znajduje się porzucony wrak dużego i kosztownego powozu ze śladami zdobień. Na jednych drzwiczkach wciąż znajduje się wymalowany herb, który Wiarusi mogą później odkryć na Plantacji. Wewnątrz znajdują się trzy ciała w stanie całkowitego rozkładu (Test Leczenia), które w tych warunkach mogą znajdować się tu od 3 do 5 lat. To rodzina Castorów z dzieckiem, którą dopadł pościg Mulata. Po ich zamordowaniu porzucił ich ciała na pastwę dzikich zwierząt. Zabronił ich grzebać.



Wioska

To największa osada w okolicy. Powstała kilkadziesiąt lat temu gdy dotarli tu zbiegli niewolnicy. W obawie przed odwetem Francuzów mieszkańcy wzniesli na wzgórzu refugium, w którym wszyscy mogą znaleźć schronienie. Obecnie pełni ono rolę obozu wojskowego, w którym Murzyni przygotowują kolejne wyprawy. Wioska zaś dostarcza żywności. Obecnie zamieszkują ją więc głównie kobiety, dzieci i starcy. Gdyby nie magiczne praktyki Szamana i zombifikacja ludzi trudno byłoby mieszkańcom podjąć ciężkiej pracy w polu.

Wioska otoczona jest z kilku stron mokradłami, które utrudniają dostęp. Można dotrzeć do niej jedynie po przerzuconych pomostach na palach. Celowo kilka z nich jest spiłowanych (pułapki). Można obserwować lub śledzić mieszkańców by bezpiecznie je pokonać. Inaczej grozi kąpiel w bagnie. Druga droga, bardziej na zachód, wiedzie przez odkryte stoki kamienistych wzgórz. W świetle dnia każdy pokonujący tę trasę jest widoczny z dala z osady.

Miejscowi na widok żołnierzy (umundurowanych lub uzbrojonych) rozpięchną się. Będą podejrzewali, że to patrol wysłany przez większy oddział. Spróbują także ostrzec wojowników z refugium. Jeśli Wiarusi wkroczą do wioski „jak zdobywcy”, to napotkają tylko nielicznych, pozostawionych chorych i niedołączonych. Pozostali skryją się w dżungli. Jeśli pojawią się nieoczekiwanie, z zaskoczenia, mieszkańcy z przerażeniem skryją się w swoich szałasach. Wiarusi mogą też zmienić tożsamość – udawać rozbitków, hiszpańskich podróżnych, którzy zgubili drogę lub – jeśli wpadną na to – zbiegłych niewolników.

W centrum wsi stoi **duży szałas Szamana** – obecnie jest pusty. Szaman został uwięziony przez Macandala, o czym miejscowi nie wiedzą. Ubolewają nad nieobecnością Szamana, który dawał poczucie bezpieczeństwa. Bez niego – uważają – wiosce zagrażają złe demony, które zsyłają choroby.

Szałas Macandala – na uboczu, niewielki zaniedbany, brudny, ale w środku hiszpański rum od Krwawego Mulata.

Szałas zawodzącej kobiety, która prosi o pomoc w uzdrowieniu dziecka. Jest przekonana, że gdyby wrócił Szaman, to by pomógł. Ale nie ma go od kilku dni.

Poszedł z mężczyznami na plażę do Francuzów. Jeśli Wiarusi wzbudza ogólne zaufanie, to kobiety spróbują wymóc na nich by odszukali Szamana. Wiarusi mogą także spróbować zbić gorączkę chorującego dziecka (Test Leczenia).

Gdziekolwiek Wiarusi (Test Skupienia) mogą zauważyć stare meble i wyposażenia nieprzystające do poziomu życia mieszkańców wsi. W większości pełnią teraz zupełnie inne funkcje. To elementy zagrabione z Plantacji (szezlongi, stoły, fotele, pulpit pisarski).

Pola uprawne – na wschód od szałasów rozciągają się pola uprawne – kukurydzy, trzciny cukrowej, bananowców i fasoli. Ze względu na brak mężczyzn, pracują tutaj młodsze i silniejsze kobiety, kilku starców dzielących się swoją rolniczą wiedzą zdobytą podczas niewolniczej pracy oraz kilku mężczyzn poddanych zombifikacji. Mieszkańcy, wstydzący się swojego procederu, spróbują ukryć zombie. Udany Test Skupienia pozwoli dostrzec dziwnie zachowujących się ludzi zganianych z pól do stojącej na uboczu chałupy. Obserwacja ich z bliska pozwoli odkryć, że ich twarze są sine – przypominają twarze Francuzów z plaży.



Refugium

Na najwyższym wzgórzu w okolicy, na zachód od Wioski, ulokowane zostało refugium, czyli ufortyfikowany obóz powstańców. Prowadzi do niego ścieżka odchodząca od traktu wiodącego ze wschodu na zachód. Na dystansie kilku kilometrów przed refugium znajdują się pułapki oraz tajemnicze totemy i straszydła, mające na celu zniechęcić nieznanym. Refugium otoczone jest wysoką na kilka metrów palisadą z kilkoma wieżyczkami. Frontalny atak byłby szaleństwem. Wewnątrz znajdują się szałas i chaty, w których mieszka ponad 50 powstańców wyposażonych w broń palną. To Ci powstańcy, podający się za bezbronnych rolników, nawiązali kontakt z Francuzami podając im specjalny proszek powodujący paraliż.

Na czele refugium stoi Lou Lou, którego obsesją jest zdobycie odległego o 30 kilometrów Fortu Dauphin.

Załoga nie będzie skora do rozmów z Wiarusami. Jedyne informacje o Szamanie lub Macandalu bądź propozycja współpracy przy zdobywaniu Fort Dauphin (zdrada!) mogą skłonić strażników do przyprowadzenia Wiarusów żywych przed oblicze Lou Lou.



Zniszczona Plantacja

Na rozległym stoku, łagodnie opadającym w kierunku południowym, ku drodze, znajduje się rozległa hacjenda. Przed laty należała do francuskiej rodziny **Louisa Castora**. Obecnie znajduje się jednak w ruinie, gdyż została zniszczona kilka lat temu przez Krwawego Mulata – nieślubnego syna właściciela. Mnóstwo sprzętów i zapasów zostało rozkradzionych przez lata przez mieszkańców Wioski.

Plantacja dziś służy za schronienie dwójce mulatów – **rodzeństwie Marii i Sebastiana**, których Mulat ocalił. Znajdują się oni niejako pod ochroną swojego dawnego panicza i szpiegują dla niego. Wychowali się na plantacji – byli dziećmi jednego z zarządców pracującego dla gospodarzy. Mieli więc znacznie wyższy status niż niewolni Murzyni. W obawie przed zemstą czy agresją wojowników z Refugium, Maria i Sebastian zazwyczaj ukrywają się gdy w okolicy pojawiają się czarni lub nieznajomi. Znają sekretne przejścia pomiędzy pomieszczeniami, ukryte schowki oraz posiadają klucze do zaryglowanych pomieszczeń.

Wiarusi mogą zorientować się, że ktoś niedawno korzystał ze sprzętów w hacjendzie (filizanka ciepłej czekolady), lub że są obserwowani. Ujawnią się tylko jeśli zostaną przekonani, że Wiarusi nie mają złych zamiarów. Jeśli nawiążą z nimi relacje może przyjść im do głowy pomysł by pod osłoną żołnierzy opuścić Plantację. Sebastian – rozsądny młodzieniec – chciałby dla swojej siostry lepszego, spokojniejszego życia. Musi dostać jednak gwarancję od Wiarusów.

Od nich – lub dzięki własnemu śledztwu – Wiarusi mogą wywnioskować, że w plantacji przetrzymywani byli Francuzi, których Macandal prowadził z plaży do Misji. Na dziedzińcu stajni można odszukać kilka fragmentów francuskiego wyposażenia, w tym epelet z munduru kapitana Beaumonta i srebrny szpikulec do przebijania zapłonu w armatach – najprawdopodobniej własność Piskorza. Ten ostatni znów celowo upuścił ważny dla siebie przedmiot. Ślady kilkudziesięciu stóp prowadzą dalej w kierunku drogi wiodącej ku granicy z Hiszpanią. Od rodzeństwa Wiarusi mogą dowiedzieć się, że to tutaj Macandal obiecał przyprowadzić pozostałych Francuzów, i tutaj miał przekazać ich Mulatowi.

Jeśli Wiarusi zechcą czekać, to po kilku dniach drogą nadciągnie kolumna zombie prowadzona przez grupę kilkunastu Murzynów pod wodzą Macandala a kilka godzin później oddział Krwawego Mulata z eskortą (w tym czasie pierwszy transport Francuzów został już przekazany Krwawemu Mulatowi a Szaman nadal więziony jest w San Elmo). Wiarusi mogą więc spróbować zaatakować Murzynów korzystając z osłony jaką dają zabudowania Plantacji. Mogą też ufortyfikować to miejsce lub przygotować pułapki.

Walka w Plantacji może być więc kulminacyjnym punktem gry. Jeśli Wiarusom powiedzie się mogą od pojmanego Macandala – lękliwego i bojącego się śmierci – uzyskać informację o zombie i Szamanie.

Plantacja składa się z szeregu części i zabudowań stanowiąc razem małą osadę.

- **Hacjenda** to rezydencja byłych właścicieli – prostokątny, piętrowy budynek z wewnętrznym dziedzińcem, wokół którego znajdują się mniejsze pomieszczenia, kuchnie i spiżarnie. Cały budynek sprawia wrażenie przetrzebianego, w wielu miejscach brakuje mebli, naczyń i sprzętów. Pozostałe są jednak zadbane i czyste. To tutaj zazwyczaj przesiaduje rodzeństwo.
 - W salonie wisi obraz przedstawiający szczęśliwą rodzinę (Test Skupienia pozwoli odkryć, że zamalowana została postać chłopca – Mulata), mała kaplica z wotami i napisem “Za cudowne uzdrowienie i powrót do żywych”, obok nieudolny portret chłopca z siną twarzą.
 - Na piętrze znajdują się sypialnie. W największej z nich łoże jest rozkopane i ciepłe (Test Skupienia). W gabinecie, z którego okna prowadzą zarówno na zachód, jak i na wschód, stoi teleskop z bardzo czystymi szklami (ktoś o niego dba).
 - Rozkład pokoi jest nieoczywisty. Ktoś dokonał licznych zmian, stworzył dodatkowe przejścia, ślepe korytarze, sekretne kryjówki. Wiarusi mogą je wykorzystać gdyby doszło do walki w hacjendzie.
 - Na tyłach hacjendy znajduje się ogród, który kilka lat temu mógł być najpiękniejszy na całej wyspie. Brak ogrodników i robotników spowodował, że zdziczał i tylko w kilku miejscach pielęgnowane były kwiaty oraz owoce. Bujna roślinność wydaje się nieprzebytym murem. Rodzeństwo zna jednak kilka ścieżek w tym labiryncie, którymi da się szybko zbiec do pobliskiej dżungli.

- **Fabryka cygar** to długi drewniany budynek, który wewnątrz przedzielony jest kilkoma ogromnymi zasłonami z juty. Składa się z części, w której na stołach sortowano liście tytoniu, miejsca, w którym je składowano oraz ostatniej, najmniejszej sali, w której tytoń był zwijany w cygara. Pod stertą

starych, zeschniętych liści i stosem jutowych szmat znajduje się kilka skrzyni z bronią, którą ukryło rodzeństwo. Podczas rzezi Mulata jego ludzie nie znaleźli skrytki gospodarza, w której trzymał zapas karabinów i pistoletów na wypadek powstania Murzynów. Nie zdążył ich nawet wyciągnąć. Obecnie co najmniej 10 sztuk broni wydaje się w dobrym stanie.

- **Suszarnia tytoniu** to drewniana, wysoka szopa bez ścian. Pod dachem rozpięte są liny i jutowe siatki, na którym w latach świetności suszyły się tytoniowe liście. W kilku miejscach dach jest dziurawy. Dostać się można na niego za pomocą ogromnej drabiny. Świetny punkt obserwacyjny.
- **Stajnia** to cały kompleks zabudowań otoczony kamiennym murem i kilkoma bramami. Wewnątrz znajdują się stajnie, które kiedyś mieściły rasowe klacze i ogiery właścicieli oraz osobny budynek dla koni gospodarskich. W szopach składowano siano a w wozowni wciąż widać popsute lub zdemolowane pojazdy i wozy. Miejsce to wydaje się najprostsze do ufortyfikowania. Na dziedzińcu widać ślady obecności Francuzów. Można odkryć przedmioty należące do żołnierzy.
- **Zabudowania gospodarcze dla administracji i służby** – pomiędzy hacjendą a stajnią znajduje się kilka, niewielkich i wolnostojących budynków. Wciąż stoi kuchnia z kilkoma paleniskami, mała spizarnia, kurnik oraz służbówka, w której mieszkały służące niższego stopnia (pokojowe i kucharki).
- **Dom ekonoma** – najbliższej drogi znajduje się piętrowy dom zamieszkiwany dawniej przez głównego nadzorcę prac na plantacji. Został on jednak prawie całkowicie spalony, w niektórych miejscach wypalone ściany sięgają zaledwie metra wysokości. Posiada dość głębokie podpiwniczenie. Może stanowić miejsce na pułapkę.
- W oddaleniu od hacjendy znajduje się **kilka drewnianych chałup**, które dawniej zamieszkałe były przez niewolników.

Plantacja jest głównym miejscem, w którym Wiarusi mogą zdobyć informacje o Mulacie i Macandalu.



Możliwy przebieg gry i zakończenia

W drugiej części gry Wiarusi powinni samodzielnie decydować o trasie i celach działania. W zależności od ich spotkań i decyzji zależy, czy odszukają Szamana i namówią go do podania antidotum tym z Francuzów, którzy pozostali na plaży.

Pomoc tym, którzy zostali poddani zombifikacji nie jest możliwa. Nie działa na nie żadna odtrutka. Czasami jednak człowiek odzyskuje dawną świadomość. Zdarza się to raz na 100 przypadków.

Wiarusi być może będą chcieli pochować zmarłych i „dobić” nieszczęśników. W tym celu będą musieli odszukać gniazdo Krwawego Mulata i pokonać go jeśli nie zrobili tego wcześniej, w czasie bitwy o Plantację.

Jeśli zaniechają ich odszukania to na koniec Misji lub nawet kilka lat później może dotrzeć do nich krótki liścik pisany przez nieszczęśnika, któremu udało się odzyskać świadomość, lecz wciąż przebywa w niewoli u krwawego Mulata (np. Piskorza).

Być może Wiarusi dowiedzą się o planowanym ataku na Fort Dauphin i spróbują ostrzec jego załogę. Dotarcie tam będzie można uznać za koniec Misji. Jeśli Wiarusom uda się przekonać komendanta do wzmocnienia straży, Francuzi odeprą atak. Jeśli nie, to być może Wiarusi zdążą opuścić Fort nim ten padnie łupem powstańców.



Przeciwnicy

Zombie



Człowiek poddany zombifikacji doznaje poważnego uszczerbku mózgu i układu nerwowego. Traci pamięć i większość ludzkich odruchów. Stan otępienia, w którym się znajduje, pozwala mu jednak wykonywać proste czynności fizyczne, do których zostanie „wytresowany” (jak zwierzę gospodarcze). Zombie muszą być często pacyfikowani – bici, wiązani, głodzeni – by wymóc na nich posłuszeństwo. W innym wypadku stają się agresywni. Zostawieni sami sobie stają się dzicy, gotowi rozszarpać napotkane zwierzę lub człowieka.

W walce zombie wydają się łatwym celem jeśli uda się trzymać je na dystans. Nie poruszają się zbyt szybko i nie stosują żadnych uników. Jednak w zwarciu, niewrażliwi na ból i rany, potrafią zatłuc pięściami lub zagryźć.

Wybrane atrybuty i sprawności

Krzepa: 5, Mordobicie: 3

Skupienie: 1

Siła woli: 1, Odporność na trudy: 4

Rozum: 1

Wytrzymałość: 22

Maroni - wojownicy Lou Lou



Partyzanci są zdyscyplinowani, dość dobrze wyszkoleni i skuteczni w walce. Prawie połowa uzbrojona jest we francuskie karabiny i pistolety, a pozostali używają łuków oraz dmuchawek. Wszyscy zaś posiadają maczety. Atakują najczęściej z zasadzki, dobrze ukryci w gąszczu lub za skałami. Stosują także pułapki (potykacze, zaostrome pale, sidła) oraz fortele (pozorowana ucieczka, udawanie martwych).

Wybrane atrybuty i sprawności

Krzepa: 3, Mordobicie: 2, Walka Wręcz: 2

Skupienie: 2, Strzelanie: 2, Patrolowanie: 3

Siła woli: 2, Odporność na trudy: 3, Dyscyplina: 3

Rozum: 1

Wytrzymałość: 16

Wyposażenie: broń dystansowa (fuzja myśliwska lub karabin lub łuk lub dmuchawka) i maczeta.

Towarzysze Macandala

To wyrostki, które starają się agresją i wulgaryzmami upodobnić się do starych, którym zazdroszczą prestiżu, władzy i alkoholu. Tylko niektórzy umieją posługiwać się bronią palną, choć czynią to z małą wprawą. Większość ma na wyposażeniu tylko maczety lub okute kije. Czują respekt tylko przed Macandalem, niekiedy pod jego nieobecność dochodzi do sprzeczek i bójek. Skłonni do lenistwa, zaniedbywania dyscypliny i spożywania rumu. Gotowi walczyć tylko w ostateczności i w przewadze lub pod wpływem alkoholu.

Wybrane atrybuty i sprawności

Krzepa: 2, Mordobicie: 2, Walka Wręcz: 1

Skupienie: 2, Strzelanie: 1, Patrolowanie: 1

Siła woli: 1, Odporność na trudy: 2, Dyscyplina: 1

Rozum: 1

Wytrzymałość: 14

Wyposażenie: maczeta lub okuty kij, niektórzy pistolet bądź karabin

Companionos Krwawego Mulata



Razem z dowódcą liczą tylko 7 osób. Wszyscy są mulatami lub metysami i ubierają się na modłę europejskich kolonizatorów (zwłaszcza nakładając ogromne hiszpańskie kapelusze). Uzbrojeni są w karabiny, garłacze i pistolety. Mają także domowej produkcji szklane granaty napełnione prochem i siekanym metalem. Gorzej radzą sobie z walką wręcz, chociaż sam Krwawy Mulat doskonale rzuca nożami, a pozostali opanowali sztukę korzystania z bicia. Jeden z Companionos trzyma na uwięzi czarną panterę. Poruszają się konno.

Wybrane atrybuty i sprawności

Krzepa: 3, Mordobicie: 1, Walka Wręcz: 1

Skupienie: 3, Strzelanie: 3, Patrolowanie: 2

Siła woli: 3, Odporność na trudy: 2, Dyscyplina: 2, Dowodzenie: 2

Rozum: 2, Obsługa dział i maszyn: 2, Taktyka: 2

Wytrzymałość: 18

Wyposażenie: długa broń palna (karabin lub garłacz), pistolet, hiszpańskie szable, szklane granty, bicz lub laso

Dogo Cubano

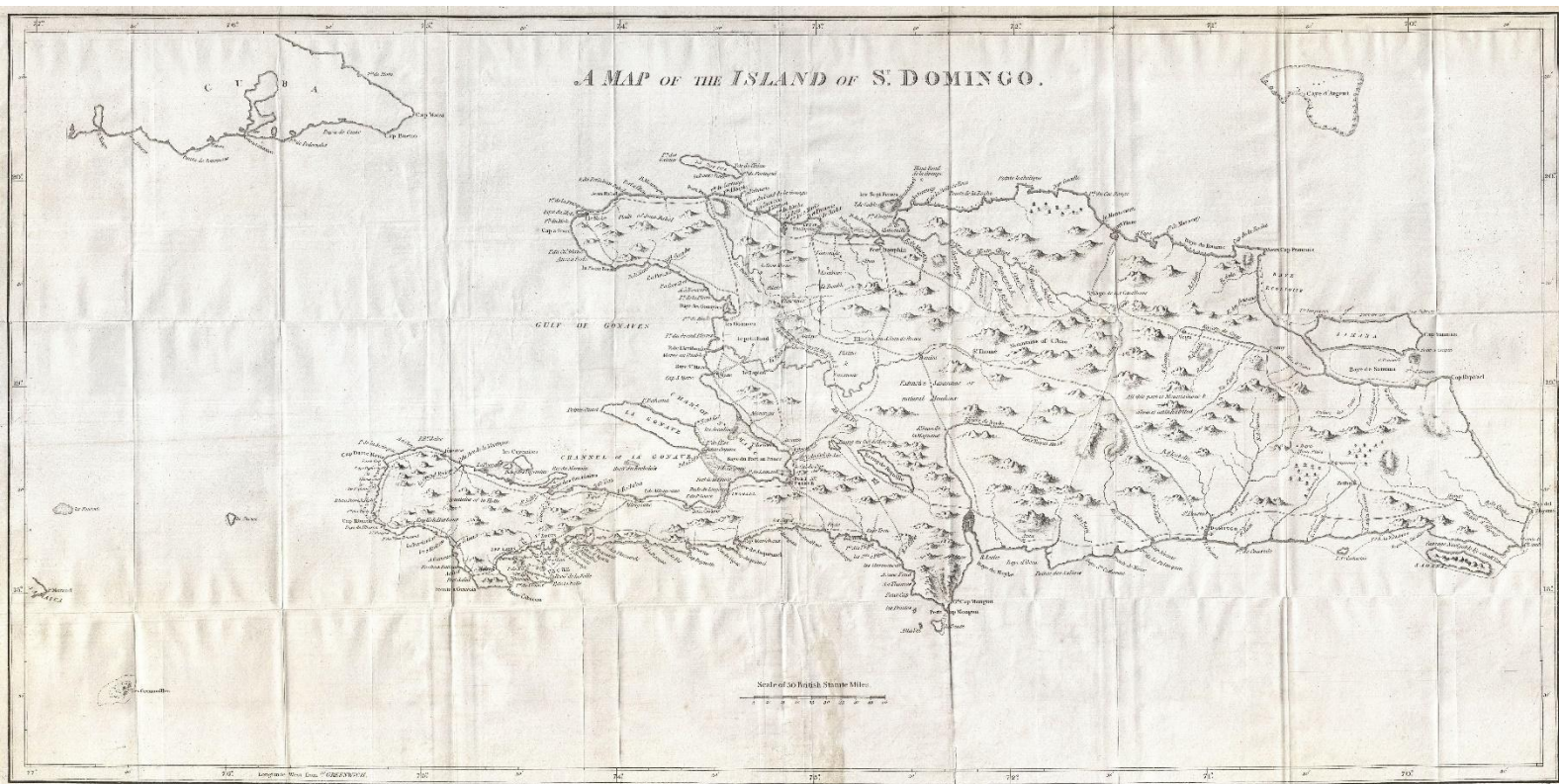


Specjalnie hodowane psy rasy bullmastiff trzymane były na hiszpańskich plantacjach Kuby. Tam grupa szalonych agronomów postanowiła je krzyżować z dzikimi wilczurami i poddać okrutnej tresurze tworząc niezwykle agresywną odmianę psów. 1000

takich bestii zakupili francuscy koloniści na swoje posiadłości na San Domingo, aby pilnować, łapać i rozszarpywać Czarnych. Niektóre sztuki Francuzi przyozdobili żelaznymi szczękami i obrożami nabijanymi kolcami. Podczas powstania setki zwierząt zerwało się z łańcuchów lub celowo zostało spuszczone i zbiegło w dzicz. Spotkanie w dżungli takiej żądnej krwi bestii nie będzie przyjemne.

Wybrane atrybuty i sprawności

Krzepa 6, Bieg 4, obrażenia: 5, **Wytrzymałość: 15**



Dziennik Lekarza

15 marca: sztorm nie ustaje, zniósło nas chyba z kursu

17 marca: drugi dzień na wyspie, marynarze od rana pracują na "Victorii". W południe wysłaliśmy ludzi do starej misji. Sierżant ukaszony przez weza.

18 marca: kończy się jedzenie, marynarze złowili sporo ryb, ale większość kazalem wyrzucić, są silnie trujące. Wieczorem zrobiliśmy pogadankę o tym załodze.

19 marca: zwiadowcy wrócili z grupą chłopów z pobliskiej wsi. Nie są powstancami, nie mają broni. Obawiamy się raczej chorób zakaźnych.



Przyniesli trochę owoców i fasole

20 marca: patrol wpadł w gniazdo wezy. Głupcy. 4 ukaszonych, 1 zmarł.



2 zmarło.

bardzo agresywne, żółtawe łuski

21 marca: widzieliśmy na horyzoncie zagłę, chyba nie francuskie. Wysłaliśmy 6 ludzi pod wodzą Pustkowskiego na zachód by zbadać ujście rzeki. Weze w namiocie kapitana. Lekka panika.

22 marca: chłopcy przynieśli owoce i trochę dobrych rad, dali jakiś brązowy proszek do odstraszania wezy, trzeba wsypać do butów. Działa

23 marca: ... ciężka noc, słychać było bebny, mnóstwo chorych (oddech, apatia), na placu apelowym stało tylko 60 ludzi...

... zaczynamy kopać zbiorowe groby...

... pochowaliśmy 17 ludzi... wysłaliśmy zmianę do misji

jakas miejscowa odmiana malarii?
Bez gorączki?

24 *zyp*

Spis treści

Tło historyczne	2
Inspiracje	3
Rozgrzewka	3
Zawiązanie akcji	4
Tajemne tło Misji	5
Przebieg gry	6
Część pierwsza	6
Część druga	12
Postacie	14
Lokacje	19
Korweta "Victoria"	20
Obóz francuski	20
Misja San Elmo	21
Wioska	23
Refugium	25
Zniszczona Plantacja	26
Możliwy przebieg gry i zakończenia	30
Dziennik Lekarza	36

Autor scenariusza
Łukasz Wrona

Testerzy: Maciej Próchnicki, Mateusz Białowiejski, Tomasz Żurawski, Urszula Wrona

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu "Patriotyzm Jutra"



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



MUZEUM
HISTORII
POLSKI



**PA
TRIO
TYZM
JUTRA**



projekt
rekreator

