



# TARANTULA

Neapol 1799

**Kategoria:** eksploracja miasta, eskortowanie osobistości, groza

*A tutto c'è rimedio fuorché alla morte*

*(Na wszystko jest lekarstwo z wyjątkiem śmierci)*

Tarantula  
**Wiarusi. Gra RPG**

## Tło historyczne

**Królestwo Neapolu** zajmowało pod koniec XVIII wieku tereny południowych Włoch oraz Sycylię. Rządzone było przez dynastię **Burbonów**, a więc rodzinę, której członkowie panowali także w Hiszpanii, a przede wszystkim we Francji - do czasu ich zgilotynowania w 1793 roku. Żoną **króla Ferdynanda IV** była **Maria Karolina**, siostra ściętej w Paryżu Marii Antoniny. Neapolitańska królowa wiedziała więc, jak krwawa jest rewolucja i czym dla monarchów może się skończyć. Bezwzględnie tłumiała więc wszelkie profrancuskie wystąpienia ludności. Odważna królowa postanowiła nie tylko bronić granic swojego państwa, ale i atakować wrogów poza nim. Wystąpiła przeciwko siłom francuskim i polskim, które w 1798 roku znajdowały się nieopodal Rzymu. Wojska neapolitańskie zostały jednak rozbite. Polskie Legiony zwyciężyły m.in. pod Civitta Castellana.

Kilka miesięcy temu napoleońscy żołnierze wraz z lokalnymi, włoskimi republikanami przegnali władców królestwa Neapolu z miasta. Para królewska uciekła na Sycylię, zaś Francuzi i postępowi Włosi zapanowali w mieście. Niestety, nowe władze nie przekonały do siebie mieszkańców. Prosty, katolicki lud, zniechęcony francuskim ateizmem, szybko zatęsknił za monarchią. Tęsknie wypatruje powrotu króla i gotowy jest w każdej chwili ruszyć do powstania.

A ten powrót nieubłaganie się zbliża. Burboni wezwali na pomoc Brytyjczyków. W Zatoce neapolitańskiej pojawiła się wielka flota, zaś Francuzów jest w mieście niewielu. Obsadzili **zamek dolny - Castel Nuovo** oraz **zamek górny - Castel Sant Elmo**. Ten ostatni to niezdobyta twierdza. Ponadto w kilku miejscach na terenie miasta znajdują się nieliczne i zdemoralizowane garnizony włoskich republikanów.

W niektórych dzielnicach zaczęło się już wrzenie. Póki co, buntownicy, zwani **lazzaronami**, nie stają do otwartego boju z wojskami francuskimi i republikańskimi, ale plotka głosi, że dla ludzi związanych z republikańskim rządem nadszedł sądny dzień. Kilka domów należących do ministrów republikańskiego rządu zostało splądrowanych, ktoś zginął. Od południa do miasta wkroczyły oddziały **sanfedystów**, obrońców świętej katolickiej wiary,

które ulokowały się nieopodal murów, wokół zamku zwanego **Castel Capuano**. Na ich czele stoi kardynał **Fabrizio Ruffo**.

Francuzom i republikanom pozostało czekanie na odsiecz głównych sił tzw. **Armii Italii Jeana-Étiennea Championneta**. Zamknięci w kilku obiektach starają się nie zapuszczać w ciasne i wąskie uliczki miasta. Z tego powodu Neapol znalazł się na granicy **anarchii i chaosu**. Nikt nie pilnuje już porządku.



*Pierwsze dni Republiki w Neapolu*

## Rozgrzewka

Wiarusi stanowią załogę dolnego zamku. Są garstką polskich legionistów, których dowództwo pozostawiło w Neapolu by zadbać o rannych z ostatniej bitwy. Mieli także odebrać zamówione u neapolitańskich krawców mundury i dostarczyć je na północ Królestwa. Wybuch powstania unieruchomił ich w Neapolu.

**Wiarusi na patrolu** - dowódca dolnego zamku wysłał co kilka godzin nową grupę żołnierzy na patrol. Ma wielu rannych i chorych, więc grupy są nieliczne i składają się z żołnierzy z różnych formacji. Kolejny patrol składa się z Wiarusów. Najwyższy stopniem otrzymuje rozkaz by sprawdzić okoliczne ulice i place.

Wiarusi przemierzają miasto, które wrze i jest na krawędzi wybuchu powstania. Żołnierze czują na sobie złowrogie spojrzenia przekupek, rzeźników i tragarzy. Na widok patrolu matrony zaganiają dzieci do bram, a ojcowie zatrząskują



okiennice, w których jeszcze chwilę temu wyglądały panny. Wyrostki z bezpiecznej odległości pokazują obsceniczne gesty, spluwają i krzyczą wyzwiska w kierunku żołnierzy.

Marszałek Gry może wybrać lub wykonać **rzut k6** by sprawdzić, jaka przygoda spotkała Wiarusów na patrolu:

1. Ktoś pobił włoskiego republikanina, sprawcy uciekają krętymi uliczkami;
2. Kłótnia przekupek i wyzwiska: „Ty francuska ladacznico”, „Ty córo bonaparciego antychrysta!”
3. Antyfrancuski napis na murze „Śmierć Francuzom!” i nazwiska ważnych oficerów. Może nawet nazwisko jednego z Wiarusów?
4. Kukła kobiety ubranej we francuski mundur z uciętą głową na środku większego placu
5. Nielegalny skład broni w straganie sprzedawcy warzyw – handlarz znika szybko w labiryncie ulic
6. Ktoś rzuca kamieniem z dachu w patrol krzycząc przy tym „Niech żyją Burbonowie!”

Podczas Patrolu Wiarusi mają okazję poznać lub przypomnieć sobie miasto. MG powinien pozwolić im w jakiś sposób wykazać się opanowaniem, odpowiedzialnością, wyczuciem sytuacji. Po kilku godzinach wracają do fortu.

## Zawiązanie akcji

Po powrocie do dolnego zamku Wiarusi zostają pochwaleni i docenieni. Nieoczekiwanie mogą otrzymać nawet dodatkowy przydział jedzenia i butelkę wina. Po kwadransie Wiarusi dowiedzą się dlaczego dowódca tak zadbał o morale żołnierzy. Mają dla nich **specjalne zadanie**.

Wiarusi mają przetransportować do górnego zamku **Marię Byron - Angielkę**, która jako szpieg oddała Republice wielkie usługi. Plotki głoszą, że to dzięki jej informacjom udało się tak szybko zająć Neapol. W rodzinnym kraju jest

zniechęcona. Jeśli trafi w ręce Brytyjczyków, na pewno zostanie surowo ukarana. To samo, a może i coś gorszego, grozi jej, jeśli dopadną ją wojska królewskie lub zrewoltowany lud. Angielka, jako agentka, wie zbyt wiele. Należy zapewnić jej bezpieczeństwo i przeprowadzić z zamku dolnego do górnego.

Nie ma szans by w najbliższych dniach Francuzi mogli opuścić miasto. Od północy otoczone jest przez królewskich, na południu rządzą już sanfedyści, na morzu panuje Royal Navy, a w okolicznych wsiach wieśniacy szykują się do zbrojnego wystąpienia przeciwko Francuzom. Dlatego jedynym bezpiecznym miejscem wydaje się górny zamek.



---

W gabinecie komendanta zamku – pułkownika Gilberta Basta – dowódca przemawia do Wiarusów:

- *Żołnierze, potraktujcie to zadanie jako dowód olbrzymiego zaufania jakim obdarza Was Republika. Nie zawiedźcie jej. Zapewnijcie bezpieczeństwo pannie Byron. To bardzo ważna osoba.*

Adiutant pułkownika dodaje poufale: - *kochanica starego!*

- *Tak, tak, to ktoś, komu nie może się nic stać. Chyba nie chcecie wiedzieć, w jaką furię wpadłby generał Championet gdyby dowiedział się, że jacyś żołnierze nie dopilnowali jego ukochanej?!*

Adiutant dodaje znów bezpretensjonalnie: - *No i ona sporo wie, więc jest cenna dla naszego wywiadu.*

- *Myślcie o nagrodzie jaka Was czeka za bezpieczną eskortę. Za kilka godzin będziecie odpoczywać z butelką wina w ręku z poczuciem godnie spełnionego obowiązku.*

Adiutant dodaje: *No i jakby nie było, tam na górze Wy też macie większe szanse na przeżycie.*

## Tajemne tło Misji – wiedza, którą posiada tylko MG

1. Włoskie wojska republikańskie zaczęły już paktowanie z królem Neapolu. Garnizony Włochów nie są dla Francuzów bezpieczne. Można tam zostać pokazowo wydanym na pożarcie ludowi/królowi/Brytyjczykom. Cokolwiek, co tylko będzie się opłacało Włochom.
2. Angielka nie jest już przekonana do służby Republice. Jedynym powodem, dla którego zdradziła Anglię, był jej kochanek, Francuz Jean-Étienne Championnet. On jednak nie okazał się wierny. Angielka chce więc uzyskać w ojczyźnie przebaczenie win. Zaczęła już w tej sprawie korespondować z sir Williamem Hamiltonem. Ten obiecał jej amnestię w zamian za cenny przedmiot, który znajduje się w Neapolu – **Krater Władcy Europy**.
3. Francuzi wiedzą, że Angielka wie zbyt wiele o sieci agentów francuskich w Italii. Aby nie wpadła w ręce wroga należy ją bezpiecznie wywieźć lub ukryć. W ostateczności zgładzić, ale tego dowódca dolnego zamku nie chce robić (skrupuły). Postanawia więc podrzucić ją - jak zgniłe jajo - do kolegi z górnego zamku.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*



## Przebieg gry

Gracze próbują dotrzeć do górnego zamku i bezpiecznie przetransportować tam Angielkę. Co rusz stają przed dylematem: „którędy?” wybierając drogę lub stając oko w oko z neapolitańskim ludem. Po drodze są świadkami scen, które świadczą o tym, że rewolta może wybuchnąć w każdej chwili. Spotykają grupy o różnej motywacji - niektóre chcą Wiarusów obrabować, inne rozpoznają w nich znienawidzonych Francuzów.

Stopniowo Wiarusi mogą tracić zaufanie do włoskich sojuszników. Oddziały republikańskie, chcąc ratować własne życie, rozpoczęły już paktowanie z królewskimi. Dlatego jeśli gracze zbyt zaufają włoskim republikańskim, mogą zostać aresztowani i wydani wrogom. Ponadto tradycyjnie ulice miasta są areną porachunków bandyckich rodzin, z których jedne kolaborowały z Francuzami, a inne były im wrogiem.

Ucieczkę utrudnia jednak najbardziej sama Angielka, która pragnie dotrzeć do starożytnego naczynia - Krateru Władcy Europy. To jego żąda Hamilton w zamian za przywrócenie zdrajczyni do łask. Krater, odkryty w ostatnich latach w Herkulanum, uczyni najpotężniejszym człowiekiem w Europie tego, kto wypije z niego krew zamordowanego władcy. Jeśli uda jej się przekonać graczy, by pomogli jej zdobyć Krater (może w tym celu wymyślić najróżniejsze historie, a nawet próbować się rozłączyć z graczami), to Wiarusi zaangażują się w poszukiwanie naczynia. Jeśli gra pójdzie w tym kierunku, to dzięki temu bohaterowie poznają więcej lokacji w mieście.

Jeśli gracze nie dadzą się skłonić do poszukiwania krateru, a MG będzie chciał ich bardziej oprowadzić po Neapolu, to Angielka może zostać porwana przez bandę, która rozpoznała w niej słynną zdrajczynię i skandalistkę, a poszukiwanie jej spowoduje, że gracze „przespacerują” się po mieście.

W toku gry gracze mogą odkryć, że Angielka nie jest wobec nich lojalna. Może to także okazać się podczas finału - na górnym zamku, gdy kapitan twierdzy pokaże im zdobyte właśnie przez Francuzów dowody na podwójną grę tej arystokratki.

Wiarusi powinni przemierzać kolejne miejsca (opisane poniżej). Oczywiście najkrótsze drogi do górnego zamku powinny być niedostępne lub ich pokonanie powinno wiązać się z poczynionymi przygotowaniem. Dzięki temu Wiarusi odwiedzą inne lokacje i przeżyją więcej przygód.

### **Kroki i działania Angielki**

1. Odebrać nowy list od Hamiltona, w którym ten miał wyjawic czego oczekuje w zamian za amnestic (Krateru Wladcy Europy). List ma przekazać Angielce - skrycie – kupiec **Baltazar Coppigiano** w Kamienicy na Placu Armatorów.
2. Angielka wie, że Krater został schowany w **Klasztorze św. Klary** (tam go razem z Hamiltonem rok temu skryli).
3. Skarby zostały wywiezione z klasztoru. Republikanie wyprzedali część (np. obcym kupcom i dyplomatom, w tym **Konsulowi Tureckiemu**), a za pozostałe zagwarantowali sobie bezpieczne poddanie.
4. Angielka spróbuje odkupic lub ukraść Krater z **Konsulatu**.
5. Angielka ma plan zgubienia Wiarusów i wydostania się z miasta w **Ossuarium**, które ciągną się pod Neapolem. Spróbuje przekonać Wiarusów by ostatecznie wybrali tę mroczną drogę.

### **Losy Krateru Wladcy Europy**

**Czasy mityczne** – kiedy Zeus porwał Europę, córkę króla Tyru, ofiarował rozpaczającemu z żalu ojcowi dar, dzięki któremu miał jako najpotężniejszy władca Azji podbić nieznany i dziki kontynent, zwany później Europą. Przekazał mu Krater, dzięki któremu Agenor miał stawać się coraz silniejszy po każdym kolejnym odniesionym zwycięstwie i zabiciu kolejnego wrogię króla.

**334 r. p.n.e.** – Aleksander otrzymał Krater od kapłanów w Gordion w Azji Mniejszej, którym zagroził egzekucją. Naczynie pozostawił w założonej przez siebie Aleksandrii.

**31 r. p.n.e.** – Na kilka dni przed bitwą pod Akcjum grecki zdrajca wykrada z namiotu Marka Antoniusza Krater i zamierza przekazać go Oktawianowi. Ginie jednak w zasadzce iliryjskich górali, którzy zdobyty łup sprzedają handlarzowi z Kampanii.

**79 r.** – Krater znajduje się w willi rzymskiego nobila na obrzeżach Herkulanum, zasypanej jak całe miasto lawa i popiołem Wezuwiusza.

**1787** – Krater został odnaleziony podczas wykopalisk na obrzeżach Herkulanum. Wśród robotników rozeszły się plotki o ogromnej wartości naczynia. W tajemniczych okolicznościach zaginęli ci, którzy pracowali wokół świątyni. Krater, wraz z innymi, mniej cennymi znaleziskami trafił w ręce Lorda Hamiltona.

**1792** – wieść o tajemniczym kraterze wydostała się poza wąski krąg wtajemniczonych angielskich agentów. O spodziewanej mocy krateru dowiedzieli się francuscy jakobini planujący egzekucje króla. Wypita z krateru królewska krew miała wedle pilnie strzeżonych tajemnic zapewnić nadzwyczajną moc i posłuch poddanych. Hamilton, w obawie przed Francuzami, ukrył krater w Klasztorze św. Klary.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

## Frakcje w Neapolu

**Armia francuska i niewielki oddział polskich legionistów (Wiarusi)** - zajmują dwa forty w mieście, mniejszy i słabiej zdalny do obrony nad brzegiem zatoki (**1**) i większy, potężniejszy na wzgórzu dominującym nad miastem (**0**). Francuzi są zdyscyplinowani, ale nieliczni. Wielu choruje. Są także zniesmaczeni zachowaniem Włochów, którzy szybko zaczynają zmieniać strony i spiskować z królewskimi. Dolnym zamkiem dowodzi **pułkownik Gilbert Bast**, górnym **generał Charles Sabatier**, który jest jednocześnie komendantem wojskowym całego Neapolu. Francuzi i Polacy podlegają Armii Italii, na czele której stoi Jean-Étienne Championnet. Armia ta w najbliższym czasie nie udzieli pomocy garnizonowi Neapolu.

**Republikanie** - to miejscowi, włoscy zwolennicy ustroju republikańskiego i sojuszu z Francją: rzemieślnicy, kupcy, intelektualiści i artyści. Niektórzy służą w republikańskiej milicji, która patroluje ulice. Większa załoga stacjonuje w Klasztorze św. Klary (**10**) oraz Palazzo Balsonaro (**14**). Pojedyncze oddziały przechodzą jednak na stronę rojalistów lub porzucają broń i mundury po czym rozchodzą się do domów.

**Lazzaroni** - to najbiedniejsi mieszkańcy Neapolu, jednodniowi robotnicy, tragarze, rybacy, żebracy, włóczędzy, którzy początkowo popierali republikę, lecz szybko zorientowali się, że pod rządami Francuzów nie żyje się lepiej. Dominują w Kwartale Hiszpańskim oraz nieopodal nabrzeży. Aktualnie przygotowują się do walki z Francuzami. Nie wystąpią otwarcie przeciwko dużemu oddziałowi, ale co bardziej narwani są w stanie zaatakować kilkusobowy patrol. Nie chcą się jednak podporządkować sanfedystom, gdyż obca im dyscyplina. Choć podobnie jak oni mają na ustach świętych i Najświętszą Panienkę, to w pierwszej kolejności chciwi są łupów.

**Sanfedyci** - to obrońcy Świętej Wiary, stąd ich nazwa (z włoska santa fe), pochodzący z miejscowości wokół Neapolu - wieśniacy, rolnicy i hodowcy. Starają się przede wszystkim wyprzeć Francuzów i ich sojuszników z miejsc kultu. Na ich czele stoi kardynał Rufo kwaterujący w Castel Capuano (**20**).

**Agenci królewscy** - siatka emisariuszy, którzy z ramienia Burbonów przygotowują powstanie, szkolą ludność, agituja, przemycają broń oraz polują na kluczowych republikanów. W przeciwieństwie do sanfedystów gotowi są układać się z Francuzami aby oszczędzić sobie trudów zdobywania miasta. Nie łakną krwi.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

## Postacie



**Maria Byron** zwana **Angielką**, córka brytyjskiego kupca, który przed laty zmarł w Neapolu.

wiek: 32 lata

profesja: aktorka, śpiewaczka, dama do towarzystwa

W ostatnich latach serdeczna **przyjaciółka** **Williama Hamiltona**, brytyjskiego konsula w Neapolu, doradcy Burbonów oraz kolekcjonera i domorosłego archeologa. To on na miejscu dbał o angielskie interesy w

południowej Italii.

Od blisko roku, po zdradzie, kochanka dowódcy francuskiej Armii Italii Championeta, wykonująca dla niego szpiegowskie zadania.

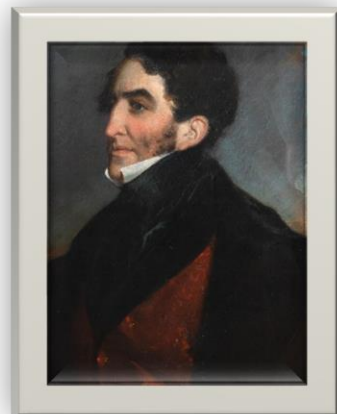
W obliczu zbliżającej się klęski Francuzów i wkroczenia do Neapolu Burbonów z Anglikami, stara się za wszelką cenę wrócić do łask dawnych przyjaciół. Zrobi wszystko by ratować własne życie, pozycję oraz status. Egoistyczna, przekonana o swoim znaczeniu, z drugiej strony przewrażliwiona na punkcie swojego bezpieczeństwa i zdrowia. Gotowa uwieść kochliwego Wiarusa by odzyskać wolność.

Posiada naszyjnik z portrecikiem Championeta, torebkę-woreczek z kosmetykami (w tym pudrem będącym proszkiem nasennym), damskim pistoletem (nie mówi o nim BG) i wachlarzem z kościanymi wytrychami oraz szpilami.

Tarantula

***Wiarusi. Gra RPG***

**Giordano Barollo** – dwudziestosiedmioletni podpułkownik armii neapolitańskiej, dowódca grupy agentów składającej się z kilku oficerów. Wysoki, przystojny, z bokobrodami i przepaską na prawym oku, które stracił podczas walk z korsarzami. Na prawym ramieniu ma wytatuowany napis *Regno o morte!* (królestwa albo śmierć!). Sam nie przyzna się kim jest, wydać go może jeden z jego ludzi, któremu zagrozi się śmiercią. Rodzina Barollo wiele znaczy na dworze i cieszy się sympatią neapolitańskiego ludu. Wraz z oddziałem przeszukuje skrycie **Pałac Królewski (2)**.



**Tappo** (wł. niski) – właściwie nikt nie nazywa go inaczej. Ceniony za fachową wiedzę w zakresie nawigacji i ustalania położenia łodzi na morzu. Przetrwiał najgwałtowniejsze sztormy i wyprowadził łodzie z najgęstszych mgieł. Podczas ostatnich walk stracił nogę więc pożegnał się już z rybołówstwem. Stale jednak z tęsknoty wpatruje się w morze i wzdycha do fal i ryb. Swoje melancholiczne zachowanie wykorzystuje by nie wzbudzając podejrzeń lazzaronów obserwować ruchy brytyjskiej floty. Zna prawdziwe intencje Baltazara Coppigiano, którego widział kilkakrotnie w przebraniu skutnika w porcie. Poprzez grupę wyrostków Tappo

pozostaje w kontakcie z oficerami z Castel Nuovo. Ma poinformować gdyby wróg szykował desant. Można go spotkać na dachu **tawerny Il Ciottolo** (otoczak).

**Baltazar Coppigiano** – armator i kupiec, sześćdziesięcioletni, postawny mężczyzna, który pomimo swojego wieku zachowuje siłę i trzeźwy umysł. Nadzwyczaj uprzejmy i elegancki, żywy świadek zmanierowanego wieku XVIII. Z własnych zapasów przeznaczył na utrzymanie francuskiego garnizonu kilka ton żywności, co uspiło czujność wywiadu. Tymczasem jest ważnym łącznikiem pomiędzy brytyjskim dowództwem a sanfedystami. Za pomocą kurierów utrzymuje stały kontakt z flotą. Posiada tajny list od Hamiltona dla Angielki. Zamieszkuje przy **Placu Armatorów (7)**. Można go też spotkać – incognito i nocą – na **molo (19)**.



**Filip Capasso** – głowa rodu rządzącego światkiem przestępczym w Kwartale Hiszpańskim, korzystającego z protekcji armii francuskiej. Wymusił posłuch u wszystkich pozostałych rodzin i zmusił je do zarabiania jedynie w ubogim Kwartale Hiszpańskim, sam zaś obławia się w bogatszych rejonach miasta. Aktualnie, zastraszony przez wyrostków Gennaro, ukrywa się z rodziną w **osterii Casa Toledo (8)**. Jego ludzie noszą charakterystyczne czerwone kurty z żółtymi zdobieniami.



**Gennaro (wł. January)** – dwudziestotrzyletni przywódca zgrai wyrostków, która mści się na ludziach Capasso. Często posługują się bronią białą – sztyletami i kastetami. Sam Gennaro – o mocno śniadym kolorze skóry (któryś z rodziców musiał pochodzić z Algieru lub Tunisu) – wysmienicie rzuca nożami. Przemierza ze swoimi ludźmi Kwartał Hiszpański poruszając się najczęściej po dachach. Zna wiele sekretnych przejść zarówno nad, jak i pod ulicami. Poluje na tych, którzy współpracowali z Capasso lub Francuzami. Każdy z członków jego bandy ma jakąś ukochaną, którą nocami odwiedzają tłumnie i wyśpiewują wybrankom serenady.



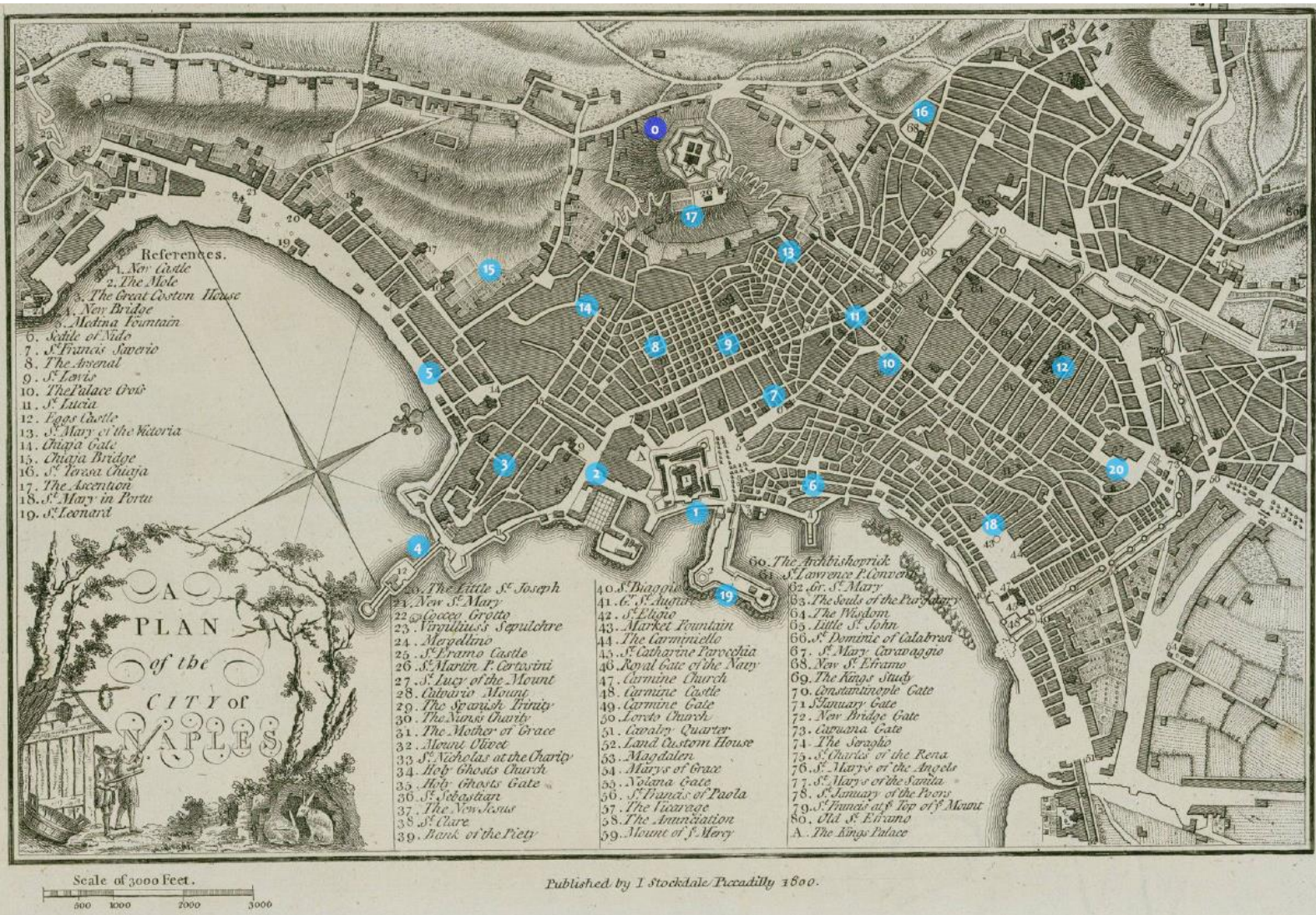
**Kapitan Sebastian Peretti** – młody, odważny i ambitny oficer francuskiej piechoty, który obsadził ze swoimi żołnierzami klasztor św. Klary. Niestety od dłuższego czasu choruje, słabnie i z dnia na dzień coraz trudniej mu wydawać jakiegokolwiek rozkazy. Ma problemy z mówieniem (choroba gardła?), gorączkuje, cierpi na zawroty głowy. Od kilku dni sił starcza mu jedynie na krótki przegląd własnych żołnierzy w lewej części klasztoru. Zazwyczaj śpi złożony chorobą.



**Major Vincenzo Piccolo** – włoski oficer, który do armii republikańskiej wstąpił dopiero kilka miesięcy temu. W cywilu był adwokatem, więc korzystając z oratorskich talentów zdołał szybko przekonać lud swojej dzielnicy, że to on powinien stanąć na czele rewolucji. Powierzone stanowisko wykorzystywał by zemścić się na kilku politycznych wrogach i sądowych rywalach. Zmysł jurysty skłonił go do zmiany strony – obecnie ze swoją załogą w Klasztorze św. Klarze przygotowuje się do przejścia na stronę króla.

Przybycie Wiarusów jest mu więc bardzo nie w smak.

Tarantula  
**Wiarusi. Gra RPG**



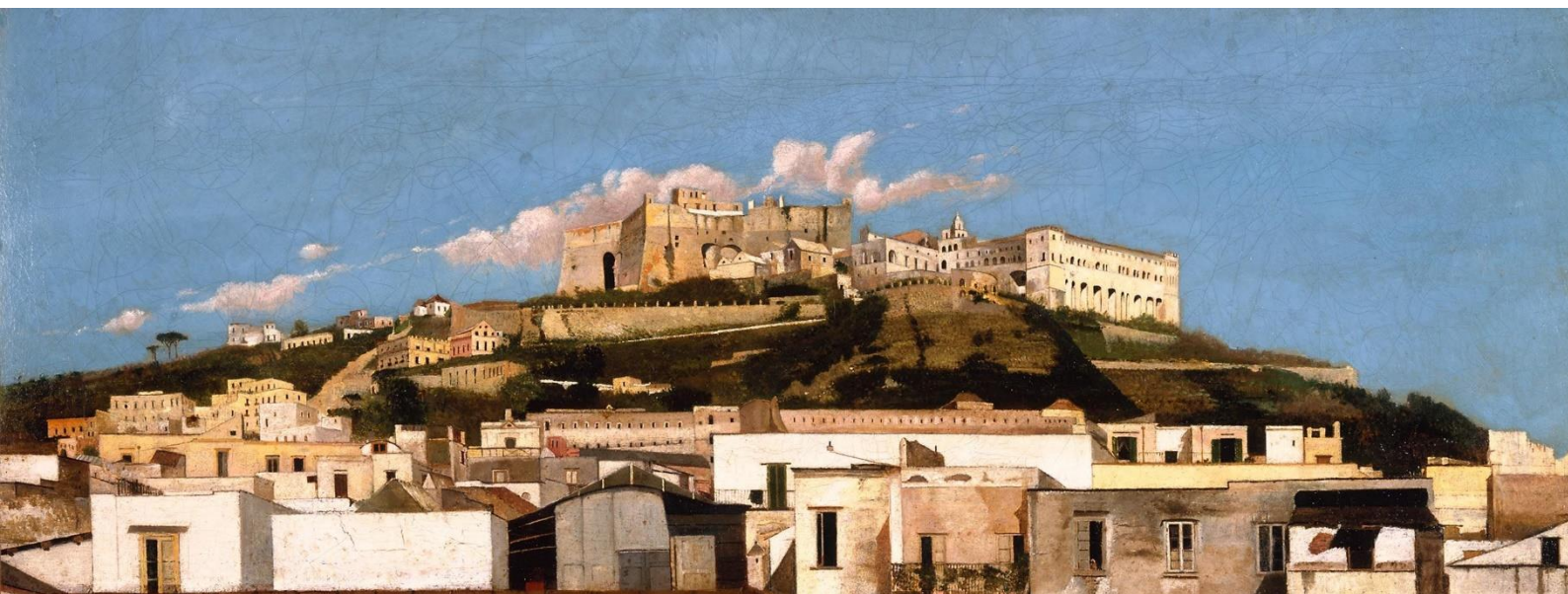
## Lokacje – Kwartały

Wiarusi powinni otrzymać plan Neapolu z zaznaczonymi głównymi lokacjami. W tym scenariuszu wykorzystanych zostanie tylko kilka. Pozostałe numery mogą zostać odwiedzone podczas kolejnych Misji realizowanych w ramach neapolitańskiej Kampanii.

Tarantula  
**Wiarusi. Gra RPG**

(0) – **Castel Sant Elmo** – dominujący nad Neapolem fort obsadzony przez francuską załogę. Wznosi się na wzgórzu Vomero, na które prowadzi kilka krętych dróg. Znajdują się one jednak w zasięgu francuskich armat. Siłowe zdobycie fortu nie jest więc możliwe w najbliższych dniach, chyba że Francuzi podejmą decyzję o odwrocie z miasta. Fort ma formę gwiazdzistą, z licznymi stanowiskami strzelniczymi i platformami dla dział. W kazamatach wysokich murów odpoczywają żołnierze. Z dnia na dzień pojawia się tam też coraz więcej profrancuskich cywili, którzy obawiają się zarówno pozostania w swoich domach, jak i samotnej ewakuacji z miasta. Komendantem fortu jest generał **Charles Sabatier**.

Nieopodal fortu, kilkadziesiąt metrów poniżej, znajduje się **klasztor kartuzów San Martino (17)**. Aktualnie opuszczony, po tym jak rewolucjoniści wygnali zakonników i splądrowali wnętrza. Kontrola klasztoru jest kluczowa dla utrzymania fortu. Niewielu w mieście wie, że klasztor połączony jest z miastem tunelem, który prowadzi do **Ossuarium Fontanelle (16)**.



*Castel Sant Elmo (po lewej) i klasztor kartuzów (po prawej)*

(1) - **Castel Nuovo** - miejsce, z którego wyruszają Wiarusi na misję. Niewielki, dość ciasny i przestarzały fort położony tuż przy nabrzeżu. Relikt chwały dawnych królów z dynastii andegaweńskiej i aragońskiej. Żołnierze zajmują kazamaty i piwnice. Chorzy i ranni umieszczeni zostali w zbudowanych szopach na dziedzińcu. Oficerowie i komendant kwaterują w głównym korpusie zamku.

Tarantula

**Wiarusi. Gra RPG**

W zamku wedle raportów przebywa do 200 żołnierzy, ale zdatnych do noszenia broni jest mniej niż 100. Wystarczy by stłumić małe zamieszki w okolicznych dzielnicach. Za mało by powstrzymać szturm armii neapolitańskiej i brytyjskiej.

Przed fortem znajduje się obszerny plac, na którym kiedyś musztrowała się armia królewska. Teraz zarzucony jest śmieciami, resztkami barykad i szczątkami wozów, które nie zdążyli wywieźć arystokraci. Przy okolicznych ulicach mieszkali kiedyś bogacze. Teraz wiele kamienic stoi pustych. Moźni albo uciekli przed wkroczeniem Francuzów, albo skryli się wraz z kosztownościami w spokojniejszych częściach miasta.

Na południe od zamku znajduje się **(2) Pałac Królewski**, z którego oddziały republikańskie wycofały się kilka dni temu. Nawet nie poinformowały o tym francuskiego komendanta zamku. Nieśmiało podchodzą już pod bramy pałacu grupy lazzaronów, szukających okazji do rabunku. W królewskich gabinetach i pokojach można natknąć się na kilku burbońskich agentów, którzy zabezpieczają najważniejsze dokumenty i próbują wywieźć kompromitujące rodzinę królewską listy i rachunki. Podczas ucieczki królewskiej pary nie wszystko udało się zniszczyć lub wywieźć.



*Castel Nuovo (po prawej) i Pałac Królewski (po lewej), w tle Castel Sant Elmo*

**Giordano Barollo** – podpułkownik armii neapolitańskiej, dowódca grupy agentów. Pojmany żywcem może być kartą przetargową podczas dalszej wędrówki lub negocjacji w krytycznej dla Wiarusów sytuacji.

(3) **Palazzo Carafa di Santa Severina** – to pałac - zamieniony na koszary - wznoszący się na stromym urwisku nad zatoką. Wycofująca się armia królewska pozostawiła w salach zmarłych i konających na cholere. Wbrew wszelkim procedurom nie spalono ciał. Włosi liczyli, że skuszeni plotką o bogatych zapasach wina i żywności Francuzi splądrują obiekt, zarażą się i rozwłócą chorobę po innych oddziałach. Panna Byron poinformowała o tych zamierzeniach francuskich oficerów. Ci zaś zdecydowali się nie obsadzać koszar. Do niedawna na straży stało kilkunastu żandarmów pilnujących by nikt nie wszedł do środka. Teraz nie widać jednak nikogo, a zamknięta wcześniej brama wygląda na wyłamaną. Z pałacu i okolicznych zabudowań rozpościera się wspaniały widok na Neapol, nad którym dominuje górny zamek.



*Widok spod Palazzo Carafa na Neapol, po lewej stronie widać Ogrody Królewskie (15)*

Tarantula  
**Wiarusi. Gra RPG**



*Widok na Palazzo Carafa od strony nabrzeża*

(4) - **Castel dell'Ovo** – to kolejny średniowieczny zamek neapolitański. Znajduje się na wysuniętym ku zatoce cyplu. Został opuszczony przez Francuzów tydzień temu. Wcześniej go zaminowano – w kryptach znajdują się dziesiątki beczek z prochem z umocowanymi lontami. Test Skupienia pozwoli odkryć kilku żołnierzy, którym polecano wysadzić obiekt w przypadku zbliżania się wroga. Gotowi są oddać jedną lub dwie beczki prochu w zamian za porządny obiad z winem.

(5) **Promenada** – w spokojnych latach było to miejsce uwielbiane przez arystokrację i bogatych mieszczan. Idealne do niedzielnych spacerów zacienioną alejką lub przejażdżek odkrytymi kabrioletami. Obecnie znajduje się w zasięgu dział z brytyjskich okrętów. Dowodem na to są rozwłózione, rozerwane szczątki kilkunastu nieszczęśników, którzy zostali namierzeni z pokładu **HMS Colossus**. Otwarty teren nie sprzyja przemieszczaniu – chyba że nocą. Tuż przy zachodnim krańcu promenady znajduje się uliczka, która przechodzi w stromą ścieżkę pnącą się ku górze, w kierunku **Castel Sant Elmo**.

Tarantula

**Wiarusi. Gra RPG**

(6) **Port** – Francuzi w obawie przed komunikacją z Brytyjczykami zabronili połowu ryb wokół miasta. W porcie można więc spotkać skutników, którzy reperują łodzie oraz rybaków snujących się bez celu, narzekających na brak możliwości zarobkowania. Niektórzy w tajemnicy wymieniają się pomysłami na oszukanie Francuzów i wypływanie nocą z ukrytych małych zatok. Wśród nielicznych profrancuskich robotników portowych można spotkać **Tappo** (niskiego), który rejestruje ruchy brytyjskich okrętów. Jest w stanie ustalić kiedy i przez jaki czas promenada nie może być ostrzeliwana. Ma również informacje o **Coppigiano**.



(7) **Plac Armatorów** - piazza z okazałymi kamienicami należącymi do kupców oraz akcjonariuszami kompanii handlowych. Na parterze wielu z nich znajdują się kantory kompanii, w których jeszcze kilka miesięcy temu zawiązywano lukratywne dla obu stron kontrakty na przewóz towarów. Obecna blokada morska załamała handel, co spowodowało krach na neapolitańskiej giełdzie. Nie wszyscy przedsiębiorcy wytrzymali to psychicznie. W siedzibie kompanii rodziny Zucceri dwa dni temu doszło do pożaru. Bohaterowie mogą odkryć, że w zgłiszczach biura znajdują się ciała właściciela i całej jego rodziny.

Angielka prosi o odwiedzenie sąsiedniego budynku. W następnej kamienicy znajduje się mieszkanie armatora - **Baltazara Coppigiano** - u którego przechowuje swoje oszczędności. Wiarusi zostaną gościnnie podjęci. Służba

podaje schłodzone białe wino i figi. W tym czasie Angielka podejmie pewną kwotę pieniędzy (zmyłka) i przekaże po 5 franków każdemu z Wiarusów. Tak naprawdę otrzyma list od Hamiltona. Z listu tego wyniknie dla niej, że ceną za przebaczenia zdrady będzie odzyskanie i przekazanie Hamiltonowi **Krateru Władcy Europy**.

Czujni gracze zdając Test Skupienia mogą zauważyć, że Angielka czyta pospiesznie list i szybko spala go nad świeczką.

**(8-9) - Kwartał Hiszpański** – to rozległe miejsce w samym sercu miasta. Nazwa związana jest z odległą epoką, w której w tym miejscu koszarowali hiszpańscy żołnierze. Aby ułatwić pacyfikację zbuntowanej ludności dzielnicę wzniesiono tak, by zapewnić sobie dobrą widoczność i móc razić z broni palnej niespokojny tłum. Dlatego też do dziś dzielnica przecięta jest gęstą siatką prostopadłych ulic przecinających się pod kątem 90 stopni. Wszędzie wznoszą się ciasno przylegające do siebie budynki mieszkalne, które nierzadko są rozbudowywane wwyż przez mieszkańców. Każde kolejne piętro wysunięte jest dalej w kierunku ulicy. Niektóre z nich są więc skąpanymi w mroku tunelami. Kwartał jest zamieszkały przez rzesze biedoty, jednodniówkowych robotników i prostych wytwórców. W związku z tym czasami dochodzi tu do katastrof budowlanych, o czym świadczą ruiny kamienic i zwały gruzu blokujące przejście. Niekiedy wykorzystywane są do wznoszenia barykad podczas porachunków zwaśnionych rodzin.

Kwartał był przez lata areną walk o wpływy kilku zwaśnionych rodzin. Podczas rewolucji pozycję nieformalnego lidera uzyskał **klan Capasso** z Filipem na czele, którego ludzie noszą charakterystyczne krwistoczerwone kurty z żółtymi zdobieniami. Pewny francuskiej protekcji zmusił inne rodziny do zaniechania działań poza kwartałem. Sam zaś czerpał największe zyski z tzw. opieki nad rzemieślnikami i kupcami w bogatszych regionach miasta. Doprowadziło to do tego, że stłamszeni w ciasnym kwartale przestępcy zaczęli walczyć ze sobą o każdy kawałek „chleba”.

W ostatnich tygodniach, w chwili osłabnięcia władzy Francuzów, doszło do serii zabójstw ludzi z klanu Capasso, w tym najstarszego syna Filipa. Kilku z nich dokonano w sposób niezwykle widowiskowy oraz w miejscach, które wydawały



się strzeżonymi bastionami „czerwieńców”. Na dotychczasowych królach kwartału padł blady strach. Nikt nie może czuć się już bezpiecznie. Coraz częściej mówi się, że za zabójstwami stoi **Gennaro** i jego wyrostki. Gennaro jeszcze przed rokiem pracował dla rodu Capasso, ale został wyrzucony za podejrzenie o romansowanie z córką Filipa. Teraz skrzyknął najbiedniejszych i zdesperowanych młodzików, którzy w Gennaro widzą prawdziwego przywódcę. Wszystkich łączy niechęć do Francuzów, którzy kojarzą im się z biedą i chciwymi Capasso.

BG mogą wiedzieć lub dowiedzieć się, że klan Capasso ma układ z Francuzami. Ich ludzie nie tykają żołnierzy, w zamian ci nieszczerwie intensywnie przykładają się do ich łapania po napadach. W normalnych warunkach BG mogliby liczyć na pomoc ludzi Filipa (schronienie, przewodnik, broń, zapasy). Czy obecnie będą mieć chęć i możliwości na wsparcie Francuzów? Pomogą im przejść przez kwartał aż pod zbocze, na którym wznosi się Castel Sant Elmo w zamian za przysługę. W ostatniej potyczce z młodzikami stracili znaczną część zapasów czarnego prochu. Potrzebują go by przywrócić posłuch w kwartale. Beczki z prochem Wiarusi mogą zabrać z opuszczonego, choć zaminowanego, **Castel dell'Ovo (4)** lub z **Klasztoru św. Klary (10)**.

**(10) Klasztor św. Klary** - znajduje się w północno-wschodniej części miasta. Leży przy strategicznie ważnej ulicy wiodącej od południowej **Bramy św. Jana** aż pod wzniesienie, na którym leży górny zamek. Od początku okupacji klasztor obsadzony był przez kompanię francuskiej piechoty pod wodzą **ciężko chorego kapitana Perettiego**. Kilka tygodni temu, ze względu na choroby Francuzów, do klasztoru wkroczył jako wzmocnienie oddział włoskich republikanów pod wodzą **majora Vincenzo Piccolo**.

Klasztor zamieniono głównie na lazaret i magazyn zaopatrzenia wojskowego (proch, kule, mundury). Klasztor ma dość solidne mury, ale w kilku miejscach się kruszą. Ulokowany jest w kwartale ciasnej zabudowy. Oznacza to, że można podejrzeć klasztorny dziedziniec z dachów sąsiednich, niekiedy wyższych, kamienic.

## Rozkład pomieszczeń klasztoru

- Francuzi zajmują **lewą (północną) część klasztoru** - są ulokowani w kilku celach. Ciężej chorzy w skrajnej, południowej części (na stołach zaadaptowanych na chirurgiczne). Tam też znajduje się ich wyposażenie bojowe. Na kilka godzin przed zdradą majora jego ludzie podczas kontroli stanu zdrowia próbują niezauważenie wykręcić skałki z zamków karabinów.
- Do cel tych można dostać się z lewej nawy kościoła – trzeba przejść przez odkryty, wąski dziedziniec. Po podstawieniu drabiny do muru można dostać się na podwórze wysokiego domu. Na jego dachu ulokowana jest **punkt obserwacyjny** obsadzony przez dwóch Włochów.
- Do klasztoru wiedzie **brama z przedsionkiem**, w której Włosi urządzili stróżówkę.
- Mury klasztorne w trzech miejscach osuwają się. Najmniejszy **wyłom** znajduje się w celach Francuzów. Sprawni Wiarusi mogą go jednak pokonać. Największy znajduje się natomiast we wschodniej części, przez który mógłby wjechać nawet kawalerzysta. Ostatni został wybity przez Francuzów jako stanowisko dla armaty.
- Głównym budynkiem kompleksu jest trójnawowy **kościół św. Klary**. Wnętrze jest obrabowane, walają się szczątki wyposażenia, widać ślady po ogniskach oraz obsceniczne napisy na kolumnach. W jednym z rogów kościoła składowane są ciała zmarłych Francuzów. Od kilku dni nie przyjechał po nie grabarz Fernando, który do tej pory zajmował się pochówkami.

Po prawej i lewej stronie znajdują się  **płyty epitafijne**. Środkowa po prawej wspomina przeoryszkę Perpetuę z XVI wieku. Płyta jest jednak naruszona i prowadzi do małej krypty. To tutaj ukryty był Krater i to tutaj widziała go po raz ostatni Angielka. Ostatnia płyta po prawej skrywa wejście do krypty siostry Anastazji, z której wiedzie długi **tunel** do odległej o kilkaset metrów **katedry św. Januarego (12)**. Może on posłużyć Wiarusom do ucieczki z klasztoru.
- Przed kościołem znajduje się **dziedziniec**, z którego można wejść do kościoła, do cel po lewej stronie oraz do wewnętrznej części kompleksu po prawej stronie.

Tarantula

**Wiarusi. Gra RPG**

- **Prawa (południowa) część klasztoru** (dla zakonnic) oddzielona jest od dziedzińca bramą. Można też się do niej dostać z kościoła.
  - **Krużganki** z wejściami do cel i większych sal, które obecnie zajęte są przez żołnierzy włoskich. Urządzili się oni tu dość wygodnie, po kilku na salę. Stołują się też wystawniej niż ich francuscy koledzy.
  - W połączonych kilku salach we wschodniej części rezyduje major Piccolo. Przed jego **pokojami** stale dwóch wiarusów trzyma wartę.
  - W narożnej celi w południowo-zachodnim rogu znajdują się **solidne zapasy żywności**. Pomędzy beczkami znajdują się też ostatnie **skrzynie z cennymi wykopaliskami** (kilka srebrnych kubków rzymskich, greckie amfory i lampki oliwne, kilka brązowych figurek i fragment marmurowej rzeźby jakiegoś herosa - tors). Nie ma wśród nich Krateru.
  - Dziedziniec wewnętrzny ze studnią i mocno zdeptanymi roślinami i niskimi krzewami.

### **Skład placówki**

- Major Piccolo i 30 włoskich republikanów,
- Kapitan Peretti i 40 francuskich grenadierów, z których blisko 30 jest lżej lub ciężiej chorych.

Kilka razy dziennie do majora przybywa ktoś z miasta – zazwyczaj wygląda na obszarpanego wyrobnika, mało okrzesanego i zdyscyplinowanego. Wiarusi mogą z relacji Francuzów lub obserwacji Włochów wywnioskować, że nie jest to ani rojalistyczny żołnierz, ani sanfedysta. Jeśli BG znają sytuację w Kwartale Hiszpańskim, mogą odkryć w przybyszach **ludzi Gennaro**.

Piccolo w tajemnicy przed Francuzami wynegocjował z Gennaro porozumienie o honorowej kapitulacji dla Włochów. W zamian ma wydać Francuzów i zaopatrzenie. Gennaro pojmanyh Francuzów wykorzysta w rozgrywce przeciwko klanowi Capasso. Wcześniej major wyprzedził znajdujące się w kryptach skarby, w tym wykopaliska z Herkulanum. Krater, nie znając jego mocy, sprzedał tureckiemu konsulowi.

Piccolo nie jest zadowolony z przybycia Wiarusów. W obawie przed buntem może chcieć nawet rozbroić Wiarusów, deklarując, że to w trosce o ich bezpieczeństwo. Stara się nie dopuścić do porozumienia Wiarusów z chorymi

Francuzami, którzy mogliby domyślić się, że zostaną niebawem zdradzeni. Piccolo ukrywa swój proceder wyprzedawania dóbr i rokowań z wrogiem. Dowodów na to jest jednak wiele.

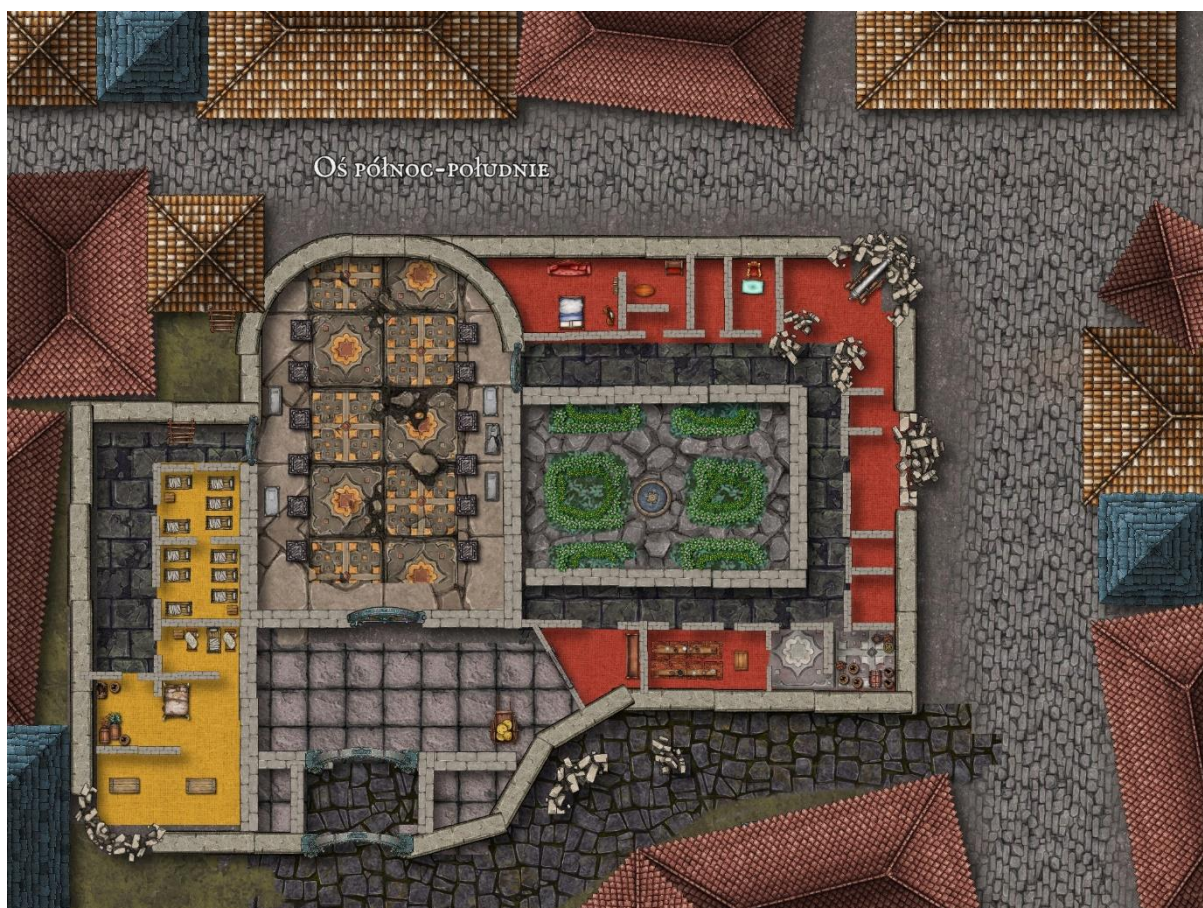
Jeśli Wiarusi nie będą czujni i po prostu zdecydują się przeczekać w klasztorze, to po jednej dobie nastąpi nagły atak włoskich republikanów, którzy w pierwszej kolejności będą starali się rozbroić BG, a potem zabarykadują pozostałych w celach. Od tego momentu BG będą mieć kwadrans do chwili, gdy bramy klasztoru przekroczy grupa kilkunastu uzbrojonych watażków Gennaro (z nim samym na czele).

Mogą także spróbować się wymknąć z klasztoru (choć brama jest pilnowana) lub przekonać Francuzów do walki z wiarołomnymi sojusznikami. Angielka po zdobyciu informacji o Kraterze (konsul turecki) będzie próbowała wymknąć się z klasztoru i zachęcić do tego samego Wiarusów.

#### **Jak Angielka zwabi Wiarusów do klasztoru:**

- specjalnie poprowadzi ich ulicą zajmowaną przez bandytów by wywołać sprzeczkę i konieczność ucieczki w kierunku najbliższego garnizonu Francuzów – czyli klasztoru
- poprosi by tam przeczekać noc – powinno być bezpiecznie
- jako przewodnik uda zagubienie by po chwili kluczenia między ulicami stanąć przed bramą klasztoru

Możliwe, że sami Wiarusi będą chcieli odwiedzić francuską placówkę, zdobyć w niej wieści lub odwiedzić starych znajomych (wśród francuskich grenadierów służy polski żołdak Jan Skóra).



*Plan Klasztoru św. Klary*

(11) **Konsulat turecki** – mieści się w dwupiętrowym pałacyku otoczonym niewielkim ogrodem palmowym i wysokim murem. Znajduje się na rogu placu, na którym dominującym elementem jest ogromna, drewniana szubienica wzniesiona przez siły królewskie kilka dni przed ucieczką z miasta. Obecnie wisi na niej jedynie kukła w francuskim mundurze z wstęgą z napisem „**stiamo venendo per te**” (idziemy po was). Powiesili ją zapewne sanfedyci.

Konsulat jest **pospiesznie ewakuowany**. **Konsul Ibrahim bej** obawia się szturmu wojsk królewskich i anarchii na ulicach miasta. Zarządził więc ewakuację na północ. Konsul nie wie, jak potężny artefakt nabył, lecz przeczuwa jego wielką wartość ze względu na wspaniały stan zachowania i niezwykle, oryginalne przedstawienia figuralne wyobrażające byka i Europę. Za wszelką cenę chce go bezpiecznie dostarczyć do sułtana. Aktualnie sporządza w swoim gabinecie w pośpiechu ostatnie listy, w tym pisany szyfrem do Stambułu.



Przed otwartą bramą stoi kilka wozów i karoça. Te pierwsze są intensywnie pakowane – służba umieszcza na nich skrzynie, worki oraz pojedyncze meble. Konsul nie posiadał w mieście własnych strażników, towarzyszy mu jedynie kilkusobowy gabinet dragomanów i sekretarzy oraz jego osobisty lekarz – **Szwajcar Julius Roth**. Służba zaś liczy mniej niż 10 osób, na czele których stoi **siwobrody Fazil**. Ten ostatni stoi w bramie i dyryguje ociągającymi się sługami. Jest zaniepokojony, że załadunek idzie tak wolno. Wysłał nawet dwóch

ludzi aby zwerbowali silnych mężczyzn do pomocy oferując sowite wynagrodzenie. Nikt się jednak nie zgłosił. Przyjmie pomoc Wiarusów, ciągle – w przeciwieństwie do konsula – ufa Francuzom.

Wiarusi mogą w ten lub inny sposób dostać się do konsulatu. Krater umieszczony został w wielkim wiklinowym koszu, który stoi obok spakowanych kufrów i sakwojaży przed gabinetem konsula na piętrze. Poinstruowana służba (i Wiarusi jeśli zgodzą się pomóc) wie, by nie ruszać osobistych rzeczy konsula bez jego wyraźnego rozkazu. Zostaną zapakowane na końcu.

### **Jak Angielka może przekonać Wiarusów do odwiedzenia konsulatu?**

- Znajduje się na trasie (z okolic klasztoru św. Klary) w kierunku górnego zamku;
- Wie, że turecki konsul okazywał życzliwość Francuzom;
- W przypadku gdyby ktoś z Wiarusów lub BN potrzebował pomocy lekarskiej, wie, że Roth mógłby pomóc i jest najlepszym medykiem w mieście.

(12) **Duomo di Napoli (Katedra św. Januarego)** – ogromna świątynia będąca duchowym centrum miasta i miejscem przechowywania relikwii najważniejszego świętego – Januarego. Znajduje się w relatywnie najspokojniejszej od jakiegoś czasu części miasta. Okoliczne kamienice zamieszkują burżuje i posiadacze ziemscy, którzy opowiedzieli się za rewolucją. Wśród nich jest **don Pietro Tufino**, do niedawna minister królewski, który zdecydował się przejść na stronę ludu. To on witał wkraczające do miasta oddziały francuskie, rozdzielał kwatery, zbierał kontrybucję i nawoływał mieszkańców do współpracy z „okupantami”. On także pośredniczył – mając w tym oczywiście interes – w negocjacjach pomiędzy Francuzami a Filipem Capasso. Dzięki układowi ta część miasta uniknęła grabieży lazzaronów. Sytuacja się jednak zmieniła a Tufino i jemu podobni są zagrożeni odwetem Gennaro.



Gdy Wiarusi docierają (za dnia) pod katedrę, orientują się, że wokół panuje zamieszanie. W kościele ma niebawem rozpocząć się **pogrzeb matki Pietra – donny Marii**. Umówieni strażnicy Capasso nie dotarli, a wokoło zbiera się tłum wyrostków i lazzaronów uzbrojonych w pałki i kamienie. Liczą, że skorzystają z okazji i

nie tylko zakłócą uroczystość zdrajcy (sługusa Francuzów), ale i obłowią się zdzierając klejnoty i szaty żałobników.

Na widok francuskich mundurów tłum na chwilę się uspokoi. Pietro wysłał swojego sługę by poprosił Wiarusów o asystę podczas ceremonii. Niech odstraszą lazzaronów, utorują drogę i zabezpieczą świątynię, a następnie przeprowadzą rodzinę z rezydencji Tufinów znajdującej się 200 metrów od katedry. W zamian oferuje spore wynagrodzenie - 200 franków do podziału. Ma także informacje o aktualnej siedzibie Filipa Capasso (w osterii Casa Toledo – **numer 8**) i zmiennych hasłach, którymi posługują się jego ludzie (hasło: imię

świętego, którego wspomnienie przypada za dwa dni, a odzew to numer dnia licząc od środy).

**(13) Kwartał św. Łucji** – swoje miano wziął od pobliskiego kościoła, który gromadzi na nabożeństwa najbiedniejszy miejski proletariat. To duchowni z tej świątyni stoją na czele kilku zbrojnych oddziałów lazzaronów, którzy kontrolują ten region miasta. Aktualnie gromadzą się wokół budynków u podnóża zbocza, na którym stoi górny zamek. Wznoszą barykady, fortyfikują domy i szykują pułapki. Są gotowi odeprzeć zarówno atak z góry, jak i wypad Francuzów z Castel Nuovo. Tym samym kontrolują drogi z miasta na górę. To oni „przystroili” szubienice nieopodal konsulatu (11).

Na czele oddziału stoi **proboszcz Antonio**, który z trudem hamuje gniew podwładnych. Pragnie on oszczędzić krew neapolitańczyków i ruszyć do walki dopiero gdy będzie pewny zwycięstwa. Dlatego też skrupulatnie dogląda umocnień i obserwuje placówki francuskie na wzgórzu. Szuka pomysłu na zdobycie zamku podstępem.

Lazzaroni na barykadach w okolicy na widok francuskich mundurów zaalarmują kompanów. Wystrzelą na alarm i każą się zatrzymać Wiarusom biorąc ich na muszki. Obowiązuje ich rozkaz proboszcza by nie strzelać nie będąc sprowokowanymi. Niektórzy ledwo się jednak powstrzymują.

Walka z lazzaronami w tym miejscu musi być skazana na porażkę. Mają zbyt wielką przewagę i są dobrze ukryci. Jednym słowem – blokują przejście. Można jednak z nimi negocjować. Antonio jest kunktatorem. Zgodzi się bezpiecznie przepuścić Wiarusów i Angielkę w zamian za wydanie im innej francuskiej placówki – klasztoru św. Klary (10) lub Castel Nuovo (1). Antonio proponuje by stanęli na czele grupy kilkunastu przebranych we francuskie mundury lazzaronów i od środka zaatakowali obrońców. Jeśli Wiarusi zdradzą tożsamość Angielki (szpiega), lazzaroni będą próbowali za wszelką cenę ją wylicytować, porwać i w końcu powiesić na wspomnianej szubienicy.

Lazzaroni są także wściekli na rządy rodu Capasso w Kwartale Hiszpańskim. Przez nich najbiedniejsi stali się jeszcze biedniejsi, a do tego ich rodziny są stale



narażone na śmierć podczas porachunków klanów. Głowa rodu – Filip – mogłaby także przekonać lud do przepuszczenia Wiarusów na górę.



(14) – **Palazo Balsonaro** – pałac arystokratów, którzy uciekli z rodziną królewską na Sycylię. Obecnie zajęty przez oddział włoskich republikanów **porucznika Alfredo De Rosa**. Liczący do niedawna blisko 100 żołnierzy przedstawia makabryczny widok. Grupa niesubordynowanych żołnierzy złamała rozkaz i dwa dni temu sforsowała bramę Palazzo Caraffa (3), w którym znajdowali się chorzy. Pijani zrabowanym tam winem roznieśli chorobę nie tylko po oddziale, ale i po mieszkańcach pobliskich ulic. Obecnie większość żołnierzy ma halucynacje wywołane gorączką oraz ataki agresji. Nierzadko nadzy włóczą się po pałacu i przyległych ulicach i atakują siebie nawzajem. Główna ulica odchodząca od Kwartału Hiszpańskiego jest pełna pełzających i powłóczących nogami chorych. Cała okolica sprawia wrażenie przedsionka piekła. Okoliczne domy i budy biedoty pełne są cierpiących. Wiarusi po chwili przebywania w okolicy pałacu mogą odkryć rozszarpane ludzkie ciała ze śladami ludzkich ugryzień.

Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

(15) **Ogrody królewskie** – na zboczach wzgórza ciągną się ogrody, w których w ostatnich latach król założył zwierzyńiec. Oddzielone są one od ulicy wysokim murem. Wewnątrz znajdują się pawilony, oranżerie, stawy, rzeczki i sztuczne wyspy oraz złożone klatki z wybiegami dla groźniejszych gatunków. Oprócz ptactwa, saren, antylop i małp, trzymał tam też sprowadzane ze wszystkich kontynentów egzotyczne i nierzadko niebezpieczne okazy: niedźwiedzie, lwy, lamparty, hipopotamy i aligatory. Monarcha powierzył opiekę nad ogrodem swojemu łowczemu, który z kompetentnymi osobami zajmował się karmieniem i pielęgnacją zwierząt. Miesiąc temu łowczy został jednak oskarżony o utrzymywanie korespondencji z dworem i stracony przez republikanów. Jego ludzie rozpiechli się po mieście. Od tego czasu nikt nie troszczył się o boże stworzenia. Kilku śmiazków z biedniejszych dzielnic próbowało złapać co tłustsze okazy by zorganizować rodzinna ucztę. Większość z nich przepłaciła to życiem. Raz pewien ekscentryczny szlachcic zorganizował łowy na lwy. Nie przeżył. Powyżej ogrodu aż ku kulminacji wzniesienia wznoszą się królewskie winnice. Obecnie patrolowane przez sanfedystów, którzy od tej strony przeniknęli już do miasta. Wiarusi mogą spróbować przeprawy przez zwierzyńiec, ale z poczuciem, że to oni są zwierzyną.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

**(16) Ossuarium Fontanelle** - w tym miejscu znajduje się wejście do Ossuarium, czyli kompleksu ogromnych katakumb ciągnących się północnej części Neapolu. W podziemiach przez wieki chowano zmarłych, w tym duchownych będących opiekunami i spowiednikami rodziny królewskiej. Wiele krypt jest wciąż użytkowanych, ostatnie pogrzeby odbyły się krótko przed wkroczeniem Francuzów. Po większości zmarłych pozostały już tylko kości. Sale i wnęki, w których piszczele i czaski leżą schludnie poukładane, to miejsca, które jeszcze niedawno ktoś musiał odwiedzać i porządkować. Do wielu miejsc jednak od wieków nikt się nie zapuszczał. Część tuneli, przejść i pieczar zostało zapomnianych. Wedle miejskich legend w zakamarkach katakumb od zawsze ginęli ludzie w tajemniczych okolicznościach. Miejscowi twierdzą, że to zemsta neapolitańskich świętych za obrazę, szyderstwo lub zaniechanie ich kultu.



Angielka oraz nieliczni mieszkańcy wiedzą, że kilka korytarzy prowadzi pod górny zamek. W jednej z odległych sal znajduje się wysoka płyta epitafijna, która wisi do góry nogami. Ktoś niechłujnie zamknął sekretne przejście. Za nią znajdują się strome i kręcone schody wiodące na górę, wprost do piwnic

**klasztoru San Martino (17).** Inny korytarz, trudno dostępny, wiedzie za mury Neapolu na północ od miasta. Tą drogę będzie próbowała odnaleźć panna Byron.

Droga przez katakumby to miejsca na wyzwania w stylu „lochów i smoków”. Te ostatnie zostaną jednak zastąpione przez.... zmarłych. Szkielety dawno zmarłych neapolitańczyków powstaną pod wodzą duchownych i świętych by bronić spokoju oraz monarchii. Żołdak we francuskim mundurze zakłócający pokój zmarłych to dla nich coś znacznie więcej niż pospolity rabuś czy zagubiony turysta. Wiarusi z Kraterem Władcy Europy, który przez wieki zapewniał panowanie monarchom, to wrogowie, którym należy przeszkodzić za wszelką cenę. Od Marszałka Gry zależy w jakim stopniu powyższe pomysły zechce wprowadzić do sesji. Czy szkielety to tylko miejska legenda, bajki, którymi neapolitańskie matrony straszą dzieci, czy też realna siła, która drzemie w trzewiach miasta? A może to halucynacje wywołane miazmatami unoszącymi się w lochach?

#### **Przykładowe wyzwania w Ossuarium:**

- Zgubienie drogi, pomylenie korytarzy, powrót do znanego już miejsca – Wiarusi mogą próbować oznaczać sobie drogę, rozsypywać coś, itd.
- Osunięcie się fragmentu korytarza – Wiarus zwisa nad przepaścią,
- Poruszenie dziwnej czaszki z trzema oczodołami otwiera przejście we wnęce.
- W jednej ze skrytych sal leżą niepokładane kości. Test Mądrości pozwoli odkryć, że należały do bardzo dziwnych osobników – zwierząt, ludzi, potworów?
- Nagły podmuch wiatru gasi świece, Wiarusi pozostają w zupełnej ciemności. Z przodu zaczyna dochodzić odgłos dzikiego zwierzęcia (lew lub lamparty trafiły tutaj z zaniedbanego Zwierzyńca po drugiej stronie zbocza).
- Jedna z sal jest obozowiskiem trędowatych. Gdy Wiarusi docierają do niej zaczynają rozumieć, że wrażenie, że ktoś ich obserwuje w ciemności nie było złudzeniem.
- Korytarz rozcięty jest szeroką rozpadliną, w której płynie lawa – jedna z podziemnych żył Wezuwiusza. Nad rozpadliną przerzucony jest wąski, kamienny most zniszczony w kilku miejscach. Jego pokonanie będzie wymagało paru „skoków wiary”.

Tarantula

***Wiarusi. Gra RPG***

- Wiarusi w katakumbach próbują zgubić pogoń lazzaronów i tutaj decydują się przygotować na nich zasadzkę.
- W podziemnej kaplicy przebywa duch neapolitańskiego biskupa z VI wieku – Pomponiusza. Przepuści Wiarusów jeśli odpowiedzą na jego trzy zagadki związane z historią pierwszych chrześcijan.

**(17) Klasztor kartuzów San Martin** – zob. wyżej

**(18) Piazza Mercato** – to do niedawne najgwarniejsze miejsce w całym Neapolu. Od poniedziałku do soboty niemal przez cały dzień kwitł tu handel. Centrum placu zajęte było przez stragany z najdroższymi przysmakami, obrzeża zajęte były przez przekupki z owocami, warzywami i podrobami, a w warsztatach we wszystkich okalających plac kamienicach rzemieślnicy wytwarzali stroje, buty, kapelusze, reperowali meble i zegarki, handlowali cygarami i gatunkowymi winami. Obecnie, z powodu bliskości miejskich murów, plac jest spokojniejszy. Bogatsi kupcy w obawie przed rekwizycją, czy tumultem, wolą nie prowokować zubożalego ludu, nad którym już nikt nie panuje. Nie oznacza to, że zaprzestali zawodu. Po prostu wycofali się na boczne uliczki lub na podwórza swoich domów. Wciąż można tu kupić niemal wszystko. Sprzedać zaś jeszcze więcej. Trzeba przy tym uważać na rzezimieszków (Test Skupienia) łasych na sakiewki i pugilaresy. Jednak jeśli opuszczając to miejsce Wiarusi stwierdzą, że nikt ich nie okradł, to znak, że wpadli w oko **Ramonie**. Ta posiwiła matrona kieruje szajką najsprawniejszych złodziei i rabusiów. Widać uznała, że więcej zysku przyniesie kompleksowy włam lub porwanie niż rzezanie mieszków.

**(19) Molo** – sprawdza się w tym miejscu powiedzenie, że pod latarnią najciemniej. Chociaż molo znajduje się w zasięgu ognia armatniego i karabinowego z dolnego zamku, a samo jest kilka razy dziennie patrolowane przez pluton francuskich żołnierzy, to wykorzystywane jest przez przemytników. To do jego brzegu co kilka dni, a właściwie nocy, przybijają łodzie ze świata. Do miasta przywożą królewskie rozkazy, brytyjskie złoto i szpiegów. Wywożą zaś zdemaskowanych agentów, kompromitujące monarchię dokumenty i najcenniejsze precjoza ukryte w siedzibach arystokracji.

(20) **Castel Capuano** – średniowieczny, wielokrotnie przebudowywany, wysoki i solidny zamek znajdujący się przy murach miejskich i bramie kapuańskiej. W okolicach zamku zbiegają się wszystkie główne drogi wiodące w głąb miasta. Obecnie kontrolowany jest przez sanfedystów, którzy zajęli go podczas nocnego ataku na słabo strzeżony odcinek murów. Stał się ich kwaterą główną, w której gromadzone są zapasy do walki i opracowywane plany uderzenia na francuskie posterunki. Z zamkowej wieży powiewa wielka, biała chorągiew z godłem Burbonów. To tu przebywa najczęściej **kardynał Fabrizio Rufo** stojący na czele sanfedystów.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

### **Jak może zakończyć się Misja:**

- Wiarusi pomogą Angielce odzyskać Krater, lecz przez nieuwagę pozwolą jej uciec – rozwiązanie najgorsze. Kilka miesięcy po tym zdarzeniu zaczną w Europie dziać się dziwne rzeczy. Krater uwolni swoją moc.
- Wiarusi odzyskają Krater i rozumieją, z jak potężnym artefaktem mają do czynienia. Dostarczą go pomimo perypetii do górnego zamku.
- Podczas wyprawy odkryją prawdziwe zamiary Angielki i w finałowej scenie wydadzą ją republikanom lub załodze w górnym zamku.
- W wyniku zamieszania Angielka zostanie zabita przez neapolitańskich lub burbońskich agentów, którzy w ten sposób zemszczą się na zdrajczyni.
- Wiarusi za cenę ocalenia życia (po wcześniejszym pojmaniu) wydadzą wrogom francuskie garnizony.

**Tarantula** to bardzo agresywny pająk, którego ugryzienie może doprowadzić ofiarę na skraj szaleństwa. Ugryziona zaczyna wykonywać opętane ruchy, krocząc to do przodu, to do tyłu, to na boki. Nikt nie jest w stanie przewidzieć tych spazmatycznych posunięć. Czy w podobny sposób nie zachowuje się panna Byron?

Miejscowi nazywają tak swój ukochany taniec, który zapewne Wiarusi zaobserwują na ulicach Neapolu.



Tarantula  
*Wiarusi. Gra RPG*

## Przeciwnicy

### Lazzaroni i sanfedyści



Ci pierwsi to głównie mieszkańcy biedniejszych dzielnic Neapolu, zwłaszcza Kwartału Hiszpańskiego. Drudzy pochodzą z wsi rozsianych wokół Neapolu, a zwłaszcza z jeszcze bardziej zacofanych południowych prowincji Królestwa – Apulii, Bazylikaty i Kalabrii. Nierzadko w szeregach jednych i drugich znajdują się kobiety, żony i siostry walczących. Na bakier u nich z dyscypliną czy taktyką. Umieją jednak przygotować zasadzki i atakować zniemacka, z kilku kierunków. Ci pierwsi motywują się wzajemnie wizją łupów, ci drudzy pragną mścić się na wszystkich, którzy noszą francuskie (lub podobne) uniformy

– gdyż dowodzący nimi księża i mnisi postawili znak równości pomiędzy republikaninem a ateistą. Lazzaroni częściej uzbrojeni są w broń improwizowaną, która do niedawna była tylko narzędziem pracy – siekiera, kilof, młot, piła, wielkie nożyce czy drągi to w ich rękach śmiercionośne narzędzia. Sanfedyści częściej używają trzymetrowych pik, symbolu chłopskiej rewolty, a jedni i drudzy oczywiście używają też wszelkiej maści broni palnej.

#### **Wybrane atrybuty i sprawności**

Krzepa: 3, Mordobicie: 3, Walka Wręcz: 2, Maszerowanie: 1

Skupienie: 2, Strzelanie: 2, Patrolowanie: 1

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

Rozum: 1, Obsługa dział i maszyn: 1

#### **Wytrzymałość: 16**

**Wyposażenie:** broń improwizowana (narzędzia pracy), noże i tasaki, piki, pistolety i karabiny

Tarantula

*Wiarusi. Gra RPG*



## Włoscy republikanie

Są znacznie słabiej wyszkoleni niż regularne wojsko francuskie. Wielu z nich ciągle ma problemy z szybkim ładowaniem broni oraz nakładaniem bagnatów. Długi i ciężki karabin w rękach młodych rekrutów jest bronią nieporęczną, z której ciężko im celować. Pomimo tego ich niewiele lepiej wyszkoleni podoficerowie próbują zawsze w ogniu walki sformować linię i prowadzić ogień salwami. Brak im bowiem intuicji i polotu. Jedynie kilku włoskich grenadierów – wyższych i silniejszych – potrafi bić się lepiej i zagrzewać do walki kompanów. Ich przewagą jest topografia – znają zaułki i rozkład pomieszczeń. Gdy jeden pluton będzie wiązał ogniem nieprzyjaciela, drugi spróbuje szybko zająć go od tyłu.

### Wybrane atrybuty i sprawności

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

Skupienie: 2, Strzelanie: 1, Patrowanie: 2

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

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

### Wytrzymałość: 14

**Wyposażenie:** francuskie karabiny z bagnetami, tasaki

## Inspiracje

- Kazimierz Chłędowski, *Historie Neapolitańskie*
- Henryk Barycz, *Podróże polskie do Neapolu w wiekach XV-XVIII*

Dzieła przedstawiające Neapol lub szerzej południe Italii w innej epoce, ale z podobnymi problemami i mentalnością mieszkańców:

- Federico de Roberto, *Wicekrólowie*
- Elena Ferrante, *Genialna przyjaciółka*
- Pietro Mascagni, opera *Cavaleria Rusticana*
- Serial *Gomorra*

## Spis treści

Tło historyczne .....	2
Rozgrzewka .....	4
Zawiązanie akcji.....	5
Tajemne tło Misji – wiedza, którą posiada tylko MG .....	7
Przebieg gry.....	9
Frakcje w Neapolu .....	12
Postacie.....	14
Lokacje – Kwartaly.....	18
Przeciwnicy.....	40
Inspiracje.....	41

**Autor scenariusza**  
**Łukasz Wrona**

**Testerzy: Mateusz Próchnicki, Mateusz Białowiejski, Tomasz Żurawski, Urszula Wrona, Piotr Krzystek**

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**



Tarantula  
**Wiarusi. Gra RPG**