

CEVCA PRZEMOCENIA



TYLKO DLA DOROSŁYCH

New RPG Order

Prezentuje

Mag Wstąpienie - Cena Przeznaczenia



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 126
Rozdzielczość.....: 2480x3250
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2010.12.08

Opis:

Ulice nieustannie zadają pytania. Ta książka udziela wielu odpowiedzi, które mogą się przydać Gotycko-Punkowej drużynie. Na jej stronach gracze i Narratorzy znajdą postacie, miejsca, nowe zasady, uliczne wyposażenie i niektóre z gorzkich prawd na temat miejskiego koszmaru, w tym:

- Wycieczka, w której przewodnikiem jest ktoś, kto dobrze zna ulice.
- Tuziny postaci, miejsc i broni, oraz szczegóły dotyczące zorganizowanej przestępczości.

Materiał źródłowy do Maga, Wampira, Wilkołaka, Upiora, a nawet Odmieńca.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

CEWA PIZEMOCZENIA

Podręcznik
o Gotycko-Punkowych ulicach



Forrest Black, Phil Brucato, Beth Fischl, Amelia G,
Stephen Long i Jaymi Wiley

Opracowanie

Autorzy: Forrest Black, Phil Brucato, Beth Fisch, Amelia G, Stephen Long oraz Jaymi Wiley

Dodatkowy wkład: Ethan Skemp

Rozwinięcie: Phil Brucato

Redakcja: Ethan Skemp

Zastępca dyrektora d/s produkcji: Richard Thomas

Kierownictwo artystyczne: Lawrence Snelli & Aileen E. Miles

Projekt graficzny i skład: Matt Milberger

Ilustracje: Mike Chaney, Jason Felix, Andrew Kudelka, Matt Milberger, Alex Sheikman, Dan Smith

Projekt I i IV str. okładki: Matt Milberger

Specjalne Podziękowania dla:

Ken „Orphan” Cliffe – którego dzieci ciągle umierają mu w ramionach (cóż, podobał mi się ten cholerny magazyn).

Bill „Novel Futures” Bridges – za Szał w jego pierwszej powieści (*Silver Crown* – kup, jest niezła).

Phil „Godd Doggie” Brucato – za trzymanie się własnego łóżka.

Ian „Sticky Twins I” Lemke – za zaliczenie kursu jedzenia.

Jennifer „Sticky Twins II” Hartshorn – za zostanie niezbyt chętną kandydatką na kurs jedzenia.

Cynthia „Desperately Seeking” Summers – za obietnicę bycia dobrą dla brytyjskiego Treadora.

Laura „Turncoat” Perkinson – za bycie ostatnią, która odeszła do działu fikcji. Wydaje mi się, czy oni dostają lepsze obiady?

Ethan „Living Room” Skemp – za opiekę nad codziennym klubem redaktorów.

Richard „Undead Undead Undead” Dansky – za przyjęcie linii, w której jest się jednocześnie żywym i martwym.

Kyle „Poor Rudolph” Allen – za to, że wyrzucili go z gier reniera.

Mike „Show Me How You Do This Thing” Carter – za to, że chciał wiedzieć jak projektanci gier dostają bólów głowy.

Jams „Trollchilde” Stowe – za zachęcające znaki i przyjacielską postawę.

Kate „Omega Female” McKaskill – za bycie ostatnią, która opłaciła wpisowe i została członkinią stada.



735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1995, 2000 White Wolf Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest całkowicie zabronione z wyjątkiem krótkich fragmentów na potrzeby recenzji. **Mag: Wstąpienie** i **Cena Przeznaczenia** są znakami handlowymi White Wolf Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, imiona, miejsca i tekst niniejszej publikacji są chronione prawem autorskim przez White Wolf Publishing, Inc.

Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw firm lub produktów nie jest próbą naruszenia znaków handlowych lub praw autorskich.

Tematy poruszone w niniejszej książce wymagają dojrzałości. Doradzamy Czytelnikowi rozagę.

Strona White Wolf pod adresem:

<http://www.white-wolf.com>; alt. games. whitewolf oraz rec. games. frp. storyteller

Gry Black Dog

Cena Przeznaczenia jest pierwszym dodatkiem do **Maga** wydawanym w serii Black Dog. Książkę należy sprzedawać tylko osobom powyżej osiemnastego roku życia.

Materiały zawarte w tej książce przeznaczone są tylko dla dorosłych graczy, mogą bowiem zostać odebrane jako obraźliwe lub agresywne. Prosimy o rozagę w korzystaniu z materiałów z **Ceny Przeznaczenia**, gdyż niektórzy ludzie mogliby uznać zawartość lub temat książki za niejednoznaczny.



Wydawca: ISA Sp. z o.o.

Tłumaczenie: Tomasz Małski

Skład, łamanie i korekta: Marzena Piłko

Informacje na temat sprzedaży:

ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa

tel./fax: 836-88-31, tel.: 634-47-90, e-mail: isa@isa.pl

Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry **MAG** należą do ISA Sp. z o.o.

ISBN 83-87376-37-X

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej

www.isa.pl

CEWA PIŻEMUCZENIA

Podręcznik
o Gotycko-Punkowych ulicach

Spis treści

Preludium	4
Wprowadzenie	7
Rozdział Pierwszy: Pod opieką: Wycieczka z przewodnikiem	15
Rozdział Drugi: Jedyna droga prowadzi w dół (Kultura)	27
Rozdział Trzeci: Magya Rynsztokowa (Mag uliczny)	57
Rozdział Czwarty: Krew i Asfalt (Scenerie)	79
Rozdział Piąty: Ludzie Prochu (Postacie)	95
Dodatek: Wyposażenie uliczne	112



Preludium: Latarka

Autor: Jaymi Wiley



Tyle właśnie masz z uczciwego życia – gównianą pracę i palenie czterech paczek dziennie. Czasem myślę, że jedyne co osiągnąłem od ukończenia szkoły to kaszel. Gdybym wiedział co to cholerstwo ze mną zrobi, wybrałbym inny nałóg. Zresztą moje marzenia i ambicje też mogłyby być dymem. Chciałem mieć po prostu dobrą, stałą pracę, która pozwoli mi nie zbankrutować. Dwadzieścia lat i pół życia warte kaszlu i oto ja – kierownik ds. konserwacji w rozpadającym się kompleksie mieszkaniowym.

Dogłądanie tego miejsca oznacza, że muszę być przygotowany do pomocy mieszkańcom 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu. Każdy, dokładnie każdy lokator wnosi skargi dotyczące mieszkania. Na przykład kobieta z 410 narzeka na ogrzewanie. Co oznacza, że muszę zleźć do piwnicy. Nienawidzę schodzić do piwnicy. Jest ciemna, wilgotna, pełna dziwnych odgłosów i strasznie śmierdzi. Piwnice przyprowadzają mnie o dreszcze. Staram się unikać schodzenia tam za wszelką cenę. Ale po pięćdziesięciu skargach i groźbie, że zadzwonią do magistratu, decyduję się wszystko sprawdzić.

Biorę pudełko z narzędziami, głęboko wciągam powietrze do płuc i wkraczam na wrogie terytorium. Latarka da-

je bardzo niewiele światła, więc jeśli chcę cokolwiek obejrzeć, muszę podejść naprawdę blisko. Nigdy nie pomyślałem, że żarówki byłyby dobrą inwestycją. Teraz żałuję swojego skąpstwa.

Część magazynowa jest w ruinie. Widać tu tylko chaotycznie porozstawiane pudła i połamane meble, przykryte pokrowcami i popłatanymi zardzewiałymi drutami. Każdy przedmiot zaopatrzony jest w etykietkę z nazwiskiem lokatora, a pudła także z wypisaną zawartością. W każdą ze ścian wtopione są trzy niewielkie okienka zasłonięte żaluzjami, a odrobina zimowego światła, która się przez nie przedostaje, oświetla wszystko niesamowitym blaskiem. Nad głową, labirynt miedzianych i plastikowych rur pokrywa sufit sycząca pajęczyna.

Wdycham stojące, zatechłe powietrze i zaczynam kaszleć. Można by pomyśleć, że lekarze i naukowcy powinni byli wymyślić już na to lekarstwo. Kurz tańczy w strumieniu światła latarki. Widzę krople wody zbierające się na łączeniach rur, kiedy próbuję znaleźć... a, tam jest, rzeczony przestępca. Odkładam pudło z narzędziami i robię szybkie oględziny pacjenta. Chyba wszystko działa. Nie rozumiem; co jest nie tak?

Stuk!

Hałas stawia mi przed oczyma sceny ze wszystkich horrorów, jakie widziałem. Jason, Michael i wiszące,

ukryte zwłoki zalewają moją nadpobudliwą wyobraźnię. *Hej, daj spokój!* Odwracam się powoli, wpatrując się w kąty pomieszczenia, starając się nie odwracać plecami do ciemnych zakamarków. Pomimo chęci ucieczki, ciekawość zwycięża. Muszę znaleźć przyczynę hałasu.

Wtedy ją zauważam. Wciśnięta między pudła, schowana we wnęce w ścianie. Wystraszyłem ją z jej ukrycia. Ja też się wystraszyłem. Kulka flegmy zatrzymała się w połowie mojego przełyku. Wypluwam ją w kąt.

Kieruję promień światła latarki prosto w jej twarz. Nie ucieka.

– Co ty tu kurwa robisz, mała? – Mój głos jest jakby przytłumiony. – Tu na dole jest mnóstwo niebezpiecznych rzeczy. Możesz zrobić sobie krzywdę.

Nic. Tylko dwoje pustych oczu wpatrujących się we mnie.

– Gdzie są twoi rodzice? – Kolejna grudka flegmy. Opieram się chęci wyplucia jej prosto w nią. Nieprzyjemny dzieciak. – Nigdy cię tu nie widziałem.

– Nie mam rodziców. To nie moja wina. Tatuś mnie nie chciał, a Mamusię zabił zły człowiek w śmiesznym ubraniu, a ja nie chcę żeby zajmował się mną ktokolwiek inny – odpowiada patrząc na mnie.

Mój Boże. I taka młoda.

Po długiej i niezręcznej pauzie, próbuję dalej.

– Co znaczą zły człowiek?

– Zły człowiek, dla którego pracuje Mamusia. Bije ją zawsze, gdy przynosi mu za mało pieniędzy. Przestraszyłam się i uciekłam. I tak nigdy mnie nie zauważała.

Cholernie smutne. I takie typowe. Przełykam śluzowatą, nikotynową grudkę i podchodzę trochę bliżej.

– Jak się nazywasz mała? Gdzie mieszkasz?

– Nazywam się Katryn i nie wolno mi rozmawiać z obcymi.

Mądry dzieciak.

– No cóż, ze mną będziesz musiała. Zwłaszcza, jeśli chcesz, żebym ci pomógł. A teraz...

– Nie potrzebuję twojej pomocy – odpowiada buńczucznie. – Teraz mieszkam tutaj. Tak naprawdę to nigdy nie jestem samotna. Mam Sama i moje marzenia. Dotrzymują mi towarzystwa. Nikt inny mnie nie chce. – Mówi to odważnie, jak to dzieci potrafią, ale w jej oczach widać smutek, kiedy wypowiada te słowa. Boi się takiego życia, na ulicy. Tęskni za rodzicami i chciałaby wrócić do domu. Duma i strach nie pozwalają jej wyjść. Nie ufa mi. A ja jej za to nie winię.

– Nie tęsknisz za Mamusią?

Chwila ciszy.

– Nikt mnie nie chce. – Prawie nie słysząc jej szeptu. W jej dziecięco odważnym głosie słyszę szloch. – Raz policjanci znaleźli mnie i chcieli zabrać z powrotem. Ale powstrzymałam ich. Już nie będą niepokoić mnie ani Sama. Tu jest teraz mój dom.

Powstrzymała gliniarzy? Potrzęsam głową. To nie miejsce, w którym wychowuje się dziecko. Nie wiedząc, co odpowiedzieć, przyglądam się jej. Śliczne małeństwo. W tym przymgłonym świetle oceniam ją na nie więcej niż dwanaście, trzynaście lat. Może mniej. To smutne być dzieckiem z ulicy.

Spojrzenie jej ciemno brązowych oczu przebija się przez poplątane kruczoczarne włosy, które przesłaniają jej twarz niczym gałęzie wierzb. Przez jej delikatną skórę przebijają kości, które widać pod poszarpanym i znoszonym ubraniem – tak starym, że niemal nie można odróżnić kolorów. Nie nosi butów.

Widzę kilka należących do niej przedmiotów. Tu na dole jest zimno, a sprany, nadgryziony przez szczury koc, leżący w nieładzie na betonowym dywanie jest jej jedyną osłoną. Tuli do siebie brązowego, pluszowego misia, któremu brakuje oczu z guziczków. To, jak sądzę, jest Sam. W odróżnieniu od misia i mnie samego, ona jest samotna. Tego widoku nie określiłbym jako przyjemny.

Od jak dawna tu mieszka? Złość rośnie: Jak społeczeństwo może do czegoś takiego dopuścić? Ktokolwiek To mogłoby być moje dziecko. To mogłem być ja. Jestem rozdarty między chęcią zaoferowania jej pomocy i zostawienia jej, aby sama sobie radziła. Nikt nie chce tak żyć, ale nikt również nie chce pomóc. Gdyby role się odwróciły, czy ktokolwiek pomógłby mnie? Mało prawdopodobne.

Przypominam sobie, że mam kanapkę w pudełku z narzędziami, wyjmuję ją i częstuję dzieciaka. Waha się, niepewnie wyciąga rękę, by wziąć owiniętą w plastik kanapkę. Nasze ręce dotykają się.

To dzieje się nagle, jak uderzenie zimna.

– Widzę na tobie śmierć – mówi. – Plami ci ubranie.

– Co?

Jej głos staje się głębszy. – Śmierć, twój kaszel. Powinieneś bardziej uważać z tym co wdychasz.

Nagle czuję potrzebę znalezienia się jak najdalej.

– A... jasne Katryn. Jeśli tak uważasz. – Grzebię w kieszeni i wyciągam sfatygowany, jak zawsze zbyt cienki, portfel. – Posłuchaj, masz tu dwadzieścia dolców. Wiem, że to niedużo, ale nie mam więcej. – Przyszna, że moje palce trochę się trzęsą, i to nie z powodu zimna. – Może pójdziesz zjeść porządny obiad, albo do schroniska. Tutaj na dole, wiesz, to nie jest najlepsze miejsce...

W milczeniu odmawia przyjęcia podarunku. Stoję jak idiota przez dobrą minutę. Chęć przeżycia walczy u niej z dumą, kiedy odpakuje kanapkę. Jak sądzę, zwycięża duma. Nieznacznym ruchem chowam pieniądze. Nawet nie macha do mnie, kiedy powoli się wycofuje.

Chciałbym, żeby wtedy wzięła pieniądze. Przynajmniej to mogłem zrobić, nie angażując się zanedo. Patrzę na nią po raz ostatni, zanim pójde w kierunku schodów.

Na szczycie schodów, wyłączam latarkę. Na dole jest ciemno, o wiele ciemniej, niż chciałbym, żeby było. Nie mógłbym tam żyć. Mam nadzieję, że ona tam nie zostanie.

Później schodzę na dół, żeby sprawdzić co u niej. Nic. Nawet plastikowej torebki. Może znalazła wyjście. Może poszła do domu po naszej rozmowie. Mam nadzieję. Miała takie smutne oczy. Nie mam pojęcia, jak udało jej się wejść do piwnicy. Nie sądzę, żebym kiedykolwiek się dowiedział.

Było w niej coś dziwnego.

Nie zakaszałem od tamtego czasu.

•A•



Wprowadzenie

*Nie widzę twojego światła
Lecz jeśli chcesz znaleźć ze mną piekło,
Pokażę ci jak tam jest
Aż zaczniesz krwawić.
– Danzig, „Mother”*



Ulice są spoko, nieprawdaż? Popękany beton pokryty tłuczonym szkłem, ceglane wieże i stalowe spirale wyrastające w nocne niebo, błyszczące tatuażami z graffiti. Dudniące bicie serca, płonące kosze na śmieci, neonowe zimy, asfaltowe lata. Ulice to seks i śmierć – najbrzydszy rodzaj piękna, które uśmiechem dziwki obiecuje, że noc będzie słodsza. Prawda?

Bzdura.

Powiedzmy sobie szczerze, ty i ja: jeśli mamy szczęście, gównie wiemy o ulicach – prawdziwym piekle bocznych zaułków. Możemy połączyć po klubach, spróbować kilku narkotyków, wyładować frustrację na hard-core'owym koncer-

cie, ale tak naprawdę nie wiemy zupełnie nic o tym, jak przeżyć w wewnętrznym mieście. Lubimy się pobawić w udawanie. Nie ma w tym nic złego – to i tak postęp, jak słyszałam, w stosunku do jedzenia ze śmietnika. Ale jeśli mamy się w to bawić, trzeba to zrobić porządnie.

My, nałogowi gracze lądujemy na ulicach, jak pisarz na zużytej metaforze. Ulice są takie, jakimi chcielibyśmy być my sami – odlotowe, pełne seksu, niebezpieczne, żywe, tajemnicze i mordercze. Zachłystujemy się ulicami, nawet jeśli podchodzą nam do gardła. Ale w ostatecznym rozrachunku nic o tym nie wiemy, bo ulice nie są naszym domem. Nie, jeśli mamy szczęście.

Inni nie mają takiego szczęścia; ta książka jest właśnie o nich. I o tych Przebudzonych, którzy żyją pośród nich.



Jak Używać Tej Książki

Ta książka nie opowiada o spiskach Technokracji, inwazji demonów ani wampirzych spiskach. Opowiada o ludziach, których twoi magowie mogą spotkać, jeśli spędzą trochę czasu na ulicy – dziwkach, sierotach, gangsterach, gliniarzach, pijaczkach, Krwawych Lalkach, uciekinierach, właścicielach klubów oraz niewinnych, wrzuconych do tego basenu z rekinami. O Gotycko-Punkowym świecie mówi się dramatycznym szeptem. Może to czas, aby wyjść poza cytaty i metafory i odkryć, co naprawdę można w nim zobaczyć. **Cena Przeznaczenia** wymienia najciemniejsze strony Gotycko-Punkowych ulic – obskurne bary, burdele, więzienia i mordercze piwnice tej ciemnej wizji naszych własnych błędów. To nie jest wycieczka dla delikatnych.

Cena Przeznaczenia nie jest uliczną biblią; w końcu to tylko książka mająca wiele uproszczeń i braków. Nie napisano jej jako podręcznika źródłowego. Nie sprawdzi się w każdym mieście w świecie przemysłowym, nie umożliwi ci także spokojnego spaceru w slumsach w twojej okolicy. Spróbujemy jednak spojrzeć dalej niż zwykłe bzdurne dodatki do gier i pokazać ci prawdziwe serce Gotycko-Punkowego krajobrazu – mieszkających tam ludzi, ich towarzystwo i zasady, zgodnie z którymi żyją.

Każdy żyjący na ulicy mystyk wie, że serce bestii ma swój puls. Każde miasto ma własny rytm, i każdy kto chce zgodnie z nim tańczyć, powinien nauczyć się jak to robić, jeśli nie chce wdepnąć w gówno, lub jeszcze gorzej. Uznaj tę książkę za kurs tańca na Gotycko-Punkowych ulicach – kurs, który powinien zaliczyć każdy gracz i Narrator w Świecie Mroku.

Rozdział Pierwszy mówi co, jak, gdzie i dlaczego dzieje się w ulicznej kulturze, prosto od żyjącej tam osoby. **Rozdział Drugi** daje szerokie omówienie zorganizowanych grup przestępczych i subkultur. **Rozdział Trzeci** daje podpowiedzi, motywacje i zasady dla mystyków, którzy odwiedzają – lub czerpią moc – z tego niebezpiecznego świata. **Rozdział czwarty** zawiera zestaw gotowych scenarii, które mogą posłużyć jako inspiracja, albo zostać skopiowane dosłownie. **Rozdział piąty** opisuje bohaterów niezależnych: ludzi ulicy, którzy mogą znaleźć się na drodze twoich graczy. Na koniec, **Dodatek** oferuje pomoc w postaci nie najszlachetniejszych narzędzi dla Narratora ulicy – broni, narkotyków i innych gadżetów. Znajdziesz tu także wybór odpowiednich filmów, książek, komiksów i muzyki.

Inne Gry Narracyjne

Cena Przeznaczenia nie została napisana tylko z myślą o graczach **Maga**; działa równie dobrze w **Sagach Wampira**, **Wilkołaka**, **Upiora** i **Odmieńca**. Większość istot nadprzyrodzonych zna scenię ulic – wampiry polują i konspirują w podziemnym świecie, Garou walczą ze Żmijem, który wije się w miejskim piekle. Codzienne żniwo śmierci dodaje do zaświatów wielu

umarłych, a wiele z tych duchów może chcieć zemsty (pamiętacie *Kruka*?). Nawet faerie znają sekrety wewnętrznego miasta i opowiadają historie o rozgrywających się tu niesamowitych przygodach i koszmarach, które wyłażą z miejskich kloak.

Innymi słowy, jest to dodatek ogólny. Wykorzystaj go, jak uważasz.

Motyw Przewodni

Zawsze będą biedni

Żałośnie walczący

A ty spójrz na to, co masz dobrego

– Jezus, w *Jesus Christ Superstar* Rice’a i Webbera

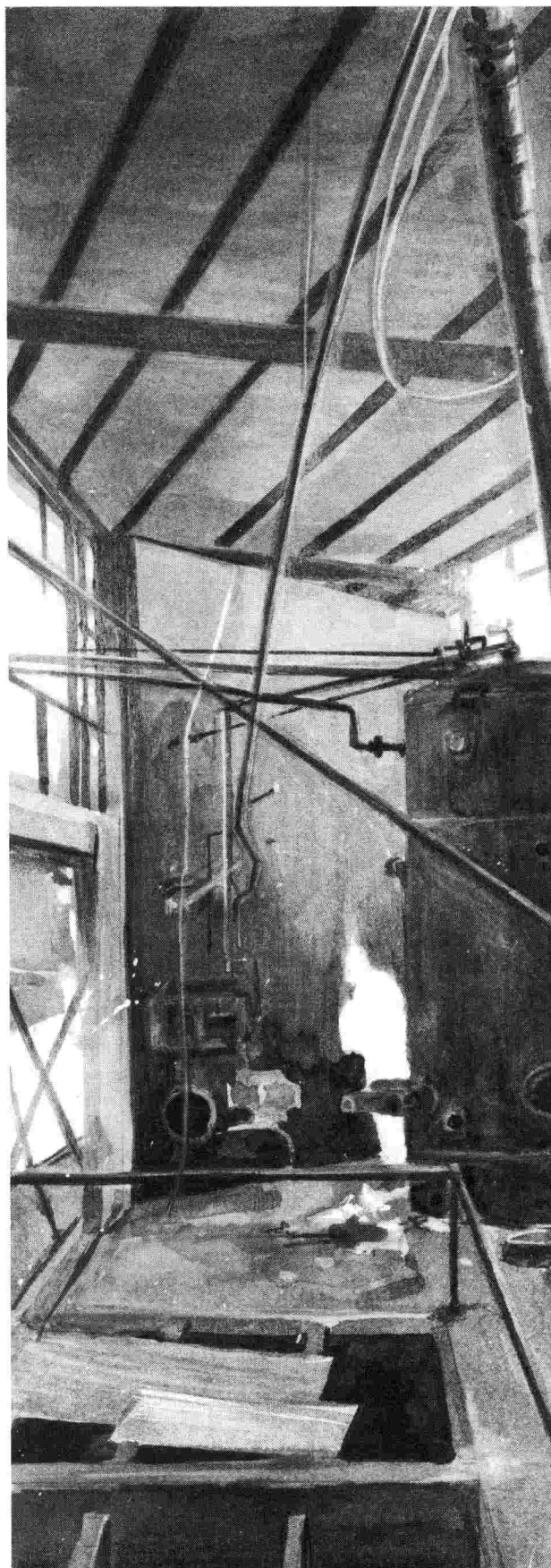
Najstarszy truizm w tej książce brzmi tak: ulice są jak dżungla. To gówno prawda – dżungla jest bardziej cywilizowana i bardziej przestrzega się tam reguł. Istnieje pewien zbiór ulicznych zasad, to prawda, lecz każdy, kto mieszka wśród tych miejskich pustkowi wie, że te zasady są łamane przy pomocy krwi i żelaza. Nikt obdarzony sercem nie może patrzeć na ten chaos i nic nie robić, jeśli ma władzę zmienienia czegokolwiek – na lepsze lub gorsze. Wojna o rzeczywistość może rozpocząć się właśnie tutaj, w miejscu, gdzie tyle jest do zdobycia i tyle do zrobienia.

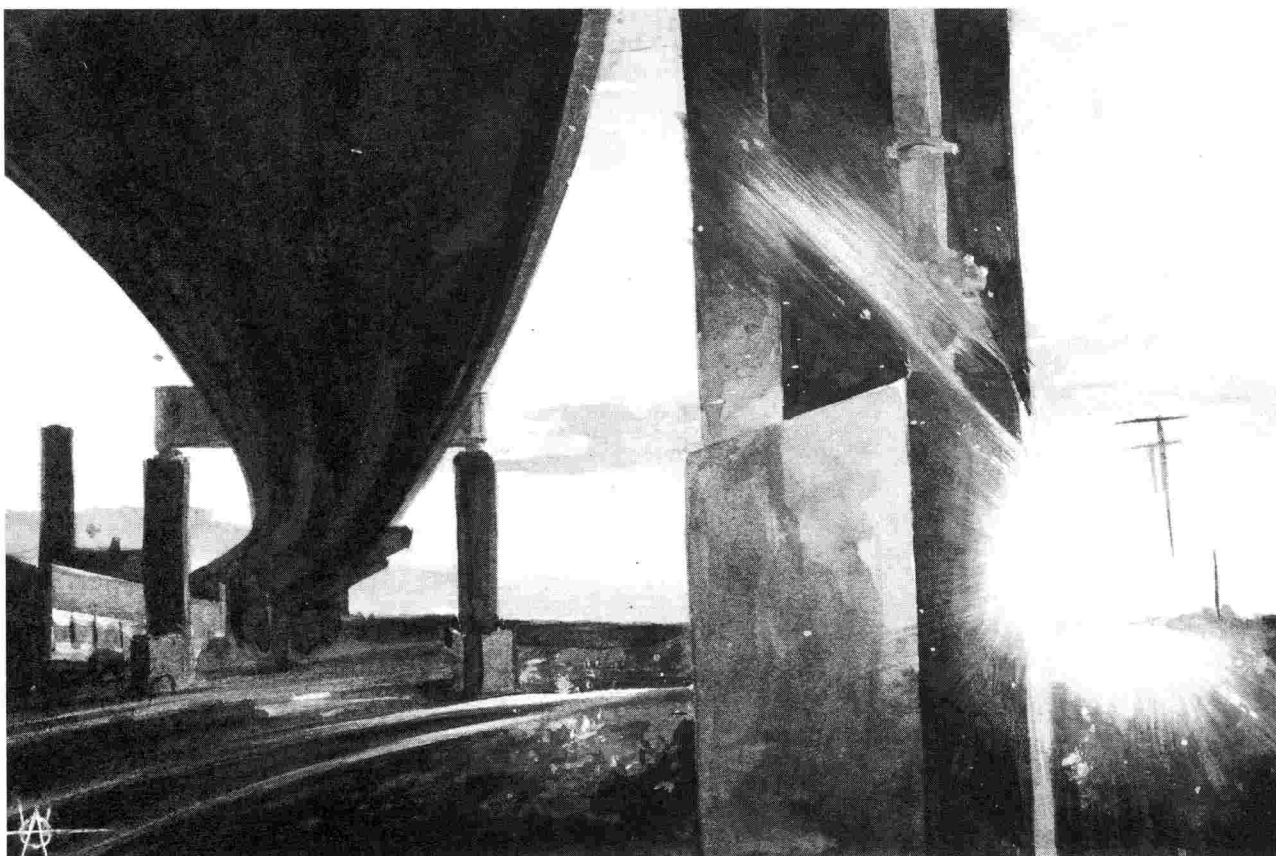
Najlepsi z Magów poszukują Wstąpienia w ten czy inny sposób; dla większości Ścieżka jest celem ważnym dla całego świata, nie tylko dla jednostki. Kręta Ścieżka Oświecenia płynącego z ulicy pełna jest wyzwań dla magów, którzy odważą się tu działać – jest także pełna nagród.

Żyjący na ulicy ludzie nie powinni nigdy być zbyt odlegli od niej samej. Chociaż mogą wyglądać jak część krajobrazu, wszyscy oni, od pijacka do alfonsa, od samotnej matki do gangstera – są istotami ludzkimi, żywymi i pełnymi możliwości. Pochodzący z miasta Śpiący mają zawsze jedno oko otwarte – to nawyk wyrobiony przez chęć przeżycia. Jeśli mag będzie potrafił wnieść do ich życia nieco Magyi – i wyjść cało z tego doświadczenia – może zyskać wartościowych sprzymierzeńców, prawdziwych przyjaciół lub oddanych akolitów.

Niezależnie od Ścieżki, mag może jedynie poddać się wpływowi, jaki wywiera miasto. Opowieści z Wewnętrznego Miasta to historie o przerażeniu, zemście, desperacji, przetrwaniu i... nadziei. Ta ostatnia może się okazać najważniejsza; bo nawet w najgorszych slumsach, spelunkach i melinach jest trochę nadziei. Wydobycie jej i rozwinięcie – lub zniszczenie – może być najbardziej znaczącą rzeczą, jaką Mysterik może zrobić.

Tak naprawdę, obcy nic tu nie znaczą; misjonarz najprawdopodobniej skończy gnijąc w śmietniku, rynsztoku lub zatrutej rzece. Nawet zbyt pewny siebie Nephandi może skończyć jako jedzenie dla szczurów. Lecz zmagania mające jakiś cel nadają znaczenie temu, co pozornie jest go pozbawione. Oferując graczom coś więcej niż niszczenie Technomantów i spacer po Umbrze, Narrator w **Magu** może nadać grze nowy wymiar – odpowiedzi idącej w parze z mocą magów.





Nastrój

Mity nie kłamią – zaułki kipią życiem, o jakim „normalne” społeczeństwo nie może nawet marzyć. A my to kochamy. Chłoniemy to w filmach, grach, komiksach, muzyce i telewizji. Kochamy patrzeć, jak nasza mała, dobrze naoliwiona maszynka się psuje. Nakręcenie zapachem krwi patrzymy na złe odbicie nas samych z obrzydzeniem i fascynacją. Ono nas przeraża, ale i podnieca.

Uliczne opowieści mają posmak perwersji; są brudne, brutalne, namiętne i zepsute, ale pasują do najciemniejszych zakamarków naszej duszy, nawet jeśli brzydzimy się nimi. Historie z ulicy powinny przekazywać tę chorą mieszkankę swoją atmosferą i rynsztokowym podnieceniem. Kręcący w nosie smród barów, ryk silników samochodów ścigających się po mokrym od deszczu asfalcie, strach przed czyhającymi w zaułkach zbirami i dreszcz na widok zmasakrowanego ciała – bez tych elementów nie powinna odbyć się żadna gra. Nastrój tej krainy jest intensywny i żywy, przerażający, ale zwycięski.

Prowadzenie gry dla dojrzałych graczy

W ulicznej grze, takiej, jaka opisana jest w tej książce, pytanie jakie powinien zadać sobie Narrator nie jest jaki motyw przewodni wybrać, lecz jak go poprowadzić nie obrażając swoich graczy.

Prawdopodobnie najlepszą rzeczą, jaką może zrobić Narrator jest rozmowa z każdym z graczy na osobności

na temat tego, co będą mogli zaakceptować w sadze z dojrzałym motywem przewodnim – nawet jeśli gracze to jego bliscy przyjaciele. Narrator może powiedzieć graczowi, że ma zamiar poprowadzić opowieść, której głównym tematem będzie nienawiść i alienacja seksualna, może nawet gwałt lub seksualna przemoc. Jak gracz będzie reagował na taką opowieść i gdzie leżą granice, których Narrator nie może przekroczyć.

Jeśli gracz nie zgadza się w ogóle na podobną tematykę, poproś go o propozycję, lub zaproponuj jakąś alternatywę. Jeśli nie odpowiada mu sama natura opowieści dotycząca bezpośrednio jego postaci, zmień ją trochę, angażując przyjaciela postaci zamiast jej samej, lub zmień samą naturę.

Traktuj swoich graczy z szacunkiem i nigdy nie zmuszaj ich przez nacisk, wywoływanie poczucia winy, czy w jakikolwiek inny sposób do wzięcia udziału w opowieści, której temat mógłby ich urazić. Z drugiej strony, opowieści dziejące się na ulicy nie są zrobione z jedwabiu; jeśli powodują pewien dyskomfort a nawet strach, oznacza to, że zarówno Narratorowi, jak i graczom idzie naprawdę dobrze. Po prostu zachęć graczy, aby komunikowali się z tobą, a także między sobą tak, aby w przypadku przekroczenia granicy wszyscy wiedzieli, że należy przestać.

Jeśli szukasz dokładniejszego omówienia prowadzenia dojrzałych tematów, komunikacji między graczami a Narratorem i radzenia sobie z powstającymi problemami, zajrzyj do **Love Beyond Death**, suplementu do **Wrath: The Oblivion**.

Yo! Zdrowy rozsądek 101

Jest coś seksownego i intrygującego w naszych ciemnych stronach; wielu ludzi tak się w nich lubuje, że zostaje przez nie zniszczona. Inni naprawdę chcą od nich uciec, ale nie wiedzą jak, albo brakuje im odwagi, by to zrobić. Najlepszym sposobem na uniknięcie takich pułapek jak uzależnienie jest „karmienie aligatorów”, jak to określa Stephen King, czyli poznawanie najgorszych stron życia z fikcji, a nie z doświadczenia. Odgrywając postacie prosto z ulicy możemy zaspokoić nasz głód ciemności nie ryzykując życia i pieniędzy. Wycieczki po Gotycko Punkowych ulicach to tylko zabawa.

Leksykon ulicy

Alfons: opiekun; osoba, która stręczy kobiety. Bela Lugosi był alfonsiem. Patrz **Stręczycielstwo**.

Asfaltowe znamię: to co pozostaje po wywrotce na motorze. Blizny często spotykane u motocyklistów. Patrz **Ślizz**.

Bloods: wielka grupa gangsterska wywodząca się z Południowo – Centralnego Los Angeles. Ich kolorem jest czerwony.

Boss: szef gangu, osoba podejmująca decyzje.

Bryka: samochód, pojazd.

Być wyniesionym nogami do przodu: umrzeć; jeden ze sposobów wyjścia z więzienia.

Chodnikop: brutalna technika walki na ulicy, polegająca na umieszczeniu ofiary z otwartymi ustami na krawędzi krawężnika i nadeptanie jej na tył głowy. Łamie to zęby i przesuwa szczękę. W wielu stanach uznawane za atak z usiłowaniem zabójstwa.

Chore: nie w porządku, coś nie tak.

Cios na dziwkę: szybki i brutalny cios, zwykle zadawany z zaskoczenia. Nazwa w oczywisty sposób związana z alfonsiem.

Ciota: gej; określenie obraźliwe.

Cipa: Tchórz.

Cosa Nostra: Mafia.

Crack dziwka: osoba, która zrobi wszystko (głównie jeśli chodzi o usługi seksualne), aby zdobyć działkę kokainy.

Crip: bardzo duża grupa gangsterska wywodząca się z Południowo – Centralnego Los Angeles. Ich kolorem jest niebieski.

Czerwona końcówka: zakrętka fiolki, w której sprzedaje się kokainę.

Domina, Dominatrix: profesjonalny dominator, zwykle kobieta, czasem mężczyzna; osoba, która zapewnia klientom przeżycia seksualne pokazując im swoją władzę. Podobne usługi nie wiążą się zwykle z kontaktem seksualnym, ale osoba uległa może się czasem masturbować.

Dyscyplina: odgrywanie ról w grze dominacyjnej, zwykle związane z winą i karą.

Dział: porcja narkotyku; również wrzucenie jakiejś substancji do czyjegoś napoju lub jedzenia.

Dziwiątko: określenie pistoletu 9 mm.

Dziwka: obraźliwe określenie kobiety, choć teraz już dla nich nie rezerwowane (głównie w kręgach gejów). Nazwij facetą dziwką kiedy jest dziwką, a zobaczysz jak zielenieje.

Faul: złe zachowanie, gała.

Federalni: agenci FBI i innych agencji rządowych.

Gangster: członek gangu. Tego określenia używa się w odniesieniu do tych członków, którzy zajmują się przemocą, w odróżnieniu od handlarzy i alfonsów.

Garus: bezlitosny zawodowy zbir.

Gat, Gnat: broń palna. Od firmy Gatling.

Gliny: policja.

Głęboko: mieć w gangu wielu kumpli.

Górka: osoba, która jest u władzy, ma pieniądze i kontrolę.

Gwiazda getta: tak jak O. G., tyle że jeszcze bardziej popularny.

Hard-hard porno: filmy pornograficzne z udziałem dzieci lub zwierząt lub też pokazujące prawdziwe okaleczenia i morderstwo.

Hera: heroina.

Hoodoo, Mojo: kłótwa (woodoo), często przerażająco skuteczna.

Hubba: kokaina crack.

Impreza blokowa: sąsiedzkie święto obejmujące muzykę, jedzenie, hazard i dobrze rozumiane picie.

Jasio: męski klient prostytutki.

Jazda: relaks, spędzanie czasu z kumplami.

Jednoprocentowiec: motocyklista, członek gangu.

Kłapać skórą: uprawiać seks.

Kogut: Starsza osoba, która uprawia seks z nastoletnimi chłopcami; również alfons, który działa na przystankach autobusowych w dużych miastach, rekrutując przyjeżdżające z prowincji dziewczyny.

Kolejka: zmiana partnerów seksualnych (zwykle mężczyzn) w trakcie stosunku z jedną osobą (zwykle kobietą) dobrowolnie lub nie.

Kolo: chociaż ciągle oznacza kumpla z sąsiedztwa, używanie tego terminu jest dobrą drogą do stania się obiektem drwin (zwłaszcza jeśli jesteś biały).

Kopuła: głowa. „Właduję ci kulkę w kopułę.”

Krwawa Lalka: ktoś, kto pozwala pić swoją krew lub dla zabawy zachowuje się jak wampir.

Krwawy Sport: usługa oferowana przez profesjonalne dominy, polegająca na nacinaniu i nakłuwaniu ciała w celu osiągnięcia seksualnej przyjemności. Określa się tak również nielegalne walki, również między ludźmi.

Kurczak: dziewica lub dziecko pożądane seksualnie.

Kurier: osoba, która nosi przesyłki z czymś nielegalnym, narkotykami.

Laska: gorąca dziewczyna; używane jako komplement lub zniewaga.

Latać: wysoko jak Superman. To jest bombowe.

Lesba: lesbijka; może być obraźliwe, neutralne lub pochlebne, zależy kim jesteś i do kogo mówisz. Pedzio to męski odpowiednik.

Loch: miejsce wyposażone w narzędzia tortur i miejsce pracy profesjonalnej dominy; również termin na dobrze wyposażony pokój zabaw dla amatorów.

Lokomotywa: pierwsza osoba w kolejce lub w pociągu.

Luzactwo: bycie na luzie, obijanie się.

Mąż: zachowujący się jak mężczyzna (najczęściej dominujący) partner w związku gejów; odgrywa rolę mężczyzny. Patrz **Żona**.

Mieć kregosłup: zrobić swoje, zabić kogoś, zwykle w czasie inicjacji.

Nie chodzić W/K: wiele klubów sado-maso ma przy wejściu taki znak; oznacza on, że klientom nie wolno chodzić po klubie i otwarcie się masturbować (W/K oznacza walenie konia).

Nie pękać: zacząć bójkę, nie unikać konfrontacji.

Numererek: akt seksualny za pieniądze.

Numerki: popularna forma nielegalnego hazardu, w której codziennie losuje się kombinację trzech cyfr. Gracze zgadują tę kombinację (albo poszczególne cyfry).

O. G.: Oryginalny Gangster; termin oznaczający szacunek dla gangsterów.

Obywatel: mieszkaniec przedmieścia, lub osoba przestrzegająca prawa.

Ochrona: może być prawdziwa, taka, jaką stosuje się, gdy ktoś ci grozi; również grupy, którym płaci się za „bezpieczeństwo”.

Od tyłca: atak z zaskoczenia; również pozycja seksualna.

Odjeb: Uliczny odpowiednik wygłupiania się. Ostra jazda, w dobrym i złym znaczeniu.

Odlot: poza oczywistym skojarzeniem z narkotykami, „odlotowy” oznacza też fajny, wartościowy.

Odwet: cena krwi na ulicy; rodzina (lub gang), do której należy pokrzywdzony, ma prawo atakować członków rodziny (lub gangu) sprawcy.

Okablowany: ktoś, kto ma na sobie urządzenie do podsłuchu lub nagrywania.

Olew: brak szacunku; na ulicy szacunek może być jedynym co masz, więc chroń go dobrze.

Owca: seksualny niewolnik, często kobieta, która należy do całej grupy.

Pani: kobieta, której wydatki pokrywa ktoś, kto potem korzysta z jej usług seksualnych i towarzystwa.

Plecy: mieć plecy oznacza posiadać grupę osób, gotowych udzielić pomocy i wsparcia.

Pociąg: seksualne połączenie trzech lub więcej osób tej samej płci lub innych genitaliami, ustami, rękami lub odbytem.

Posiadanie: czegoś nielegalnego. Zwykle narkotyków. Również jakichś informacji.

PP: podwójna penetracja; dwa penisy w jednym otworze, lub jeden w pochwie, a drugi w odbycie tej samej osoby.

Pro: prostytutka, dziewczyna pracująca.

Prochy: narkotyki, amfetamina.

Przeegrany: Osoba w zasadzie nieużyteczna ze względu na uzależnienie od narkotyków. Zwykle snuje się po

ulicach jak zombie.

Psy: policja.

Punk: osoba lubiąca punkową muzykę i takiż styl życia.

Rejon: okolice miejsca, gdzie mieszkasz.

Rewir: miejsce gdzie mieszkasz, lub się kręcisz.

Robota: praca prostytutki; również wykonywanie niebezpiecznych czynności, najczęściej nielegalnych.

Rurkarz: palacz cracku.

Ryzykowny interes: niebezpieczny seks, partnerzy lub sytuacje, w które ludzie wplątują się dla masochistycznego dreszczyka.

Ryżowiec: obraźliwe określenie japońskiego motocykla.

Rżnąć: dokonywać oszustwa, oszukiwać w czasie gry; również uprawiać seks, zwykle brutalnie.

Scena: pokaz SM, wiązania lub innych technik seksualnych w odpowiednim klubie lub na przyjęciu.

SHARP: SkinHeads Against Racial Prejudice (Skinheadzi Przeciwko Uprzedzeniom Rasowym). Ubierają się jak zwykli skinheadzi, ale bójki toczą z rasistami, a nie z mniejszościami etnicznymi.

Skin: Skinhead; również przestarzały termin określający gumę (prezerwatywę).

Słowo: prawda „Daję ci słowo”.

SM: sadomasochizm lub S&M. Odnosi się do praktyk zwykle związanych z seksem i polegających na zadawaniu sobie nawzajem bólu.

Smak: bierze się z gustu. To jakie ubrania lubisz to twój styl i tym samym smak.

Smród: coś kiepskiego.

Spoko: ekscytujące, fajne.

Sprzątnąć: archaiczne określenie zabicia kogoś.

Stręczycielstwo: czerpanie korzyści finansowych ze sprawowania kontroli nad prostytutkami. Używane raczej w stosunku do ulicznej prostytutki. Patrz **Alfons**.

Strzał: użycie narkotyku, od którego jest się uzależnionym. Również oszustwo w grach hazardowych.

Swój człowiek: pełnoprawny członek Mafii, również ktoś, kto zdobył miejsce w innej organizacji.

Szajbus: osoba niepoczytalna.

Ślizg: przewrócenie się na motorze. Maszyna i człowiek suną razem po bruku lub asfalcie.

Świr: osoba umysłowo chora; pojebaniec. Patrz również **Szajbus**.

Towarzyszka: może być nie związana z seksem, ale w zasadzie odnosi się do średniej i wysokiej klasy prostitutek, które jeżdżą do hoteli i drogich mieszkań.

Układ: gang, lub jego gałąź.

Uległy: może to być osoba pozwalająca klientowi na sprawowanie nad nim seksualnej władzy; częściej odnosi się to do osoby, która płaci dominie.

Ulicnictwo: rodzaj prostytucji polegający na oczekiwaniu na klienta na ulicy.

Urżnięty: samodzielnie przerobiony lub skonstruowany. Również pozbawiony głowy, zabity w brutalny sposób lub po operacji zmiany płci.

Usztywniacz: osoba, która przygotowuje aktora porno do sceny, tzn. doprowadza go do wzwodu.

W&D: wiązanie i dyscyplina, także WZ.

Wezwanie: spotkanie, w czasie którego prostytutka spotyka się z klientem w miejscu należącym do jej agencji.

Wiązanie: krępowanie kogoś lub bycie krępowanym w celu osiągnięcia podniecenia płciowego.

Wig: wysoki procent przy pożyczce od lichwiarza (zwykle 20% tygodniowo).

Wpływ: władza na ulicy.

Wskoczyć: wstąpić do gangu i przejść przez procedurę inicjacyjną.

Wyjazd: spotkanie, w czasie którego prostytutka jedzie do swojego klienta.

Z ramienia: walka na pięści; również mówienie bez ogródek.

Zajazd: Grupa włamuje się, gwałci, torturuje i czasem zabija mieszkańców, dom zostaje obrabowany.

Zakosić: odebrać siłą; ukraść; zabrać.

Zaskoczka: atak z zaskoczenia.

Zdjąć czapkę: jak skalpowanie, ale dokonywane pistoletami, pałkami itp. Zabić kogoś przez uszkodzenie głowy.

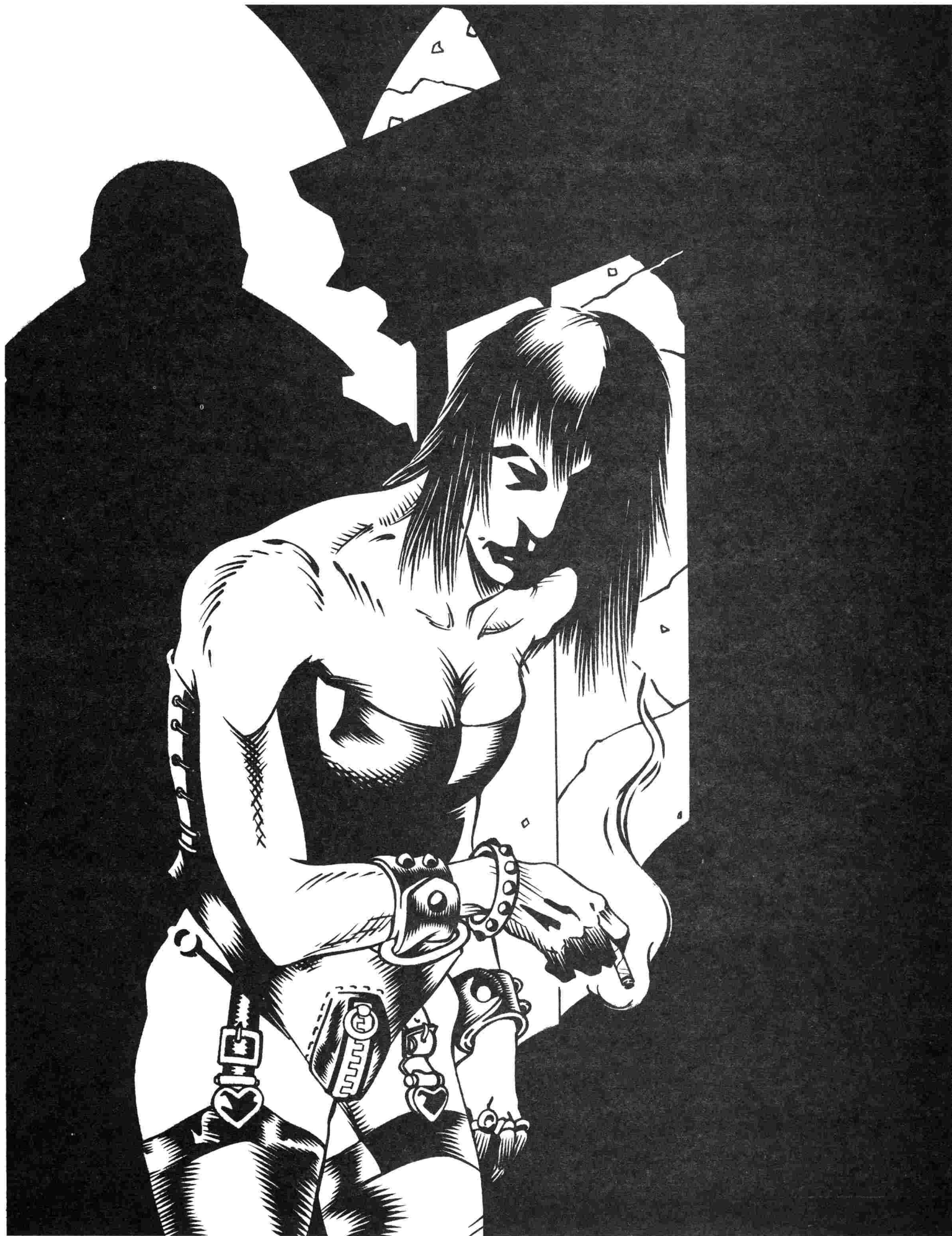
Zjazd: wycieczka osób z wyższej sfery do lokali niższej, zwykle dla rozrywki.

Złoty deszcz: oddawanie moczu na partnera seksualnego w celu osiągnięcia satysfakcji seksualnej. W zasadzie uznawane za poniżające; tę usługę oferują niektóre profesjonalne dominy.

Zrąbany, Zarąbany: pod działaniem narkotyków, głównie PCP; oznacza także ofiarę napadu lub zabójstwa („Zarąbaliśmy gnojka”).

Żona: zniewieściałą (najczęściej uległy) partner w związku gejów; odgrywa rolę kobiety. Patrz **Mąż**.

Życie: praca w charakterze prostytutki.



Pod opieką: Wycieczka z przewodnikiem

Coś nie tak z moim stylem życia?

Pieprzę cię!

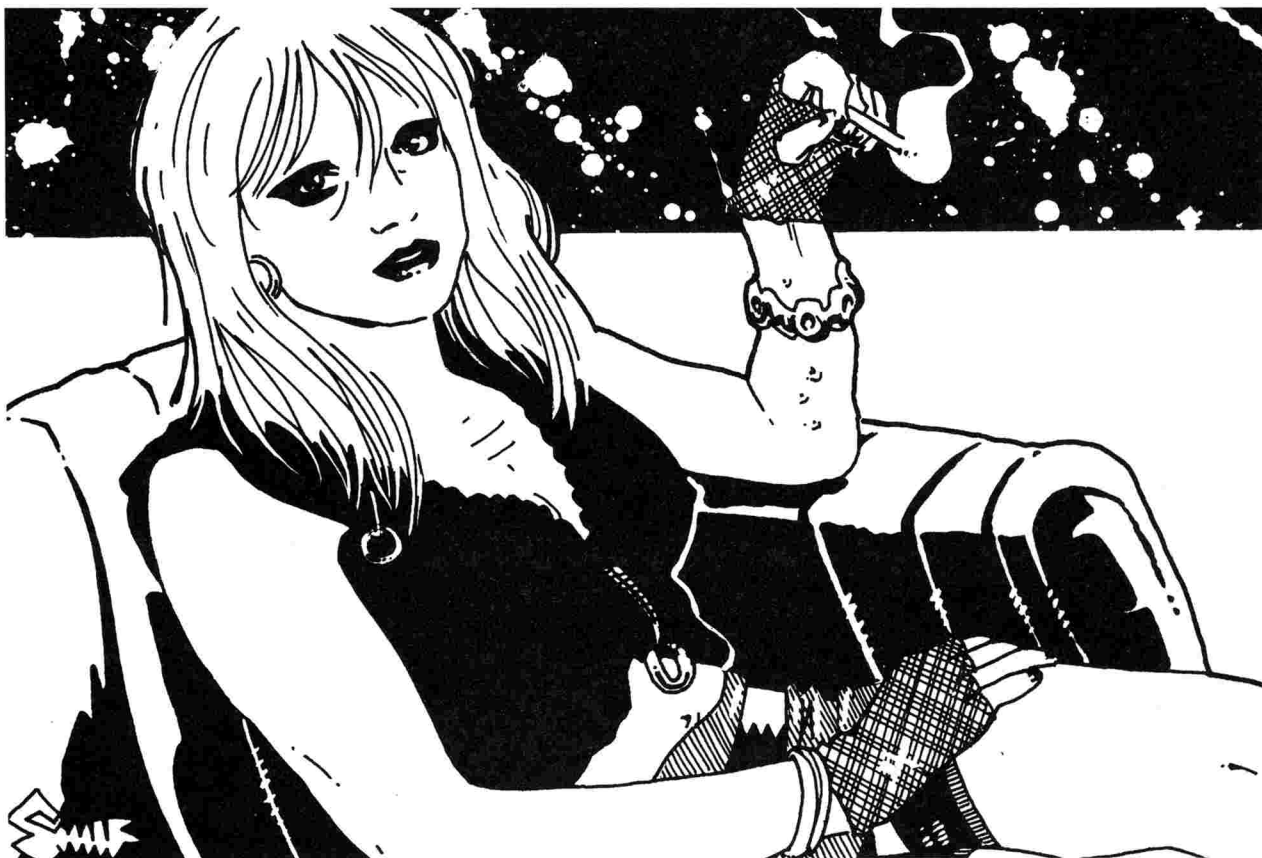
– Ice T. „Hustler”



Zawsze uśmiecham się przez łzy, kiedy przypominam sobie, jak bardzo bał się wsiąść do samolotu. Nie bał się Amita i Yakova, ich Uzi, ani złudnej wolności ukrytej w rurce. Nie bał się Federalnych, ich ukrytych pistoletów i szybko wyskakujących z kieszeni odznak. „Jestem businessmanem,” powiedział mi. „Przejmuję się tylko granicą ryzyka, a ta sprawa z Libańczykami da mi odskocznię, której potrzebuję. Nie urodziłem się w czepku, ale po tym interesie sam go sobie założę.” Popatrzyłam na niego i ze strachu ogarnęły mnie mdłości, bo pomyślałam, że chce odesłać mnie do Mamy i Taty. Popatrzył wtedy w moje rozszerzone, przerażone oczy i źle rozumiejąc mój strach, powiedział, „I tobą, rzecz jasna. Przejmuję się tylko granicą ryzyka i tobą.”

Powiedział mi, że wróci za mniej niż miesiąc, i że mam „pilnować interesu”. Powiedział mi, że nikomu nie przyjdzie do głowy, żeby wchodzić mi w drogę, bo ciągle jestem pod jego opieką. Nie zrobiłam sobie skrobanki, poroniłam. Może rodzice zgodzą się, żebym wróciła. Ogólniak był nudny, ale chociaż nikt nie próbował mnie zabić za to, co ukrył mój chłopak. I wtedy Jim objął mnie tymi okrytymi motocyklową kurtką ramionami, pachniał mokrą skórą i papierosami, i zgodziłam się.

Tyle że to było trzy miesiące temu i skończyły się już pieniądze na czynsz dla tego pieprzonego kamienicznika, który powiedział, że będą musiały znaleźć więcej szmału, skoro nie mam już pojary. Nie mogłam pozwolić, żeby ten zły człowiek zabrał mieszkanie i wszystkie rzeczy Jima. No i zgodziłam się na płacenie z góry haszyszem, który miał przywieźć Jim. Pojechałabym do domu, ale co by się stało, gdyby ludzie, którym jestem winna pienią-



dze, dowiedzieli się, gdzie mnie znaleźć? Dopadliby wtedy również moich rodziców. Kiedy mój ojciec pierwszy raz zobaczył Jima, powiedział, że jedyną ochroną, jaką zapewniają tacy ludzie jest fakt, że nie wiedzą, że istniejesz. A moja mama powiedziała, że sprawę antykoncepcji wyjaśni mi za rok, kiedy będę miała osiemnaście lat. Dzięki, starzy.

Może kiedy będę miała czterdzieści lat, jeśli kiedykolwiek będę tyle miała, moi rodzice usiądą ze mną i powiedzą, jak mogłam przejść przez ogólniak. Jak mogłam sprawić, aby dzieciaki przestały się śmiać z moich ufarbowanych na niebiesko włosów. Jak mogłam sprawić, żeby nauczyciele przestali mnie poniżać, chociaż byłam od nich mądrzejsza. I jak mogłam zaopiekować się sklepem, mieszkaniem i paroma rzeczami Jima nie idąc pod latarnię i nie ryzykując sprzedażą towaru, którego nie miałam. Nie mam pojęcia, czy jestem już w poważnym niebezpieczeństwie, a nawet, czy mogę się w nim znaleźć. Narkomani ostro gadają, ale nie wiem, czy mówią serio. Nie znam tutejszych zasad, ale nie mogę pojechać do domu.

Większość czasu spędzam zwinięta w kulkę na wielkim materacu bez sprężyn, który Jim trzyma na podłodze. Kapa na łóżku pachnie ciągle mokrą skórą i papierosami i to mnie uspokaja. Wolałabym, żeby Jim już wrócił. On by wiedział, co robić. On zawsze wie. No, mo-

że poza samolotami; on nigdy nie leciał samolotem. Ale wiem, że zaopiekuje się mną, kiedy wróci. I ta świadomość pozwala mi przeżyć kolejny dzień.

A co ty mi opowiesz, maleńka? Co taka miła dziewczyna jak ty robi w takim miejscu jak to, jak to mówią? Czego tu właściwie szukasz, słoneczko? Prochów? Forsy? Broni? Miłości? Wszyscy myślą tu o interesach, i jeśli się z tym nie zgadzasz, to znaczy, że gównu wiesz.

Ty naprawdę gównu wiesz, prawda? Wyglądasz jak kot, który właśnie uciekł z domu i stoi w świetle reflektorów nadjeżdżającego samochodu, który go za chwilę przejedzie. Niezależnie od tego, po co tu jesteś, lepiej naucz się języka, bo nawet najgorsze rzeczy jakie widziałam, będą jak pierwszy dzień w przedszkolu w porównaniu z tym, co oni ci zrobią. Jestem Sonya i nie podaję nikomu ręki. To by znaczyło, że nie mam broni, a akurat to nie jest informacja, którą powinni posiadać kolesie z ulicy.

Nie patrz w górę, pierdoło! Wyglądasz jak turystka. W dół też nie patrz. Będiesz wyglądać jak ofiara. Patrz prosto przed siebie i naucz się uważać na swoje tyły. Sprawdzaj, co się dzieje za tobą nie oglądając się co chwilę, tak jak robisz to w tej chwili. To najlepszy sposób, aby pozostać przy życiu. Patrz przed siebie i pilnuj własnego nosa. Jeśli ktoś uchwyci twoje spojrzenie, przygotuj się do walki, bo albo cię ocenia, albo wyzywa.

Myślisz, że to dziwne, że taki śmieć jak ja wie jak używać takich słów jak „tyły”, albo „oceniać”? Myślisz, że wszyscy tutaj są głupi? Błąd. Jest wiele rodzajów wykształcenia i nie wszystkie pochodzą z lekcji w szkole. Nie wiem po co tu jesteś, ale możemy sobie chyba nawzajem pomóc. Jednorazowa oferta: weź udział w moim kursie, zaciągając u mnie dług, albo idź i radź sobie ze wszystkim sama. Chcesz usłyszeć kilka wskazówek? Spoko. O cenie porozmawiamy później. Na razie patrz prosto przed siebie i słuchaj, kiedy do ciebie mówię. I nie odzywaj się ani słowem, dopóki ci nie pozwolę. Zanim nauczysz się mówić, musisz poznać język.

Język ulicy

*Ten, który wie, nie mówi;
Ten, który mówi, nie wie
– Lao Tzu, Tao Te Ching
Mój język jest bardzo
Mądry jak sztuczka
Topią się w nim jak w bagnie
Konkurencja czuje,
Że pomocy potrzebuje...
Nikt mi nie podskoczy,
Ty też tego nie rób, okaż mi szacunek.
– Big Daddy Kane, „Nuff’ Respect”*

Ludzie ulicy nie mówią głupio, tylko po prostu inaczej, a ci, którzy nie znają znaczenia słów, uważają, że winę za to ponoszą właśnie ludzie ulicy. „Nie rozumiem ani słowa z tego, co powiedział, na pewno jest ignorantem...” Każda grupa, każda subkultura ma swoje własne słownictwo, swój slang i sposób komunikacji i jeśli będziesz uważnie słuchał, będziesz w stanie powiedzieć, skąd ktoś jest tylko po sposobie, w jaki mówi. Więc jeśli chcesz się dostosować, więcej słuchaj i mniej gadaj. Nie wszyscy na ulicy mówią tak jak w *Yo! MTV Raps*, a jeśli tak jest, są duże szanse, że tylko udają.

Właściwe podejście dużo daje, ale czyni mówią więcej niż słowa. Kolesie z przedmieść często wymiękają, kiedy przychodzi do udowodnienia, że jest się twardszym niż ten drugi. Nie wciskają kitu na swój temat bojąc się, że ktoś im to udowodni; ich wizerunek twardego gościa jest oparty na chwiejnych podstawach, bo tylko go udają i wiedzą o tym. Przygotuj się, że trzeba będzie obstawiać przy swoich historyjkach, a jeszcze lepiej wprowadzić je w życie. Wiedź, że z językiem jest tak jak z paszportem; jeśli go źle podrobisz, złapią cię, a trudno jest go podrobić dobrze. Pierwsza zasada brzmi: jeśli myślisz, że to co mówisz głupio brzmi, to naprawdę brzmi głupio i nikogo w ten sposób nie przekonasz, nawet tych, którzy nie znają slangu. Musisz go poczuć. Mówią, że zwierzęta potrafią wyczuć strach. Tak wybierają najsłabsze ofiary ze stada. Musisz mieć dużo pewności siebie, jeśli nie chcesz zostać uznana za łatwą zdobycz. Kiedy mówisz, mów serio.

Wybór i Perspektywy

*Gdy książki do historii są gówniane,
Zostają anarchistą
I szczam na wszystko*

– Red Hot Chili Peppers, „Johnny Kick a Hole in the Sky”

Dlaczego ludzie tak żyją? Nie musisz pytać głośno – to widać w twojej twarzy. Po co żyjemy w budynkach przeznaczonych do rozbiórki i cuchnących moczem czynszowych kamienicach, okradając sąsiadów i sprzedając dzieci za działkę cracku? Po co? Kochanie, jeśli chcesz poznać ulice, musisz poznać powody.

Niektórzy rodzą się na ulicy, inni trafiają tam później. Dlaczego ktokolwiek miałby decydować się na spędzenie życia w głodzie i strachu? Dlaczego ktoś, kto nie ma domu miałby wydawać wszystkie pieniądze stawiając drinki swoim znajomym? Dlaczego dwunastolatek miałby sprzedawać crack z bagażnika roweru? Dlaczego czternastoletnia dziewczyna miałaby obciążać facetom na przystanku autobusowym, jeśli mogłaby być gdziekolwiek indziej? Czy ktokolwiek zdecydowałby się na spanie w węźle ciepłowniczym, gdyby mógł pójść do schroniska? Czy ktokolwiek brałby heroinę, gdyby mógł pójść na odwyk? Czy ktoś zdecydowałby się na dziecko wiedząc, że nie utrzyma go nie sprzedając swojego ciała?

Kurwa, jasne. Wszyscy mamy wybór. Wszyscy mamy opcje. Niektórzy z nas mają do wyboru drogi, które śmierdzą trochę mniej niż te innych ludzi. Albo dużo bardziej. Jednak, w większości przypadków sami sobie ścielimy; tylko nie zawsze możemy się później wyspać. I oczywiście, życia różnych ludzi śmierdzą z różnych powodów. Czy spotkałaś kiedyś kogoś, kto naprawdę uważał siebie za kryminalistę? Nie sądzę. Większość ludzi uważa, że po prostu robią to, co muszą. To wszystko.

Kto tak naprawdę wie, co jest w porządku, a co nie? Co jest dobre, a co złe? Dlaczego tak wielu ludzi wierzy innym na słowo? Wielu z nas nie udaje się myśleć krytycznie; akceptujemy oficjalnie przyjęte spojrzenie na życie, nie poddajemy go w wątpliwość.

Większość obywateli nie widzi tego w ten sposób. Żyją w uproszczonym, przetrawionym świecie z gotowych elementów, jak szczury w labiryncie. A co ze szczurami, które uciekły z labiryntu? Faceci w białych kitlach będą się starać, aby umieścić je z powrotem w labiryncie. Ale, widzisz, nawet jeśli jesteś najsprytniejszym szczurem w labiryncie, dostaniesz tylko taką nagrodę jaką oni dla ciebie przeznaczyli, a nie jest to zbyt wiele. Dla odważnych, którzy uciekli z labiryntu, życie nie jest łatwe. Świat ukryty pod biurkami, pod labiryntem jest niebezpieczny. Tam wylewa się trujące odpady, zmiata się potłuczone szkło, tam już mieszkają większe, brutalniejsze i sprytniejsze szczury i są naprawdę głodne. Taka jest cena wolności. Musisz nauczyć się dbać sama o siebie.

Tak, wolność niesie ze sobą niebezpieczeństwo i niewygodę, ale także wiele możliwości. Możliwość

ustawienia życia według twoich reguł, zgodnie z twoim systemem wartości. Aby być wolnym, musisz znaleźć się na krawędzi. Idź tam, gdzie strażnicy nie odważą się pójść. Naucz się subtelności środowiska krawędzi i użyj ich jako swojej tarczy. Może tylko głupiec zamieszkałby na polu minowym, ale jeśli wie, jak chodzić pomiędzy minami, jest pewnie najbezpieczniejszym głupcem, na polu minowym i poza nim. Mędrzec mieszka na szczycie góry, nie dlatego, że to łatwe, ale dlatego, że to trudne.

Prawość jest kwestią perspektywy. Nie istnieje jedyna słuszna droga. Czy koloniści, którzy parzyli Bostońską Herbatę byli złymi ludźmi? Anglicy z pewnością za takich ich uważali, tak samo jak inni koloniści, ci, którzy bali się naruszać panujący porządek. Ci zbójcy byli rewolucjonistami, a rewolucjoniści zawsze są uznawani za ludzi złych i niebezpiecznych przez władzę, którą chcą obalić. Ich rewolucja odniosła sukces i zaowocowała utworzeniem naszego rządu, kraju i społeczeństwa. My, jako Amerykanie, patrzymy na nich jak na bohaterów o sercach wypełnionych dobrocią, idealizmem i odwagą. Uderzyli Monarchię w twarz. Uciekli z labiryntu. Dla większości z nas są jasnym przykładem prawości. Ale czyja prawda jest słuszna? W rzeczywistości byli idealistami uderzającymi w tyranie, ale rzeczywistość podpowiada także, że byli bandą skurwysynów napadających na statki, kolesi, którzy napalili się na zniszczenie, kradli i szczeni na wszystko dokoła. Czy to znaczy, że byli jednocześnie Złymi ludźmi i Dobrymi ludźmi zaangażowanymi w to samo wydarzenie, ocenianymi różnie za ten sam czyn?

Przypuśćmy na chwilę, że nie ma dobra i zła. Może jest tylko „właściwe” i „niewłaściwe”. Większość największych bandytów naszych czasów to gangsterzy z lat dwudziestych. Wyrzynali się na ulicach z karabinów maszynowych i tarzali się w forsie pochodzącej ze sprzedaży nielegalnego alkoholu. Wielu z tych, którzy przeżyli, zostało złapanych i wsadzonych za kratki na większość życia jaka im pozostała. Byli najgorszymi ze złych, potworami niszczącymi dobre społeczeństwo wokół siebie, a teraz, dziś, rząd sprzedaje ten sam alkohol, nakładając na niego kurewskie podatki. To co, rząd jest zły, czy gangsterzy byli dobrzy? I jedni i drudzy robili to samo. Kto ma rację i dlaczego?

Dziś „góra” mówi, że należy obawiać się nowego pokolenia gangsterów. Stoi taki na rogu, powiedzmy morderczej Piątej Ulicy w Houston. Jest wrogiem publicznym numer jeden, i mówią, że on ma to w dupie. Dla niego życie ludzkie nie ma wartości. Mówią, że jest potworem. Ale spójrz na życie oczyma tego człowieka. Jest pieprzonym patriotą, stojącym z bronią na straży miejsca, które nazywa domem. Sam zarabia pieniądze na czynsz, na ubrania, na jedzenie. Czy jego interesy są należycie reprezentowane w Parlamencie? Raczej nie.

Przebywanie na krawędzi nie pozbawia nikogo uczuć. Zajazdy, kradzieże samochodów i bicie samotnych masochistów za pieniądze może wydawać się przerażające dla ludzi, których jedynym problemem jest, czy trawnik sąsiada jest lepiej wypielęgnowany niż ich własny. Zawsze jest łatwo wątpić w motywacje innych ludzi. Pomyśl o swoich wątpliwościach przy drzwiach, dziwko, jeśli chcesz zejść na ulicę tymi schodami. Chodziłaś na studia. Zachowaj to dla siebie, ale nie myśl, że przez to jesteś sprytniejsza niż inni. Niektórzy z nas też byli na studiach, ale mają dość rozumu, żeby trzymać głowę na kłódce. Nie zrozum mnie źle; wielu ludzi ulicy szanuje wykształcenie. Ale jeżeli nie wiesz, jak się tu odnaleźć, i to odnaleźć się jak tubylec, wtedy, zaufaj mi, nie uda ci się.

Ulice zamieszkuje wiele rodzajów ludzi. W pewnym sensie, podziemie to nie jakieś konkretne miejsce, ani kilka miejsc jako takich. Jest wszędzie. Ulica to sposób na życie. Ulica to zbiór zasad życia. Kto mieczem wojuje, od miecza ginie. Kiedy zjesz sześć ziaren granatu, nie uciekniesz już przed Hadesem.

Pomyśl o dobrobycie. Nie odcisnie to na tobie piętna, ani żaden to wstyd, tu gdzie jesteś, ale będziesz zmuszona do przyjmowania nielegalnych prac, żeby tylko wypłacić się swoim dobroczyńcom z rządu. A kiedy raz zjesz coś z ich rąk, już zawsze będą mieli na ciebie jakiś wpływ. Trudno jest uciekać wystarczająco szybko, aby umknąć wszystkiemu, co może za tobą podążać.

Problemem jest także spolaryzowana wizja świata. Albo nigdy nie popełniłbym przestępstwa, albo popełniłbym przestępstwo, albo coś jest święte, albo nie jest. A kiedy choć raz okaże się, że nie jest, przechodzisz radykalną zmianę. Kielich się przelewa i zawsze będziesz już widział ten drugi sposób, w jaki można wszystko załatwić. Sposób podziemia. Sposób, który wyskakuje spośród cieni z brzytwą i przekonaniem, że należy zrobić to, co musi zostać zrobione.

Większość ludzi ulicy robi trochę przekrętów, ale to nic poważnego. Kradzieże w sklepach i tyle. Wystarczy, żeby przeżyć. Weźmy ekspedientkę z monopolowego. Z pensji wystarczy na czynsz i wino do kolacji ze zniżką pracowniczą. Ale jeśli wybiera się na randkę, prawdopodobnie wsiądzie w autobus i pojedzie do supermarketu na Victoria Street, żeby coś podwędzić. Trudno to nazwać zorganizowaną przestępczością, prawdopodobnie ta kobieta w ogóle nie pomyśli o sobie jak o przestępcy. Robią to wszyscy jej znajomi. W każdym razie wszyscy, którym na czymś zależy. Ale kiedy ktoś taki jak ona zostanie złapany, sprawy biorą zły obrót. Takich kobiet jak ona się nie uniewinnia, a czas spędzony w więzieniu czyni serce twardym jak kamień. Czas w więzieniu może zadziałać niszcząco, ale także może być jak studia dla osób o przestępczych skłonnościach. Tak, rzeczy, których się uczysz są ważne, ale ważniejsze jest udowodnienie, że potrafi się te rzeczy wykorzystać. I oczywiście, zawiera się tam znajomości.

Równia pochyła

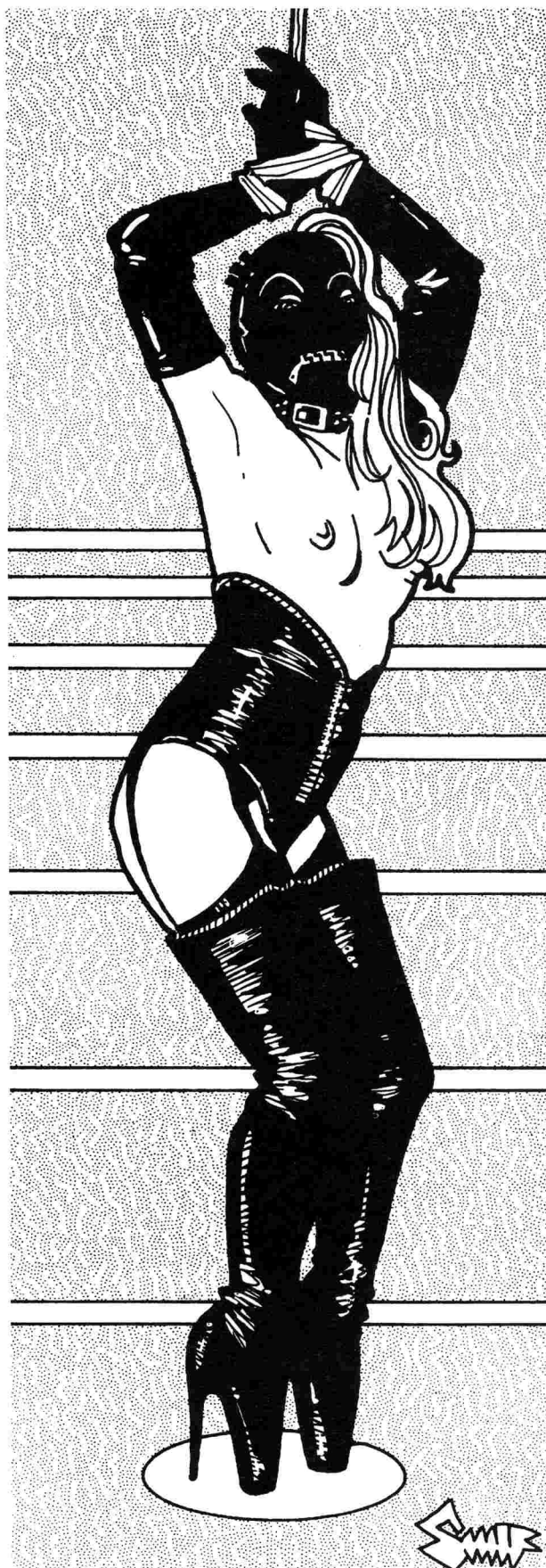
*Teraz jesteś czysta i bezpieczna, nie powiem ani słowa
Ale najważniejsze, że ta piosenka jest prawdziwa
Gdybyś nie usłyszała
Więc przestań płakać
Oboje wiemy, że pieniądze parzą
Więc próbuj dalej maleńka
A dostaniesz, na co zasługujesz
– Guns'n Roses, „My Michelle”*

Miasto bywa bardzo okrutne. Czasem nie ma pracy. Nawet posady sprzedawcy w monopolowym. Nawet jako tragarz na pół etatu. Wielu z mieszkańców ulicy stara się nie przywiązywać do przedmiotów, z obawy, że pewnego dnia będą musieli sprzedać je, żeby kupić jedzenie, albo mieć gdzie mieszkać. Żyją blisko granicy. A od czasu do czasu przychodzi dzień, kiedy tę granicę przekraczają. Czasem nie pozostaje nic do sprzedania oprócz własnego ciała.

Zaczyna się łatwo. Podciągnij bluzkę, mała, to dam ci dwadzieścia dolicz. Potem przychodzi kolej na robienie laski. Potem pieprzenie. Potem bardziej wyspecjalizowane usługi. Chłopcy też się nadają do pracy w sex biznesie. Nie wstydź się. Potrzeba każdego rodzaju, żeby świat się kręcił. Są ludzie, czasem wysoko postawieni, którzy lubią wsadzać kutasa w tyłek jakiejś dziwki narkomanki i patrzeć, jak jej głowa rzuca się na wszystkie strony, kiedy krew spływa po jej wychudzonych bokach. Potrzeba każdego rodzaju. A niektóre są o wiele mniej miłe niż inne.

Prostytucja może być sposobem na wydostanie się z tego. Czasem jest biletem do pokojów hotelowych w centrum, z pachnącymi słodko prześcieradłami i wędzonym łososiem artystycznie podanym na srebrnych półmiskach. Czasem prowadzi do dominacji i innych wynaturzonych praktyk seksualnych. Profesjonalne dominy potrzebują całej garderoby ze skóry i lateksu i wysokich butów jako wyposażenia niezbędnego do pracy, a duża ilość podobnych rzeczy nie zmieści się po prostu w torbie na wypadek eksmisji. Ale prostytucja zdecydowanie nadaje się na początek budowania przyszłości. Wyjście może także pojawić się w osobie bogatego klienta, który chce raczej kupić niż wynajmować. Czasem jakiś mądry chłopak lub dziewczyna zdoła zaoszczędzić trochę grosza i wtedy ten miły domek na przedmieściach zaczyna zarabiać sam na siebie. Czasem forsa leje się szerokim strumieniem, którego nie udaje się utrzymać na dłuższą metę. prostytutka z kontem w banku może sobie pozwolić na ochronę i na powiedzenie „nie”, jeśli nie podoba jej się coś, czego chce klient.

Są frajerzy, którzy mówią, że prostytucja to przestępstwo bez ofiary. Może usłyszysz kiedyś, jak ktoś, czyja sperma ciągle jeszcze stygnie w ustach czternastoletniego chłopca, będzie ci tłumaczył, że to dziwki są prawdziwymi ofiarami. No cóż, w przypadku takiego klienta, dziwka rzeczywiście staje się ofiarą, ale przecież ofiarami stają się pracownicy najniższego szczebla w każdym zawodzie. Kiepsko sytuowana dziwka zgodzi się, żeby



klient ją związał i pobił niezależnie od tego, czy się w tym specjalizuje, czy nie. Kiepsko sytuowana aktorka pozwoli reżyserowi zrobić to samo. Kiepski pisarz zgodzi się na wszystko w ciemno. Bieda i niepowodzenie to niewola, a nie rodzaj zatrudnienia – w seksie i poza nim.

Kiedy dziewczyna sprzedawała dostęp do każdego otworu swojego liliowo-białego ciała, co jeszcze może sprzedać, jeżeli nadal nie ma na czynsz? Ulice roją się od gównianych handlarzy detalistów. Co z tego, że sobie nie radzisz, przecież ciągle możesz sprzedawać towar. Dziewczyna, która wszystko straciła, może spróbować naciągania ludzi na forszę. Albo może sprzedać trochę siebie, dosłownie. Szpitala chętnie kupują krew, jeśli dawca jest zdrowy.

Wiele klinik nie pozwala dawcom oddawać krwi częściej niż raz w miesiącu, a i to, jeżeli dawca waży więcej niż 125 funtów. Zdarzają się także inni zainteresowani. Chodzą plotki o dziwkach, które skończyły w ryszotku albo na śmietniku z powodu klienta, który zasmakował w ich krwi. Opowiada się historie o klientach, którzy namawiali dziewczyny do przyjmowania narkotyków, heroiny, cracku albo kokainy czy co-tam-masz, a potem pili ich krew, żeby odlecieć. Dziwne, ale prawdziwe. Potrzeba każdego rodzaju.

Ludzkie ciało ma w środku o wiele więcej niż tylko czerwony płyn. Mówi się, że za nerkę można dostać 15000 dolarów, a 35000 za płuco. Wszyscy mamy wybór. Wszyscy mamy opcje. Niektórzy z nas mają opcje, które śmierdzą bardziej niż opcje innych ludzi. To wszystko. Spróbuj spędzić tydzień w Port Authority w Nowym Jorku, a przekonasz się, jakie to zajebiste uczucie mieć dwie nerki. Oczywiście na ulicy mówi się także, że nie wszyscy dawcy są ochotnikami. Nikt nie zna osoby, która opowiadałaby o tym w barze. „Kolejka na mój koszt! Właśnie okradłem bezdomnego z jego organów wewnętrznych!” Nie. Nigdy nie usłyszysz niczego takiego. Ale to nie znaczy, że to się nie zdarza. Oznacza to tylko, że ludzie nie lubią o tym rozmawiać. Plotki zawsze kłapią dziobem przy ludziach, ale grube ryby trzymają mordę na kłódkę. Mają usta hermetycznie zamknięte. A kiedy grube ryby skończą robotę, dawcy nie opowiadają żadnych historii.

Tak, niektórzy dawcy organów nie oddają części własnego ciała tylko po to, aby polepszyć los swoich braci. Potrzeba każdego rodzaju, a zdesperowani ludzie popełnią nawet najbardziej okrutne czyny. Nie istnieje coś takiego jak niehumanitarne okrucieństwo. Handel organami to to samo, co filmowanie tortur i śmierci, albo filmy porno z dziećmi w rolach głównych, a w każdym razie tak to się postrzega. Niektóre złe czyny są ulotne; nikt nie zna osoby, która była świadkiem zdarzenia. Żadnemu prokuratorowi nie udało się zgromadzić dowodów. Ale ludzie wierzą, że takie rzeczy się zdarzają. Kto wie dlaczego? Może istnieją tylko w zbiorowej świadomości? Może po prostu potrzebne jest nam przekonanie, że gdzieś tam są ludzie gorsi niż my sami? Może. Większość ludzi znających podziemie słyszała również historie o bezdomnych porywanych za kilka dolarów i oddawanych w ręce potworów, które wieszają ofiary u sufitu, torturują je, a potem kąpią się w ich krwi. Potrzeba wszystkich rodzajów, aby świat się kręcił. Może to się zdarza.

Reputacja

Nikt nie zaprzeczy, że ludzie ulicy znikają od czasu do czasu. Większość subkultur podziemia wyznaje zasadę „O nic mnie nie pytaj, to cię nie okłamię.” To normalna rzecz, nie znać nazwiska swojego kumpla. Możesz nazywać go Romeo, albo Twardziel albo Smutas, albo pieprzony Drakula. Albo możesz mówić na niego Fred i nigdy się nie dowiedzieć, czy to jego mama dała mu to imię. Jeśli koleś zniknie, trudno ci będzie wypełnić formularz o zaginięciu, wpisując w rubrykę NAZWISKO: Mały, skrót od Mały Kutas Wielki Ogier. W końcu ksywa wzięła się od jakiegoś potwornego wydarzenia, w którym sam nie brałeś udziału. A opieka społeczna i biuro paszportów raczej nie zna nikogo o tym nazwisku.

Co więcej, wielu gości, z którymi spotykał się twój kumpel można określić jako jak-są-to-dobrze-jak-nie-to-nie. Jeśli się pokażą, spoko. Jeśli ich nie ma, nikt nie zwraca na to uwagi. Anonimowość jest powszechna na ulicy i większość jej mieszkańców to lubi. To czyni łatwiejszym życie ludzi, którzy chcą, aby znano ich za momenty, kiedy rzucają się na parkiet, po tym, jak przepiją wszystkich w barze, albo za laski, które zaliczyli. Facet, który zdrapuje gumę do zucia i grafity ze ściany kibla na stadionie, nie chce, żeby traktowano go jak woźnego, kiedy topi miasto w czerwieni. I odwrotnie, dealer narkotyków może nie chcieć, aby ktoś wiedział, gdzie mieszka. Ludzie na krawędzi raczej nie lubią, gdy ktoś zwraca na nich uwagę. Nie jest specjalnie miłe, gdy ktoś przygląda się czyjemuś brakowi przyszłości. Co dziwne, woźny nie chce iść do więzienia, ale nie chce też, aby wyglądało, że idzie uczciwą drogą, nawet jeśli tak jest. W świecie, w którym wszyscy uginają się pod presją otoczenia, nie jest dobrze przyznawać się, że całuje się żelazną pięścią Państwa. Kryminaliści także unikają zwracania na siebie uwagi. Puścić trochę lewej forsy, kupić parę naboju, uprawiać seks z trzema uroczymi paniami i nie zapłacić to jedno, ale zaprowadzić gliniarzy do własnego domu to zupełnie co innego. Jeżeli nikt nie wie, gdzie mieszka handlarz i jak się nazywa, nikt nie może go wyspać dla nagrody. To dość proste.

Oczywiście świat zbrodni również ma swoje gwiazdy. Niektórzy nie znoszą niskiego standardu życia. To do nich nie pasuje. Są nimi znani gangsterzy i grube ryby, przywódcy gangów i właściciele klubów. Jest też właściciel sklepu nocnego, który zastrzelił członków trzech ostatnich grup, które próbowały go okraść. Zastrzelił ich i odważył się ciągle prowadzić interes w tym samym miejscu. Barman z purpurowymi włosami, który zawsze wie, kto dzisiaj ma. Alfons z Cadillacu w zębrę i panienki z obciętymi palcami. Jest też bezdomny szaleniec, który wszystkim opowiada, jak został zaatakowany przez ludzi-psy. Jest wielu ludzi, którzy wydają się jasno błyszczeć na tle ciemnych postaci i bywalców kościołów, którzy uważają, że lepiej im będzie w następnym życiu. W zasadzie większość ludzi tworzy bezkształtną, szarą masę; wyróżniające

się, zapadające w pamięć jednostki są tylko wyjątkiem od reguły.

Ulice pełne są szaraczków każdego możliwego rodzaju. Jasne, niektórzy z nich marzą o skokach na bank i kartelach narkotykowych, ale z nimi jest tak, jak z kierownikami niskiego szczebla, którzy zamawiają kasety wzbogać-się-szybko w TV Markecie. Nie znaczą zbyt wiele. Marzą nie tylko o bogactwie, ale także o organizacji, o respekcie, o rodzinie. Prawdopodobnie jedyne co osiągną, to zaimponowanie jakieś dziewczynie ukradzionym BMW. Każdy, kto jeździ BMW w tej części miasta prawdopodobnie jest w stanie wyrzucić szybką i okrutną zemstę, nawet zza grobu, a to akurat jest bardzo ważne, jeżeli to ty jesteś osobą za kierownicą. W końcu, jaki jest sens robienia czegoś na pokaz, jeżeli nikt nie widzi? A przechwalanie się to nic złego.

Cały kłopot w tym, że reputacja bywa celem. Tam właśnie kończy wiele małych rybek – w żołądku rekina, za to, że zrobiły głupią rzecz niewłaściwej osobie. Wsiądź do BMW, a wszyscy będą wiedzieć, że to ty je skrociłeś. Sprzedasz auto i puścisz forszę, i tak są szanse, że wszyscy się dowiedzą, że to twoja sprawka. Na ulicy plotka może zabić. Reputacja jest znakiem ostrzegawczym, jest także znakiem „spróbuj szczęścia”. Dobrze jest mieć reputację, bo powstrzymuje to ludzi od szukania z tobą okazji. Ale mieć jej za dużo nie jest zbyt rozsądnie. Rewolwerowcy na Dzikim Zachodzie wyginęli, bo ktoś chciał zrobić reputację wykańczając ich. Tak to działa do dziś. Nazwisko to władza, ale możesz się poparzyć.

Dokąd chodzą obdartusy?

Ktoś, kto nie widział dłoni, która zabija, nie obserwował dokładnie życia.

– Fryderyk Nietzsche, *Poza dobrem i złem*.

W tej gorszej części miasta meliny są wszechobecne. Mnóstwo jest monopolowych, a sklepy nocne na ogół lekceważą subtelności prawnych regulacji, toteż większość interesów przeprowadza się nocą. Mnóstwo jest też nocnych klubów, a posiadanie któregoś z nich daje prestiż. Szaraczki lubią miejsca, gdzie mogą użyć sobie na dzieciakach z klasy średniej, które przychodzą tam dla dreszczyka emocji. A czasem dzieciaki z klasy średniej zjawiają się tam, żeby zrobić jakiś mały nielegalny interesik, jeśli wiesz o czym mówię. Oczywiście wiele klubów służy jako przykrywkę dla zorganizowanych akcji przestępczych. Powiedz hasło, to wpuszczają cię do kasyna. Powiedz, co trzeba, to może okaże się, że to nie tylko striptizerka. Usiądź przy właściwym stoliku, a zrobi ci dobrze szepecząc świństwa do ucha. I tak dalej.

Są też miejsca, w których robi się poważne interesy. Jest restauracja, w której spotykają się członkowie Yakuzy, pralnia, w której Mafia ma swoje komputery do gry w numerki, chińskie knajpy, w których miejscowe Tongi robią interesy. Nawet ty znasz legendy o nielegalnych walkach bokserskich, albo o ukrytych klinikach w każ-



dym większym mieście, w których członkowie Mafii leczą rany postrzałowe. O klinikach, które zapewniają dyskretność i nową twarz, jeśli jej potrzebujesz.

Ludzie z innych części miasta ciągną do takich miejsc jak przysłowiowe ćmy do ognia. Biznesmeni o specjalnych potrzebach seksualnych zstępują do podziemia, aby je zaspokoić. Malarze, pisarze, muzycy i inni potrzebują pulsu miasta, aby tworzyć. Niektórzy artyści muszą zapłacić się w gąszczu tych uczuć, które chcą opisać, a niektórzy lądują tutaj, bo nie mieli wystarczająco dużo szczęścia, talentu lub trzeźwości, żeby pozostać w klasie średniej.

Do wewnętrznego miasta przybywają też całe tłumy samowolnych dobroczyńców. Wielu z najpilniejszych działaczy to ci, którzy odnieśli sukces i teraz chcą oddać miastu to, co miasto dało im. Dobry rolnik stosuje płodozmian i orze ziemię, aby ciągle mieć dobre zbiory. Niektórzy z tych, którzy wyciągają pomocną dłoń naprawdę wierzą, że są na dobrej drodze; chcą tylko robić to, co jak sądzą, musi zostać zrobione.

Czy nie po to tu jesteś, kochanie? By uratować nas wszystkich i dać nam jakieś białe światło i nadzieję? Pieprzę ciebie i twoje zamiary! Wielu z nas potrafi je przejrzyć na wylot – sposób, w który niektórzy ludzie usiłują zastosować swoje burżujskie wartości do rzeczy, których nie mają prawa nawet próbować zrozumieć, sposób, w jaki ci ludzie próbują podpowiadać i oceniać, kiedy nawet nie rozumieją. Dobroczyńcy chcą wytarzać się w błocie; chcą się pobrudzić bez poczucia winy; chcą porządzić nami, biednymi nieszczęśliwymi, bo przekonanie, że jesteśmy gorsi sprawia, że oni czują się święci.

Slumsy to slumsy, niezależnie od tego, jaki im nadasz wizerunek. Idziesz do biedniejszego, bardziej zdegenerowanego i niebezpieczniejszego miejsca, gdzie za pieniądze można mieć wszystko, gdzie ty, najbardziej normalna osoba jaką znasz, będzie egzotyczna. No cóż, prawdopodobnie robisz to dla dreszczyka emocji, albo dla zabawy. Różni ludzie nadają różne twarze swojemu sposobowi na rozrywkę. Niektórzy z nas czują się z winą lepiej niż inni; niektórzy z nas potrafią sami się okłamywać. Częścią dreszczyka jest poddawanie w wątpliwość powody, dla których się tu znalazłaś, kiedy ryzykujesz wszystko w miejscu, gdzie nie ma reguł. Inna część dreszczyka to bezpośredniość. Łatwiej jest odczuć napięcie, kiedy decyduje się, czy będziesz jadł, albo nawet żył dzisiejszej nocy, niż kiedy zastanawiasz się, czy uda się kolejna z gier w biurze. Jakaś część ludzkiej natury potrzebuje przygody. Jakaś część ludzkiej natury nie wie, co jest dla niej dobre.

Grzeszna część podziemia jest tak olśniewająco straszna, że od razu rzuca się w oczy, ale tak naprawdę najwięcej jest tu czynszowych kamienic – niekończący się szereg budynków ciągnący się przez całe miasto. Skurwysyńscy kamienicznicy kupują je od państwa za ulgi podatkowe i wyciskają ostatni grosz z biednych fra-

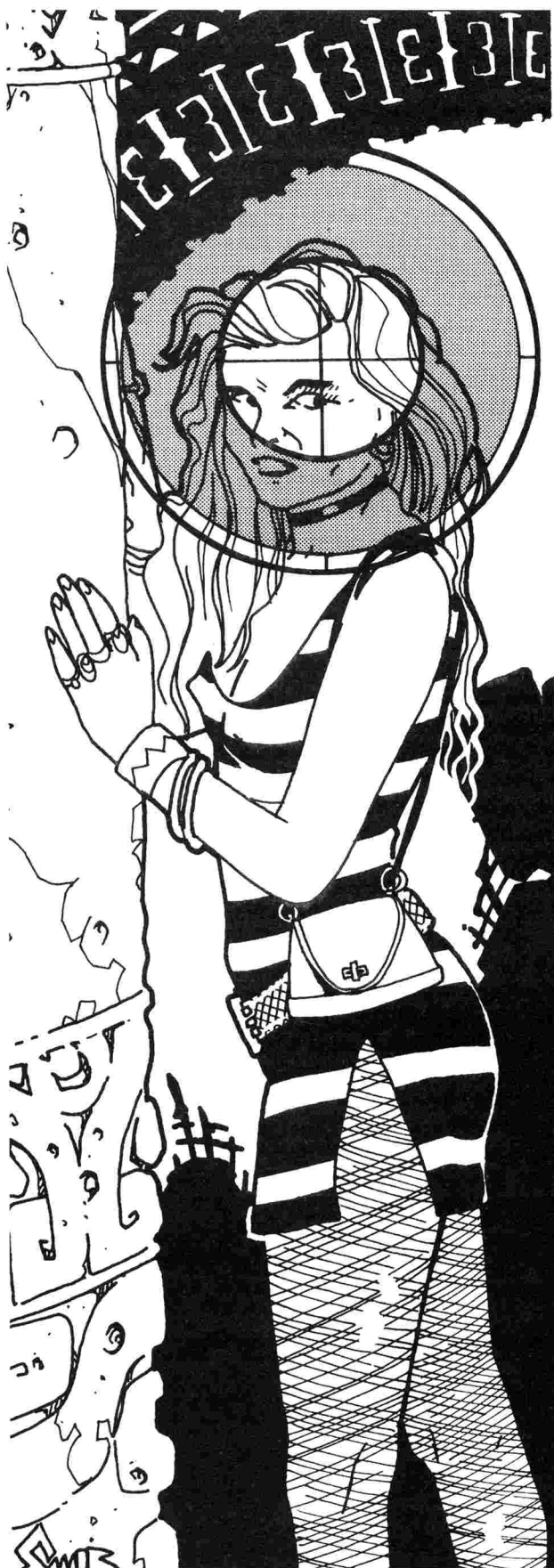
jerów, którzy nie mają gdzie mieszkać. Jasne, trudno jest się wzbogacić, kiedy wszyscy twoi sąsiedzi to bezrobotne lumpy, ale pijawki, które są właścicielami takich budynków wyrzucają ludzi na bruk szybko i często, żeby potem sprzedać ich rzeczy, i nie liczy się dla nich, ile dzieci mają eksmitowani, ani jak bardzo nie mają dokąd pójść.

Jest też całkiem sporo opuszczonych miejsc w centrum miasta. Twardzi kolesie mieszkają w opuszczonych budynkach mieszkalnych i biurowych. Wprowadzają się tak, żeby nie musieć płacić czynszu, chociaż wiedzą, że policja może ich wyrzucić, kiedy tylko będzie miała na to ochotę. Jest tam paskudnie: dziury w podłodze, pluskwy, przecieki, brak bieżącej wody, ogrzewania, poczty – wszystkiego, ale lepsze to niż węzły ciepłownicze albo kartonowe pudła, zwłaszcza, jeśli masz rodzinę. Od czasu do czasu gliniarze wpadają i wyrzucają wszystkich, ale przez większość czasu mają lepsze rzeczy do roboty.

Są jednak gorsze rzeczy niż policja. Zdarza się, że gang albo mafia przejmuje cały budynek, albo opuszczony, albo taki, z którego poprzednich mieszkańców wyrzucili lub zabili. To jeszcze jeden rodzaj eksmisji. Zajęcie całego budynku ułatwia unikanie wścibskich, łatwiej też posłać w miasto kilka słów o nowym miejscu, gdzie można kupić crack. Przeznaczasz jeden pokój dla ćpunów, cały czas szukając nowych. Masz pokoje do spania, magazyny i pokoje na wartościowe przedmioty. I miejsce, w którym przechowujesz forsy i narkotyki, których musi pilnować więcej niż jeden człowiek. W ten sposób ktoś, kto chce cię obrobić albo zdradzić, musi włożyć w to więcej wysiłku. To wszystko kwestia organizacji. Przeciętny gang handlujący crackiem jej nie ma, ale nawet odrobina pomaga, a własny lokal czyni cuda.

Schodzenie z haju na takiej mecie to dla wielu prawdziwy luksus. Większość ćpunów nie spodziewa się niczego lepszego niż rynsztok. Bezdomność to wiele różnych sposobów na życie: opuszczone domy, spanie na ławce, klasyczny kartonowy pałac – i więzienie, kiedy robi się zimno – przesypianie kątem u znajomych, dopóki nie wyczerpie się ich cierpliwość, a nawet niewolnictwo. Uliczne dziwki nie biorą się znikąd, a najgorsze z nich naprawdę nie mają lepszego miejsca. Schroniska i misje są jakimś wyjściem, ale większość z nich jest znacznie niebezpieczniejsza niż ulice, a dobroczyńcy, którzy je prowadzą, mają swoje własne zasady. Dla niektórych z nas, wolność jest ważniejsza niż miejsce do spania.

Njgorsze, z tego co słyszałam, są kanały. Tylko zupełni desperaci, albo prawdziwi pojebańcy schodzą pod ziemię. Zmutowane aligatory nawet do pięt nie dorastają tym kanałowym popaprańcom. Jeśli będziesz się kręcić po ulicach, Królewno Śnieżko, radziłabym unikać przechodzenia pod mostami, albo w pobliżu dużych krat ściekowych, zwłaszcza po zmroku. Nie wiadomo, co za gówno może stamtąd wypłynąć.



Cele i Zdrowie Psychiczne

Chłopcy mnie ani nie lubili, ani nie szanowali. Kuszono mnie bym zaczynał rozmowę, a potem unikano i traktowano jak wstrętnego i niechcianego dziwolęga. Wczułem się w tę rolę, a nawet trochę z nią przesadzałem i w rezultacie znalazłem się w samoizolacji, która obcym musiała się wydawać bardzo męskim podejściem do świata, podczas gdy ja tak naprawdę biernie poddawałem się melancholii i desperacji.

– Hermann Hesse, *Demian*

Ulice wypełnione są pomyłkami. Niektórzy z nich to uciekinierzy z więziennych oddziałów psychiatrycznych, albo klinik dla nerwowo chorych, którzy błakają się po ulicach, aby uciec przed piszczącymi głosami w głowie. Zbiegli więźniowie i pacjenci obawiają się ubiegać o pożyczkę, ze strachu przed ujawnieniem, albo po prostu mają za niski iloraz inteligencji. No pewnie, na ulicy można zdobyć fałszywe papiery, ale to kosztuje. Aby zdobyć pieniądze, bezdomny musi je zarobić, ukraść, wyżebrać, albo znaleźć w śmietniku. Spróbuj znaleźć pracę bez dowodu tożsamości i adresu. Niektóre, cieszące się złą sławą miejsca, mogą cię zatrudnić, ale nie dadzą ci ani grosza, dopóki nie potwierdzą twojego adresu. Taki rodzaj półlegalnej premii dla nich. O czasu do czasu bezdomnemu udaje się znaleźć pracę w szarej strefie, ale zwykle te roboty są cholernie podłe. Jakaś kobieta może chcieć, żeby ktoś narąbał drewna, albo gang potrzebuje kuriera, taka tymczasowa pomoc dla świata przestępczego. Albo Don potrzebuje trochę krwi, albo nową nerkę. Albo może bezdomny zostanie sprzedany jakiemuś bezimiennemu koszmarowi, który oczekuje nienazwanych posług, takich, o jakich mówi się szeptem nawet w złej części miasta. Każde miasto ma swoje legendy, takie jak ta o Starym Dziewięć Życ, uliczniku, który opowiada mrozącą krew w żyłach historię o tym, jak otarł się o śmierć i był torturowany przez istoty, które nawet nie były ludźmi.

Niektórzy z umyślowo chorych nie znaleźli się tu z własnej woli; wyrzucono ich ze schronisk i szpitali w wyniku cięć budżetowych. Pogadajmy o zmniejszaniu deficytu budżetowego! Ci ludzie mają większą szansę, aby zostać zakwalifikowani jako coś więcej niż podludzie. Są w stanie dotrzeć do pomocy państwowej, ale oni też są skazani na niepowodzenie, bo nie mają stałego miejsca zamieszkania. Ale mogą używać adresu schroniska jako swojej skrzynki pocztowej, nawet jeśli wolą tam nie mieszkać, ani nawet nie sypiać. Co najważniejsze, umyślowo chorzy, którzy mają dowód tożsamości mają szansę na otrzymanie od państwa jakiejś pracy, jeśli tylko będą dalej kłamać na temat swojego adresu.

Większość uliczników w tych pierwszych dwóch grupach to prawdziwi kretyni, przegrani i zupełnie popieprzeni. Jest coś takiego jak strach przed szaleństwem; nie mówi się o nim od średniowiecza, ale w wewnętrznym mieście średniowiecze nigdy się nie skończyło. Dostęp do literatury jest utrudniony, a prze-

sąd i przekazywana ustnie tradycja kształtuje nasze spojrzenie na świat. Telewizja to coś-więcej-niż-życie; rozrywka, okno na niemożliwy świat. Opowieści, plotki, przechwałki – mowa jest rzeczywistością. Ten strach przed szaleństwem jest pierwotny, a pierwotne lęki szybko rosną w tym środowisku. No jasne, każdy psychiatra poda ci definicje choroby umysłowej; osoba musi prezentować określony genotyp, działają także czynniki środowiskowe, bez których choroba może pozostać w stanie spoczynku. Gówno prawda! Szaleństwo zagraża naszemu spojrzeniu na świat. A spojrzenie na świat to rzeczywistość. Rzeczywistość jest wszystkim. Szaleństwo stanowi zagrożenie dla samej istoty rzeczywistości. A większość ludzi czuje gdzieś w środku, że to musi być zaraźliwe. Więc unika się prawdziwych wirusów. Mogą zarażać! „Normalniejsi” członkowie środowiska wewnętrznego miasta nie zadają się z wariatami, aby zapobiec zakażeniu historiami o małych zielonych ludzikach, rządowych spiskach przeciwko weteranom, wampirach, które mordują się nawzajem kołkami przed nadejściem świtu, potwornych morderstwach dokonywanych przez seryjnych zabójców i lumpach, którzy zamieniają się w psy podczas pełni. Zdarza się, że strach normalnych ludzi pozwala ulicznym wariatom zobaczyć rzeczy, których nikt z nas nie widział. Ale niektórzy z nich zobaczyli rzeczy, których nikt nie miał oglądać, i ci znikają.

Reszta mieszkańców jest normalna, w każdym razie według powszechnie przyjętych zasad, ale ma pecha i musi mieszkać na ulicach, ciągnąc za sobą dzieci, żebrząc i grzebiąc w śmietnikach. Są to bezdomni, którzy szukają czego innego, nastolatki w ciąży, ofiary eksmisji, tymczasowo bezrobotni i zadłużeni w bankach. Życie na ulicach jest dla nich bardziej niebezpieczne niż dla szaleńców – bezdomny, który pragnie zająć szerzej akceptowaną pozycję w społeczeństwie przyjmuje wartości społeczne. Jest zdrowy na umyśle. Niepokojenie go nie przyniesie pecha. Zdrowy umysł jest dla tych ludzi ciężarem; nikt się ich nie boi, każdy może ich napisać lub zgwałcić nie obawiając się kary. Są zbyt mało ważni, by ktoś za nimi tęsknił, ale wystarczająco normalni, żeby nikogo nie przerażać. Większość z nich wygląda także lepiej i zdrowiej; to czyni ich głównymi kandydatami do ról w brutalnych filmach porno i do oddawania organów. A ponieważ pragną lepszego losu, głupszy z nich są bardziej łatwowierni, kiedy sprzedawca oleju z węża mruczy im do ucha, że jedyne, co muszą zrobić, to wciągnąć trochę tego nosem, albo uznać Lucyfera za swojego zbawcę, albo cokolwiek jest dzisiaj daniem głównym w menu ofiar. Wiem o czym mówię, uwierz mi.

Bezdomni zwykle niewiele mają wspólnego z seryjnymi zabójcami, gangsterami i innymi łowcami podziemia. Podręcznikowy seryjny zabójca jest zwykle choć w części powodowany impulsem seksualnym; ma zwyczaj zabijać ludzi określonej płci, przekonań seksualnych, rasy i w ogóle statusu socjalnego. Głód zwykle zabija ciążoty seksualne, więc niewielu seryjnych

zabójców pochodzi spośród wykolejeńców. Niewiele można wśród nich znaleźć ofiar. Oczywiście niektórzy młodzi degeneraci lubią podpalać bezdomnych i tak dalej, daje im to kopa, ale ponieważ wszyscy nimi gardzą, rzadko staje się to regułą.

Gangsterzy niemal zawsze zabijają zgodnie z regułą, ale zwykle zabijają siebie nawzajem. Kto gnatem wojuje, od gnata ginie. Zdarzają się wypadki, ale przeciętny chłopak lub dziewczyna z gangu nie chce zabić bezdomnego bardziej niż, powiedzmy, czterolatka. Najczęściej robisz zajazd, żeby przeciwnicy czuli stały strach, żeby ich zwieracze zaciskały się zawsze, kiedy ich ulicą przejeżdża zbyt wolno samochód, żeby czuli mdłości zatrzymując się na światłach. Celem zajazdu jest nie tylko zabijanie, ma on także siał terror. Czasem, jako pierwsze ostrzeżenie, należy tylko ostrzelać dom jakiegoś dupka, kiedy nikogo w nim nie ma. Wiadomość brzmi: „Słuchaj stary, wyrównaj rachunki, bo następnym razem ktoś może być w domu, kiedy zadzwonimy”. W zajazdzie chodzi o stosunki międzyludzkie całą gębą. Więc zabijanie kogoś, kto nie ma ze sprawą nic wspólnego nie ma sensu i szkodzi twojemu wizerunkowi. Gazety lubią robić dużo szumu wokół takich wypadków. O nie, zabili dziecko, chlip, chlip, bla, bla, bla. Nigdy nie mówią o tych, które się powiodły, chyba, że w formie krótkiej notatki, informującej, że zginęło tyłu i tyłu nastolatków. Nigdy nie mówią, że zrobiono to w rekordowym czasie, z chirurgiczną precyzją i niespotykaną liczbą ofiar. Nie obchodzi ich ta lepsza strona wydarzenia.

Obojętność

W ten weekend, 35 młodych ludzi zginęło w wojnach gangów.

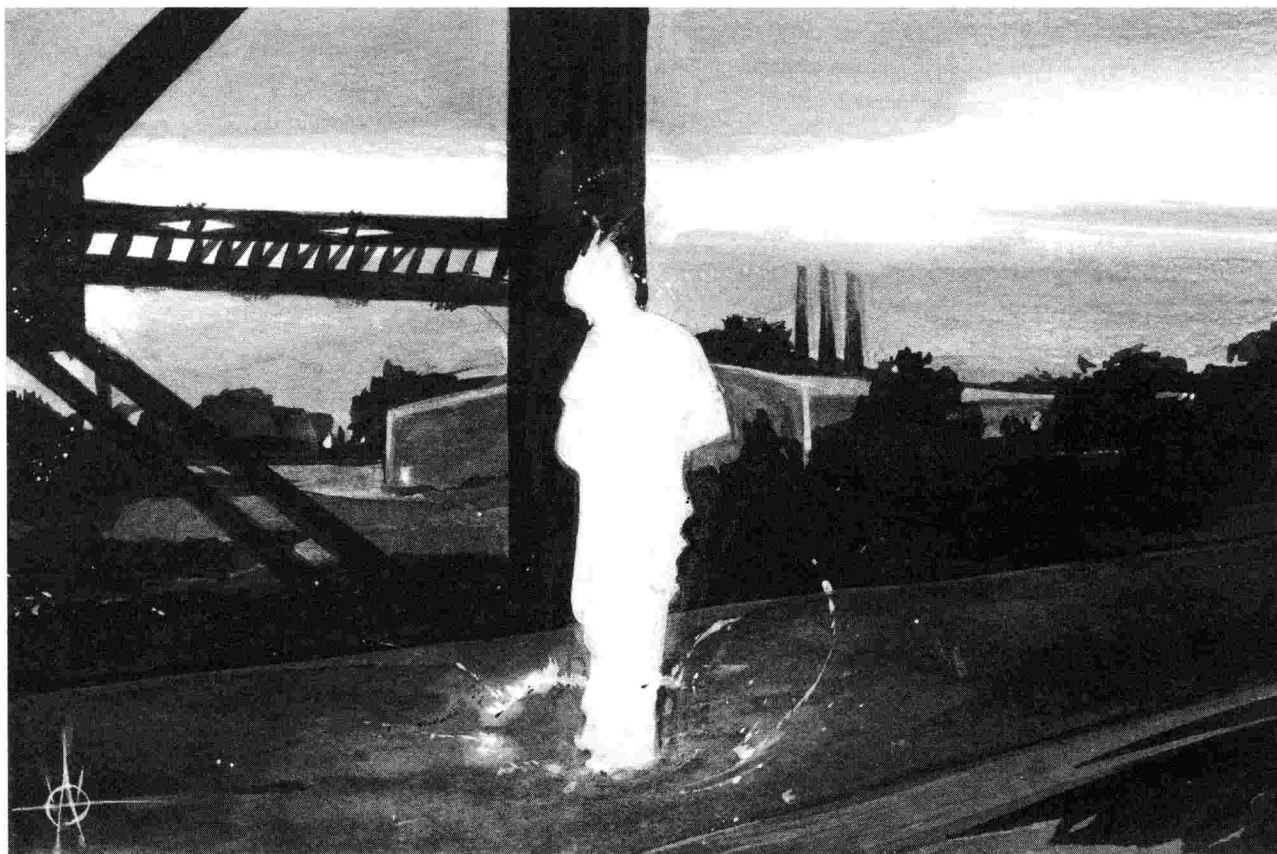
Teraz sport.

– Body Count, „Now Sports”

Po raz kolejny, czy ci, którym odpowiada status quo kiedykolwiek byli uczciwi w stosunku do tych, których pozbawiono praw. Zawsze, kiedy jakiś spasiony polityk chce zdobyć reputację i sprawić, żeby zapomniano o jego sprzedajności i pensji, skomli o bogatych wdowach i samotnych matkach i jak to musimy mieć zbalansowany budżet. Bogaci filmowcy uwielbiają podkolorowywać ulice w filmie tygodnia, ale nie zobaczysz tu żadnego z nich, dopóki getto nie zacznie płonąć, a nawet wtedy są tu tylko tak długo, jak długo pracują kamery. Ci, którzy tu mieszkają nie widzą żadnego gówna pochodzącego z góry, chyba że zaczyna ono padać im na głowy.

Chcesz wiedzieć, dlaczego nie gramy zgodnie z zasadami, Śnieżynko? Przez gniew. Prawy gniew, desperację i strach. Istnieje przekonanie, że to nie jest uczciwe. Prowadzi to do sytuacji, w której podrzędni rabusie czują się usprawiedliwieni okradając innych. Używamy swojego ulicznego sprytu, aby zdobyć jak najwięcej dla siebie i mamy w dupie każdego, kto stanie nam na drodze. Dlaczego ma nam zależeć, skoro wszyscy to olewają?

No dobra, jeżeli nadal chcesz iść na asfalt, to musisz być skretyniałym dobroczyńcą, który nie rozumiał ani sło-



wa. Może wytrzymasz jedną noc, ale nie wrócisz do domu taki, jaki byłeś. W najgorszym przypadku, przestaniesz ci za-
leżeć. Jeśli chcesz zmienić coś na lepsze, spójrz na sprawy z poziomu ulicy. Tylko nie tańcz wokoło i nie mów wszystkim, jak mają ulepszyć swoje życie. Skąd kurwa możesz wiedzieć, czego chce transseksualna prostytutka? Byłaś nią kiedyś? Albo chociaż jakąś znałaś? No to w porządku. Jeśli chcesz pozostać przy życiu, naucz się empatii.

Co bardziej prawdopodobne, wkroczyłaś w Ciemność poszukując władzy. Jest jej sporo do wzięcia

w tych twardych częściach miasta. Tu panują inne zasady. Co innego stanowi zaletę. Myślę, że będziemy mieli króla, jeśli komuś uda się połączyć siłę interesów z wież ze szkła i stali z najokrutniejszymi i najgwałtowniejszymi częściami miasta. A może wchodzisz do piekła idąc za głosem serca, by odnaleźć lub zamieszkać z kimś, kogo kochasz. W takim razie, powodzenia, a gdybyś miała kiedyś kłopoty w tej okolicy, powiedz, że znasz Blue Sonyę, i że jesteś pod moją opieką. Teraz już idź.



Jedyna Droga Prowadzi w Dół (Kultura)

*Nikt nie jest bezpieczny w wyścigu szczurów
Więc miej kumpli w pobliżu i zawiązane buty.
– EPMD, „Nobody’s Safe Chump”*

Środa, 16 lipca



Czemu nie pada, lubię deszcz. Wszyscy się chowają, jakby miał ich zabić, masz całe miasto dla siebie, kiedy pada. Nikt cię nie zaczepia, jest spoko.

Timboots jest jak deszcz, chłodny, i wszyscy się przed nim chowają, jakby miał ich zabić, różnica polega na tym, że on naprawdę by mógł. Jest w porządku dla przyjaciół, ale dla innych jest najgorszym koszmarem, chce być jak Potwór

Kody, olewającym wszystko Gangsterem. Uważa, że na

świecie jest zbyt wielu ludzi. Mawia, że to jest jak R. I. P., spoczniesz w pokoju, kiedy umrzesz, a świat będzie mógł to zrobić, kiedy wszyscy umrzymy, nie będzie wojen, bólek, głodu, ani w ogóle niczego. Jest trochę pokrecony, ale nikt z nim nie zadziera, w każdym razie nie przez długi czas. Większość chłopaków zawsze znajduje jakiś powód do zadymy, może przywitałeś się z ich dziewczyną, może krzywo na nich spojrzaleś, może nosisz czerwone ciuchy zamiast niebieskich, może nazwałeś ich Matkę śmierdzącą suką, ale Timboots wycisnie z ciebie gówno za to, że oddychasz jego powietrzem. W zasadzie ma tyle samo sensu, ale niektórzy nie patrzą na to w ten sposób.



Ludzie

*To ludzie, których spotykasz,
Kiedy idziesz ulicą,
To ludzie, których spotykasz codziennie.*
– Ulica Sezamkowa

Ludzie ulicy nie są ani pionkami ani pasożytami. Na wypadek, gdybyś popełnił błąd myśląc, że wszyscy mieszczą się w podziale na „kanciarzy” i „ofiary” pamiętaj, że ludzi nie można zasufladkować, nawet tutaj. (Statystyki dla tych, którzy ich potrzebują podano w rozdziale piątym).

Kiedy już zostało to podkreślone, są pewne rzeczy, które można powiedzieć o ludziach z miasta. Po pierwsze, nie wszyscy są kryminalistami, nawet jeśli przyjmujemy szeroką definicję tego słowa. Po drugie, nie wszyscy są również owcami. Wielu ludzi po prostu próbuje tu przeżyć i nawet oni nie pasują do żadnego podziału na „biednych” i „bogatych”. Chociaż życie na tym miejskim pustkowiu jest naprawdę ciężkie, niektórzy miejscowi radzą sobie nieźle. Inni jakoś żyją, ale chociaż robią to uczciwie. Kryminaliści noszą maskę miasta, ale za tą maską ukrywa się także wielu innych ludzi.

Ludzka Natura

Każdy, kogo spotkasz – zabójca Mafii, koreański sklepikarz, zamożna matka, aktywista organizacji Jedzenie

zamiast Bomb – jest jednostką, mającą swoje miłości, lęki, motywację i niedoskonałości. Chociaż środowisko kształtuje charakter (patrz Rozdział Pierwszy i Trzeci), każdy pozostaje istotą ludzką, a jest to coś, co powinni pamiętać szalejący za mocą magowie i szalejący Garou. Jeśli chodzi o stronę prawną, zabicie człowieka jest przestępstwem; nawet, jeśli dokonano go w miejscu, gdzie nie bywają policjanci: udupią cię, jeśli cię złapią na gorącym uczynku. Jeśli chodzi natomiast o samych ludzi, to uważają na siebie, czyniąc się trudnym celem. W wewnętrznym mieście, instynkt samozachowawczy jest ci przypisany od urodzenia. Ludzie ulicy, nawet jeśli są Sprzymierzeńcami, Kontaktami albo Zdominowanymi sługami – zwykle nie pójdą pod grad kul, nie pokażą odkrytego gardła, ani nie zabiją twojej byłej żony bez jakiegś nagrody za ryzyko. Nawet, jeśli ją dostaną, mogą cię wykiwać, albo przynajmniej zapamiętać, co dla ciebie zrobili i wykorzystać to później. Pamięć ulicy trudno zabić, o ile to w ogóle możliwe.

Ludzie w Świecie Mroku boją się. I mają powód; zdarzają się rzeczy, które sprawiają, że powinni się bać, a których nie potrafią wytłumaczyć. Znajdowane są okaleczone w straszny sposób ciała. Ludzie znikają czasem w środku dnia. Dziki śmiech rozlega się gdzieś wysoko nad tobą, a ludzie dawniej ci bliscy stają się obcy i inni. Wszystko idzie źle na tym świecie i niewielu śmiertelników wie dlaczego tak się dzieje. Ludzie ulicy żyją w strachu.

Wymiana

Ważna jest znajomość miejscowego systemu handlowego. Choć narkotyki są tu powszechne, nie zawsze jest tak z pieniędzmi. Ale za to kluczowym elementem handlu jest informacja. Niezależnie od tego, co i gdzie robisz, ktoś to zwykle zauważa. Przy odpowiedniej zachęcie facet od stolika warcabowego, barman, dziwka albo gli-niarz mogą przypomnieć sobie bardzo ciekawe rzeczy. Czy są one prawdziwe, to już twój problem.

Częstą walutą w przypadku problemów finansowych jest dług. Wielu ludzi zajmuje się wymianą – przysługa za przysługę, przedmiot za przedmiot. Bezdomna kobieta z ulicy obok chętniej będzie cię informowała, jeśli znajdziesz jej miejsce do spania, albo odzyskasz jej ulubioną książkę od gnojków, którzy ją zabrali, niż gdybyś zaofiarował jej plik banknotów. Mogłaby poczuć się obrażona, w końcu nie jest jakąś puszką na ofiary. Chociaż wielu ludzi tonie w długach, większość unika oddawania zbyt dużej części swojej wolności, niezależnie od tego, czego potrzebują. Jeśli któryś z nich zorientuje się, że nie będzie mógł się wypłacić, wynosi się z miasta. Wtedy powodzenia w szukaniu tego kontaktu.

Duma i honor również wiele znaczą. Kiedy nie masz pieniędzy, wtedy twój szacunek do samego siebie staje się jeszcze ważniejszy. Tak jak wymieniona wyżej bezdomna, większość ludzi ulicy nie znosi dobrze nawet zasugerowanych zniewag – tutaj często zabija się za mniej. Gangsterzy wstępują do gangów poszukując respektu; w końcu, kiedy jesteś członkiem, ludzie boją się ciebie, chronią cię i troszczą się o ciebie. Pieniądze są w porządku, ale respektu nie da się kupić. Honor, jako przedłużenie respektu staje się nieprzekraczalną barierą. Pamiętaj, że jeżeli twoja reputacja zostanie zepsuta (przez twoje własne czyny albo słowa innych ludzi), wtedy twój respekt zostaje spuszczoney w kiblu. Stąd, ludzie miasta trzymają się swojego honoru o wiele dłużej, niż robiliby to inni. To właśnie czyni ćpunów tak żałosnymi – nie tylko zniszczyli swoje ciała, wysikali także szacunek do samych siebie, i nikt ich teraz nie szanuje.

By przetrwać w ulicznym piekle, ludzie miasta ogłdają się za siebie. Nawet najuczciwsi z ludzi – w każdym razie większość z nich – nie są na tyle naiwni, aby wierzyć w ludzką dobroć. Każdy ma swoje miejsca na ulicy; nowo przybyli powinni się przygotować, aby je opłacić. Starzy mieszkańcy już znają stawkę.

Klasa

Chcemy wierzyć, że żyjemy w bezklasowym społeczeństwie. Ludzie z ulicy wiedzą, że to gówno prawda. Z samej definicji, tak zwani podklasowcy doświadczały wyobcowania, jakiego nie potrafią sobie wyobrazić ludzie z klasy średniej. To kształtuje spojrzenie, zachowanie i poglądy nawet najłagodniejszych ludzi ulicy. Ludźmi blisko dna mogą być głodujący studenci, upadli milionerzy, robotnicy lub prawdziwi biedacy – nikomu nie sprawia różnicy, skąd pochodzisz. Liczy się to, gdzie jesteś teraz.

Wydaje się być częścią ludzkiej natury, że ci, którzy mają pieniądze i władzę chcą zawsze mieć ich jeszcze więcej. Te pieniądze muszą od kogoś pochodzić i nie trzeba Karola Marksa, żeby zobaczyć chciwość, którą kierują się kamienicznicy, lichwiarze i skorumpowani politycy, kiedy zabierają biednym z kieszeni. Kiedy poszerza się przepaść między bogatymi i biednymi, ci ostatni wpadają w prawdziwą depresję. Nic się nie liczy, nic nie można zmienić, więc do diabła – róbcie, co chcecie. Co jeszcze ci zrobią? Czego jeszcze nie wzięli? Kiedy patrzysz na to w taki sposób, miejski brak zaufania ma sens.

Niemal każdy stara się ustawić w życiu lepiej. Pieniądze mogą wiele zmienić, a wygląd można udawać. Nie jest trudno wykiwać jakiegoś biznesmena, albo zmienić uciekinierkę z domu w prostytutkę. Za pieniądze można kupić na ulicy wiele rzeczy, ale respekt nie jest jedną z nich. Niektórzy ludzie nie nauczyli się jeszcze pewnych rzeczy – że bycie bogatym, albo chociaż wyglądanie na bogatego wyróżnia cię z tłumu. I często czyni następną ofiarą. Ludzie, a w szczególności ludzie ulicy nie lubią, kiedy ktoś wygląda na bogatszego niż oni, chyba, że jest kimś ważnym.

W europejskich miastach, klasy dzieli wyraźnie narysowana linia. Wiele subkultur zostało stworzonych, bo angielskim i niemieckim dzieciakom nie podobała się wyższa klasa. Popularność muzyki punk, hip-hop, reggae, heavy metal i rave zaczęła się w wewnętrznych miastach w Europie, gdzie sfrustrowana klasa robotnicza – lub klasa żebracza – zamieniły swój gniew w muzykę. To samo działo się w Ameryce; od lat siedemdziesiątych większość robotników widziała, jak ich płace maleją, ich wydatki rosną, a możliwości ograniczają się do trzech dróg: „uczciwej” biedy, ciężkiej pracy i przestępstwa.

Uraza do tych, którzy „mają” żywnia przez tych, którzy „nie mają” owocuje przestępstwem, chociaż zwykle jego ofiarą padają ludzie, którzy również nie posiadają nic. Jeśli to nie ma dla ciebie sensu, przypomnij sobie, kiedy ktoś ostatnio oszukał cię tak bardzo, że aż bolało. Przypomnij sobie swoją wściekłość. I wyobraź sobie, że czujesz się tak przez całe życie. Wielu ludzi z niższej klasy nie sądzi, aby w przyszłości czekało na nich coś więcej niż ten gniew. Wszystko, co potrafi go trochę złagodzić – religia, telewizja, przemoc i inne narkotyki – jest lepsze, niż ta niekończąca się frustracja. Jeśli chcesz grać na ulicy, to pomaga ją zrozumieć.

Miejska Plemienność

Przemoc jest charakterystyczna dla ludzi, którzy poszukują tożsamości. Kiedy ludzie tracą tożsamość, stają się agresywni.

...W sytuacji skrajnej morderstwo staje się prostą formą przemocy, która w społeczeństwie sponiewieranym przez technologię, określa czy jesteś prawdziwy.

– Nelson Thall

Ktokolwiek powiedział, że wszyscy możemy żyć jak bracia, nigdy nie spędził ani chwili w mieście. Jeśli chcesz zobaczyć podziały rasowe, są tutaj. Wielu ludzi chce zła-

mać bariery, ale dzielnice są twardo podzielone kolorowymi zaporami, a miejscowi chcą, żeby tak zostało.

Chociaż wielu ludzi stara się zmienić miejsce, w którym umieściło ich życie, większość grup etnicznych – od czarnych do Irlandczyków, od chińskich imigrantów do kambodżańskich uciekinierów – zwykle kończy oddzielenia od innych w tej samej dzielnicy. Dzieje się tak z powodu imigracji (przeprowadziłeś się kiedyś do kraju, którego językiem nie mówiłeś? Z kim byś zamieszkał?), dobrych intencji (kiedyś projekty zabudowy wydawały się dobrym pomysłem), prawnej segregacji (zabronionej tylko technicznie w Stanach przez ostatnie 35 lat) i zwykłych uprzedzeń. Kiedy łączą się segregacja i podporządkowanie (prawdziwe lub zmyślane), rezultatem jest wrogość w stosunku do każdego, kto przychodzi z zewnątrz. Czy chodzi o Włoszkę odwiedzającą czarnego faceta, czy Kubańczyka, który wprowadza się ze swoją białą dziewczyną, czy żydowskiego sklepikarza, który chce otworzyć sklep w koreańskiej dzielnicy, wiele trupów może zaświadczyć, że wydarzenia często idą złym torem.

W większości miast są miejsca, gdzie jakaś grupa etniczna dominuje. Reakcja na przedstawiciela innej grupy etnicznej może wahać się od obojętności do morderstwa, zależnie od tego, jak ostrożnie porusza się przybyś. Tylko przechodzi? Niech wie, że jest w twoim domu. Chce coś udowodnić? Zabierz mu forsy i pokaż wyjście. Chce otworzyć sklep? Zniechęć go. Pieprz swoją siostrę? Zabij gnoja.

„Grupa etniczna” nie odnosi się tylko do rasy, ale także do religii, narodowości, orientacji seksualnej, a nawet polityki czy sportu. Kubańczyk w dzielnicy portorykańskiej nie będzie mile widziany, chociaż obie narodowości mają wspólne korzenie. Jeśli kibicujesz Chelsea, nie daj się złapać w dzielnicy Arsenalu!

Niestety, te współczesne klany nie chronią się tak, jak ich poprzednicy. Chociaż miejskie wspólnoty chronią swoich, ich kryminaliści łupią sąsiadów. Większość dobrych uczynków – i większość przestępstw – dokonywanych wewnątrz miejskich gett zostaje „w rodzinie”. Może to być pomocne, jak straż osiedlowe lub komitety blokowe, lub niszczące, jak wojny wewnątrz gangów, uzależnienia, lub przemoc w rodzinie – źródła śmierci w wielu grupach etnicznych. Smutne, ale prawdziwe: większość okradzionych i zabitych padła ofiarą „swoich”. Niektórzy twierdzą, że ten fenomen jest zamierzony, że pewne zewnętrzne organizacje chcą (wpisz nazwę według własnej woli), aby oni się sami powybijali. Kto wie? W Świecie Mroku mogą mieć rację.

Subkultury

Subkultury stanowią rozszerzenie mentalności klanowej; wspólna płaszczyzna między jednostkami staje się większa niż rasa lub płeć. Ludzie mają skłonność do trzymania się tego, co znają, szczególnie we wrogim sobie miejscu. A niewiele jest miejsc równie wrogich, jak miejskie pustkowia.

Te uogólnienia nie przesądzają istnienia oficjalnych „drużyn” lub „typów postaci”. Członkowie rzadko uważają

się za część tej samej „rodziny”, nawet jeśli łączą ich podobieństwa, to większość ludzi „należy” do więcej niż jednej grupy. Większość ludzi w tych subkulturach używa jednak określeń, które tylko oni rozumieją, uważają te same rzeczy za święte i spędzają czas w podobny sposób. Większość wie coś o podobnych sobie, nawet, jeśli tylko tyle, ile można usłyszeć w opowieściach. Wprawdzie nie znajdziesz Domu Pracy Muzycznie Niedostosowanych, widać pewne podobieństwa w ludziach, których tak się określa.

„Uczciwi” Ludzie

To określenie jest nieco mylące – niektórzy z nich są bardziej zepsuci niż kryminaliści. Ale cóż, społeczeństwo widzi niektóre grupy jako „normalniejsze”, lub bardziej przestrzegające prawa niż inne. Te subkultury tworzą większość społeczeństwa wewnętrznego miasta.

● **Ludzie pracy:** Robotnicy drogowi, kierowcy autobusów, służące, mechanicy – to ludzie, którzy sprawiają, że miasto działa. Od kelnerki do pracownika działu przeładunku, ci niemal niewidzialni ludzie tracą ów „blask”, który mają częściej spotykane archetypy ludzi ulicy. Pomimo tego, tysiące tych członków „subkultur” stanowią największy procent ludności w każdym miejscu w mieście – klasę pracującą.

● **Rodziny:** Jasne, każdy ma rodzinę, ale ci ludzie albo próbują wyciągnąć jak najwięcej z trudnej sytuacji, albo zamykają się we własnym gronie. W obu przypadkach rodziny identyfikują się ze sobą tak mocno, że wszyscy nie należący do nich stają się mało ważni. Rozbite rodziny, wielkie klany, świeżo poślubieni kwalifikują się do jednej z subkultur. Jeśli do niej należysz, prawdopodobnie utknąłeś. Czy upadasz, czy się wznosisz, zabierzesz swoją rodzinę ze sobą.

● **Aktywiści:** Ludzie, którzy muszą nadać znaczenie swojemu życiu często przybywają do wewnętrznego miasta, aby coś w nim zmienić. Niektórzy ponoszą porażkę, innym się udaje, ale większości udaje się utrzymać taki stan równowagi, który uniemożliwia temu miejscu zapadnięcie się prosto do piekła. Bezdomni adwokaci, nauczyciele, dostarczyciele żywności mają tu pełne ręce roboty. W niektórych miastach więcej trudności robią im urzędnicy niż kryminaliści, którzy często potrafią poznać się na tym, co aktywiści próbują zrobić.

● **Ulicznicy:** Poszukujące dreszczyka emocji bogate dzieciaki, zboczeńcy, znudzone gospodynie domowe i pragnący wrażeń mieszkańcy przedmieścia ściągają do miasta w poszukiwaniu swojego narkotyku. Chociaż wielu takich ludzi przybywa do miasta samotnie, sprytniejsi poruszają się w grupach. To, czy poszukują kokainy, zakazanych doświadczeń seksualnych, kradzionego towaru, nowych przyjaciół, czy przedwczesnej śmierci, zależy tylko od nich, ich upodobań i ludzi, których spotkają.

● **Ludzie Biznesu:** Wszyscy sklepikarze, właściciele pizzerii, lombardów a także kamienicznicy mogą „uczciwie” zarobić pieniądze prowadząc w mieście swój interes. Chociaż większość tych przedsiębiorców jest uczciwa, bardzo wielu winduje ceny i oszczędza na wydatkach, aby zarobić

jak najwięcej. W końcu, kogo obchodzi, czy frajerzy w twoim budynku mają ogrzewanie, skoro płacą czynsz? Różnice między „twoją etyką pracy”, a „tymi leniwymi szumowinami” także prowadzą do problemów; przepaść klasowa (patrz wyżej) powoduje wiele starć na ulicach.

● **Służby publiczne:** Gliniarze, nauczyciele, strażacy, urzędnicy miejscy, pracownicy komunalni – ci ludzie opiekują się miastem w czasie jego nieustającego kryzysu. Większość z nich ogląda najgorsze rzeczy, jakie slumsy mają do zaoferowania, a wielu z nich ryzykuje życiem po prostu przychodząc do pracy, a mimo to zarabiają w rok tyle, ile handlarz narkotykami dostaje w tydzień. Niektórzy ulegają korupcji, biorą łapówki i stają się zgorzkniali; niektórzy po prostu odmawiają pracy w pewnych miejscach i te okolice upadają jeszcze szybciej; ale mimo to, niektórym udaje się wytrwać. Pomimo fatalnych warunków pracy i gównianej pensji, ludzie ci słuchają głosu powołania, na który zasługuje niewiele miast.

● **Organizacje religijne:** Jest wiele dusz do zbawienia. Czy jest lepsze miejsce, aby rozpocząć? W biedzie i nie-szczęściu, wiara często staje się jedynym, do czego można się zwrócić. Kościoły, misje, schroniska, kultury, kręgi i grupy religijnych aktywistów mają wielu zwolenników. Ich działania mogą wahać się od karmienia bezdomnych do poświęcania noworodków Szatanowi. Bóg nie umarł w mieście – przybrał tylko wiele form. Nie wszystkie są przyjemne.

„Odrzuceni”

Być może te grupy nikomu nie zagrażają, ale reszta społeczeństwa widzi je jako dziwne, bezwartościowe lub niebezpieczne. Większość z nich łączy się silnymi więzami z sobie podobnymi, by uniknąć prześladowań. To czy działają skutecznie, jest dosyć dyskusyjne. Bywają też najbardziej samotnymi mieszkańcami miasta; niewiele innych grup, nawet kryminaliści, ma z nimi cokolwiek wspólnego. Oczywiście, poza traktowaniem ich jako zdobywczy.

● **Włóczędzy i samotnicy:** Ludzie ci z jakiegoś powodu stracili wszystko. Wielu to uzależnieni, niektórzy są szaleni, a inni to rebelianci lub pozbawieni szczęścia. Niezależnie od powodów, są oni w najlepszym razie unikani, w najgorszym – atakowani. Wszyscy oni: żebraczki, pijacy, włóczędzy mogą być w dowolnym wieku; najtragiczniejszy jest los dzieci ulicy, które dorastają praktycznie niezauważone – jeżeli w ogóle mają szansę dorosnąć.

● **Bezdomni:** To może się zdarzyć każdemu; utrata pracy, bankowa egzekucja mienia, nagła choroba bez ubezpieczenia zdrowotnego. Wielu z nich chce pracować, ale nie mają samochodu, referencji i miejsca, gdzie mogliby się umyć. Kto ich zatrudni? Uciekinierzy, młode pary, ofiary AIDS, weterani i inni, którzy nie mają dokąd pójść, kończą na ulicy. Często powodem depresji w jaką wpadają jest obojętność, jaką dają im odczuć ludzie na ulicy. Niektórzy zwracają się na drogę przestępstwa, aby się uwolnić, ale większość po prostu próbuje przeżyć i ma nadzieję na poprawę swojego losu.



● **Szaleńcy:** Są to żyjący wśród nas wariaci, prawdziwi psychotycy, których majaczenia mogą okazać się przerażające. Seryjni zabójcy, ćmy barowe, nałogowi zadymiarze, miejscy pustelnicy i ludzie, którzy wykrzykują okropności w pustą przestrzeń przerażają nawet najtwardszych kryminalistów. Większość z nich woli przebywać w samotności, ale niektórzy łączą się w grupy (patrz Gangi Uliczne), albo pilnują swoich spraw, niewiedocznii, dopóki jakiś ich czyn nie sprawi, że ich szaleństwo stanie się cudzym problemem.

● **Głodujący artyści:** Każdy chce być w show biznesie. Ale nie każdy może. Większość dużych miast ma swoje centra kulturalne i uniwersytety, na których zbierają się tancerze, muzycy, pisarze i aktorzy. Część z nich pracuje często, czekają na swoją szansę, inni tylko udają, przesiadując w barach, szkołach i klubach, próbując wyglądać artystycznie. Chociaż większość głodujących artystów to ludzie młodzi, są tacy, którzy żyją tak od długiego czasu. W każdym razie, mogą to być najbardziej interesujący ludzie, jakich mogą spotkać twoi gracze.

● **Seks profesjonalści:** Jak doskonale wiedzą prostytutki, striptizerki, alfonsi, ochroniarze, właściciele sex shopów i operatorzy seks telefonów – seks to dobry interes. Różnice są tu wielkie: od bosych narkomanek i nienetnych prostytutek do luksusowych call girls, masażystek i specjalistek wysokiej klasy (patrz dalej w tym rozdziale). Seksualne podziemie, w którym zbierają się ludzie o nietypowych gustach, charakteryzuje się podobnym podziałem. Choć wielu „dewiantów” jest równie praworządnych jak ktokolwiek inny, homoseksualiści, Lalki Krwi, fetyści, transwestyci i miejskie prymitywy są często traktowani jako wybryki natury przez „normalnych” ludzi, którzy uważają ich praktyki za odrażające... lub kuszące.

● **Muzycy nie dostosowani:** Chociaż punki, raperzy, raverzy, metalowcy, miejscy kowboje, Goci i Rastafarianie nie mają na pozór wiele wspólnego, wszystkie te subkultury coś łączy: młodość, wyalienowana osobowość, rebelia i przynależność określana głównie przez muzykę, której słuchają. Ludzie z zewnątrz mogą uznać ich za gangsterów, ale niewielu z nich popełnia poważniejsze przestępstwa niż kradzieże w sklepach albo zakup alkoholu bez dowodu osobistego. Ich ubrania, język i sposób spędzania czasu odzwierciedlają – i wywierają wpływ – ich muzyczne upodobania. Jeżeli tego nie rozumiesz, po prostu pierdol się!

Niezależni Przestępcy

Stanowią aktywne zagrożenie dla społeczeństwa i działają według reguł, które sami ustalają. Inaczej niż organizacje omówione w tym rozdziale, ludzie ci odpowiadają tylko przed sobą. Choć większe grupy mogą hamować ich poczynania lub zaopatrywać ich w narkotyki, nie ma tu inicjacji, stopni, ani formalnej przynależności. Albo należysz, albo nie.

● **Pospolici przestępcy:** Kieszonkowcy, włamywacze, seryjni gwałciciele, zabójcy, a nawet prywatni detektywi. Oni nie odpowiadają przed nikim. Inaczej niż zorganizowane gangi, działają oni szybko i cicho. Zajmują się

wszystkim, od wykroczeń do poważnych przestępstw i zwykle wiedzą o innych pospolitych przestępcach więcej, niż chcą powiedzieć. Wielu graczy mieści się w tej kategorii – samotny uliczny łowca w pogoni za własnym przeznaczeniem, i do diabła z prawem.

● **Oszuści:** szarlatani, szulerzy, bilardziści i oszuści seksualni zarabiają pieniądze na naiwności innych ludzi. Może to co robią jest przestępstwem, a może to po prostu nieco zniekształcona legalna działalność, tak jak oszustwa pocztowe, łańcuszki szczęścia, czy zakłady. W każdym razie, oszuści pojawiają się jako kumple, wykorzystując sprzyjające okoliczności, zabierają tyle pieniędzy, ile mogą i znikają. Niektórzy pracują w grupach, ustawiając frajerów dla swoich kumpli, a inni działają sami. Zarabia się nieźle, a ryzyko jest nieco niższe niż przy handlu narkotykami albo działaniu przemocą.

● **Handlarze niewolników:** Niewolnictwo nie zniknęło; jest nielegalne, ale kwitnie za zamkniętymi i strzeżonymi drzwiami, w magazynach i seks salonach, których nie odważają policjanci. Ludzi porywa się z przystanków autobusowych, rogów ulic i centrów handlowych, inni sprzedają się za narkotyki, miłość i inne używki. W każdym razie, handlarz oddaje istotę ludzką innej, otrzymując za to wynagrodzenie. Niektórzy z nich handlują zamiast tego zwierzętami (patrz Dodatek), albo pracują dla większych organizacji, jak Yakuza, albo Mafia meksykańska. Niektórzy sprzedają taną siłę roboczą, na przykład nielegalnych imigrantów, inni dziecięcych aktorów porno, albo dawców organów. Kim trzeba być, aby handlować ludźmi? Cóż, czy nie robimy tego wszyscy w ten, czy inny sposób? Może handlarz jest po prostu szczerzy w tym, co robi. A może to po prostu chory świr. Kto wie?

● **Zawodowi złodzieje i przemytnicy:** samochodziarze, włamywacze, czy złodzieje biżuterii zarabiają na życie zabierając cudzą własność. Niektórzy sami wykorzystują kradziony towar, inni ukrywają go, albo odsprzedają. Większość z nich ma swoje terytorium, na którym mają układy z gliniarzami i mafią, ale wielu niezależnych kręci się tu i tam, unikając wpadki, ciągle zmieniając obiekt zainteresowań. Przemytnicy zajmują się wszystkim od narkotyków i broni do kradzionych towarów; jeżeli jest rynek, znajdą się klienci. W zasadzie większość profesjonalnych złodziei i przemytników unika stosowania przemocy – po co ryzykować zwiększenie kary? – i żyją w spokoju. Ci w gorącej wodzie kąpani szybko się kończą. Spryciarze wiedzą, że wygrywa ten, kto przetrwa.

● **Seryjni zabójcy:** Jednym z najbardziej przerażających znaków naszych czasów są mordercy, którzy zabijają tylko dlatego, że mogą. Może są nienormalni, a może zbyt normalni – uważają się za nową rasę, łowców, którzy odstrzelili część ludzkiego stada. Dreszczyk sprawia, że czują, że żyją. Niektórzy pracują w grupach, oferując makabryczne nagrody za pomysłowe zabójstwa; inni działają samotnie, czasem biorąc sobie ucznia lub dwóch, kiedy robi się gorąco. Urodzeni Mordercy, Henry: Portret Seryjnego Zbójcy, Wzrosy – oto medialne ikony seryjnych zabójców. Czy ich moralność tak bardzo różni się od moralności wampira, Garou, albo Eutanatosa? To może być dobre pytanie...



Zorganizowana Przestępczość



Johnny Brunetti szarpał nerwowo kołnierzyk koszuli, nie mogąc się doczekać spotkania. Cholernik był trochę za ciasny, a czekanie w pełnym słońcu nie pomagało.

W końcu podjechał samochód – ciemnoczerwony Cadillac z przyciemnionymi szybami, wóz Stefana Marrery. Kiedy Johnny schodził z chodnika, usłyszał trzask odblokowującego się zamka centralnego, więc bez słowa otworzył drzwi i usiadł na przednim siedzeniu.

W samochodzie było przyjemnie chłodno i ciemno. Johnny poczuł się trochę nieswojo.

– Cześć Steve, jak leci? – zapytał kierowcę.

Stefan Marrera był zimnym, twardym mężczyzną i nawet elegancki garnitur, który miał na sobie nie mógł ukryć tego, jaki był niebezpieczny. Rzucił okiem na Johnniego.

– W porządku. Znasz Paula DeLucę? – zapytał, wskazując na mężczyznę siedzącego na tylnym siedzeniu.

– Nie, nie poznaliśmy się. – Johnny odwrócił się na fotelu, żeby móc podać mu rękę. – Miło poznać – powiedział, ściskając mu dłoń. DeLuca nie odpowiedział.

– Co się dzieje, Steve? Po co mnie wzywałeś?

– Musimy się z kimś spotkać. W banku numerków na Trzydziestej Siódmej.

Johnny zawahał się przez moment i zapytał: – Tam? Czy coś jest nie tak? Nie prowadzę dobrze interesów?

– Nie Johnny, nie prowadzisz. Sprawdziliśmy. Brakuje pięciu kawałków.

Johnny zblił.

– Słuchaj, Steve. Nic o tym nie wiem, przysięgam. Wszystko szło dobrze, naprawdę dobrze, nie wiem, kto...

Marrera machnął ręką na oślep, uderzając Johnniego wierzchem prawej dłoni i przecinając mu skórę na twarzy diamentowym sygnetem.

Zamknij się! – warknął, nie odrywając oczu od drogi. – Lucky Frankie wszystko sypnął, kiedy go wypytałeś. Wiemy, że brałeś forszę z nadwyżek. Podejrzewaliśmy coś już wcześniej. Teraz wiemy dlaczego.

– Steve, przysięgam, że to nie ja! Przysięgam!

Marrera nie odpowiedział.

Kilka sekund później Johnny zapytał słabnącym głosem: – Z kim jedziemy się spotkać?

– Z Gino Inserrą – odpowiedział Marrera.

Johnny zblił jeszcze bardziej. Inserra był przedsiębiorcą pogrzebowym.

Definicja słowa „kryminalista” jest na ulicy dość nieostra. Dla ludzi z zewnątrz, kryminalista łamie prawa społeczeństwa dla własnych korzyści i nie obchodzi go, ile bólu powoduje. W świecie podziemia, większość ludzi dysponujących władzą i prestiżem jest w powszechnej opinii „kryminalistami” – łamią prawo, aby dostać to, czego chcą. Do ludzi takich jak Blue Sonya te prawa – podobnie jak prawa normalnej rzeczywistości – po prostu się nie od-

noszą. Są nie tylko bezużyteczne, ale także śmiertelne. Odgrywanie praworządnego gnojka może cię zabić.

Niektórzy ludzie są jednak kryminalistami bardziej niż inni; to co robią, może być pragmatyczne, ale na pewno nie jest przyjemne. Bardzo często ci ludzie zbierają się, by utworzyć organizację mającą określony cel – przemysł narkotyków, ochrona, zemsta, zysk lub przetrwanie. Takie organizacje są zwykle równie niebezpieczne dla siebie nawzajem, jak dla swoich ofiar. Wojny wybuchają z powodu terytoriów, urazy, pieniędzy, albo ogólnych zasad. Niezależnie od tego, którą stroną ulicy kroczy mistyk, wcześniej czy później znajdzie się na muszce czyjegoś pistoletu.

Cele i Motywy Zorganizowanej Przestępczości

Cele i motywy dosłownie każdej grupy przestępczej mogą zostać podsumowane dwoma słowami: pieniądze i władza. Pieniądze są oczywiste; przestępcy organizują się w nadziei na maksymalizację swoich dochodów. Władzę jest nieco trudniej zdefiniować; ogólnie jest to możliwość wyznaczania własnego kursu i kontrolowania życia innych. Oznacza to także zachowanie wolności przez unikanie albo kontrolowanie policji i innych organizacji – śmiertelnych i nie tylko.

Nietrudno zauważyć, że większość zorganizowanych grup przestępczych, od gangów ulicznych po tongi, koncentruje się wokół grup mniejszościowych. Nawet na swojej ojczyźnie, Mafia, Yakuza i Triady troszczą się bardziej o dobro zwykłych ludzi (jeżeli ci współpracują) niż o klasę rządzącą. Pomimo swoich czynów, takie grupy oferują swoim członkom i podopiecznym pewien rodzaj ochrony – a w każdym razie tak uważają – przed przybyszami i zaborczymi urzędnikami. Dla pozbawionych praw imigrantów i wyrzutków, przestępstwa, w które angażują się grupy są formą rebelii, zemsty i walki o prawa. Chociaż nie robi to różnicy ich ofiarom, grupy przestępcze nie uważają się za „złe”, uważają, że robią tylko to, co trzeba, żeby przetrwać w ciężkim świecie. I pieprzyć każdego, kto wejdzie im w drogę.

Członkowie organizacji mają zwykle pewną władzę w podziemiu; niektórzy posiadają też wpływ w „normalnym” świecie z powodu swoich pieniędzy, prestiżu, pozycji, umiejętności lub innych czynników. Niektóre organizacje celowo poszukują władzy cywilnej – przywódcy karteli narkotykowych startują w wyborach do najwyższych władz w swoich rodzinnych krajach. Władza członków organizacji może być ograniczona przez niemal feudalne obowiązki i „szacunek”, jaki są winni innym, potężniejszym od siebie, lub przez czujne oczy policji, ale mimo to nieco władzy pozostaje. Wielu kryminalistów nie potrafiłoby żyć inaczej; nie zamieniliby swojego życia, choć może niebezpiecznego, na przewidywalne i nudne życie urzędnika, albo robotnika fabrycznego.

Ogólnie, zorganizowana przestępczość nie kieruje się zemstą, sadyzmem, pożądaniem ani innymi emocjami. Jednostki mogą pozostawać pod ich wpływem, ale organizacje jako całość – z pewnością nie. Nie pozwalają, aby

takie czynniki wpłynęły na podejmowane decyzje; to „złe dla interesów” pozwolić sercu zapanować nad głową.

Mafia

Ponieważ miłość i strach rzadko idą w parze, jeśli musimy między nimi wybierać, bezpieczniejsze jest, by się nas bano, niż by nas kochano.

– Niccolo Machiavelli, *Książę*

Historia i Przeszłość

Większość Amerykanów zna pojęcie Mafia, nawet jeśli tylko z filmów. W istocie, pojęcia „zorganizowana przestępczość” i „Mafia” używane są często zamiennie, ale nie jest to poprawne.

Mafia zaczęła działalność we Włoszech (a dokładniej na Sycylii), ale jej właściwe korzenie nie są znane. Nawet znaczenie nazwy jest przedmiotem sporów. Większość ekspertów twierdzi, że mafia przywędrowała do Ameryki na przełomie XIX i XX wieku za pośrednictwem włoskich imigrantów. Tak wtedy jak i teraz była to organizacja dostępna tylko dla mężczyzn włoskiego pochodzenia; inni nie mogli do niej należeć, chociaż niektórzy członkowie innych grup (np. Irlandczycy lub Żydzi) mogli być z nią związani. Włoskim określeniem Mafii jest *La Cosa Nostra*, co oznacza „nasza rzecz” (skrót LCN).

Większość opowieści łączy początki Mafii z półfeudalnymi „grupami ochrony” tworzonymi, by bronić małe włoskie miasteczka przed najeźdźcami w zamian za trybut. Skromne (a także mniej skromne) mieszkania tubylców i przybyszów zasilają „fundusze” grup – włoska wieś nie była zbyt zamożna. Dochodowe „dziedziny”, takie jak narkotyki, prostytutka, hazard i wymuszenia były zbyt atrakcyjne, by je przegapić i szybko stały się specjalnością Mafii. Większość zorganizowanych grup przestępczych ma podobny rodowód).

Pomimo swojej brutalności, większość wysoko postawionych Mafiosów traktuje swoich „podopiecznych” z niemal ojcowskim uczuciem – i opiekuńczością. Nawet dziś, teren znajdujący się pod opieką dona jest podejrzanym czystym i wolny od przestępstw. Intruzi na ziemi LCN ryzykują straszliwe kary – rozstrzelanie, okaleczenie, a także niesławne „indyczne przyjęcia”, podczas których winny jest systematycznie torturowany aż do śmierci jako przykład dla innych.

LCN pozostałaby pewnie stosunkowo niewielkim i mało ważnym fenomenem, gdyby nie wprowadzono prohibicji w latach dwudziestych. Uczynienie alkoholu nielegalnym dało Mafii zupełnie nowe źródło dochodu, znacznie bardziej dochodowe niż zbieranie haraczów i wymuszenia. Co prawda nie zaprzestano ich, ale znalazły się w cieniu produkcji, przemytu i sprzedaży alkoholu.

Wraz ze wzrostem dochodów, zwiększała się przemoc i stopień skomplikowania organizacji. Sycylijscy bossowie, nazywani „Wąsatymi Piotrusiami”, narzekali na rosnącą przemoc i brak szacunku dla tradycji i „honoru”, ale ginęli jeden po drugim, albo zostawali zastępowani przez nowy, twardszy gatunek gangsterów. Nowi przy-

Czynniki zewnętrzne

*Kocha życie – ale bawi się pionkami
Tak, Król Jego Zachodu Słońca czeka na świt.
– Jethro Tull, „Bungle in The Jungle”*

Nawet śpiący podejrzewają, że za zorganizowaną przestępczością poruszają się ciemne dłonie. Choć wielu przywódców takich grup to nie Przebudzeni śmiertelnicy, większość z nich kłania się potężniejszym siłom, które pozostawiają im wybór – współpraca lub zniszczenie. Wampiry, magowie, złe duchy, a nawet mniejsze demony przedstawiają ludzkie pionki dla zabawy i zysku. Ci władcy marionetek często jednak zapominają, że te pionki mają krawędzie ostre jak brzytwa i kolczaste boki, które mogą przeciąć dłoń nieuwważnego gracza.

Ten wpływ, jaki na zorganizowaną przestępczość wywiera ukryty świat, może być jedynym, co powstrzymuje ją od przejścia zupełniej kontroli nad miastem. Z samych liczb, pieniędzy i władzy wynika, że zorganizowana przestępczość mogłaby teoretycznie zastąpić każdy rząd na ziemi, gdyby wszystkie grupy zjednoczyły się. Brutalna walka o władzę wśród śmiertelników zmusza jednak nadprzyrodzonych przestępców do konkurowania ze sobą. Te walki wewnętrzne sprawiają, że zorganizowana przestępczość jest własnym najgorszym wrogiem.

Nikt nie wie ile z wojen i federacji gangów ma swój początek w starciach lub przymierzach nadprzyrodzonych. Przede wszystkim śmiertelni przestępcy nie wiedzą nic o swoich zwierzchnikach. Szepczą czasem – ostrożnie! – o dziwnych facetach, przy których nawet *capo* błędnie, albo o gejszy, która rozkazuje najpotężniejszemu *oyabun*, ale nigdy nie mówią „Mój szef jest Tremere”. Prawo cieni, arogancji i po prostu przeżycia nie pozwalają władcom pokazywać otwarcie swoich dłoni. Jak przekonało się wielu niedoszłych manipulatorów, niebezpiecznie jest traktować swoich podwładnych jak zwykłe pionki.

Zorganizowani przestępcy ciążą w kierunku paranoi i bezklanowości. Jeśli jakaś grupa z zewnątrz – nawet bardzo potężna – próbuje ich zastraszyć, rozpocznie się polowanie. A ponieważ ludzie ulicy są przesądni, każda istota nadprzyrodzona będzie się wydawać zagrożeniem. Ci, którzy pragną rozkazywać armiom przestępców, muszą być subtelni, ostrożni i hojni. A nawet wtedy „żołnierze” nie przestają sami myśleć.

Gracze

Kierowanie zorganizowaną grupą przestępczą to niebezpieczny taniec. Jest wiele zainteresowanych tym grup: wampiry, magowie, a nawet wilkołaki – które walczą o miejsce w grupach przestępczych, w końcu dochodząc do pozycji przywódcy. Każdy szef, który ma nieco instynktu samozachowawczego będzie snuł własne plany. Nawet jeśli plany oparte są na naiwnych wierzeniach, mogą przynieść oczekiwane skutki.

Zdarza się jednak, że zakulisowi władcy półświatka pokazują swoje umiejętności. Moce ścierają się, upadają, a dziwne „cuda” sprawiają, że przywódcy gangów odchodzą na zawsze. Zabójcy biorą na cel tych, którzy zanedbali się do interesów szefa. Przepływ pieniędzy zwiększa się, lub ustaje. Jednak zwykle te wielkie wydarzenia odbywają się w cieniu, podczas gdy Śmiertelni wykonują brudną robotę. Dla większości nadprzyrodzonych łatwiejsze jest wywieranie wpływu niż pełne przejście kontroli. Przywódcy to dobre tarcze strzeleckie. Najlepiej więc pozwolić, aby to śmiertelni wzięli na siebie ogień konkurencji.

Wampiry najczęściej angażują się w sprawowanie kontroli. Wiele klanów, a także pojedynczych wampirów, utrzymuje kontakty z miejscowymi grupami przestępczymi. Przez zastraszanie, przekupstwa, uwodzenie i dominację infiltrują same szczyty organizacji i „sugerują” poczynania przywódców. Stare wampiry mają już zapewnioną pozycję w miastach i twardo traktują wszelkich nowoprzybyłych. Niektóre klany, szczególnie Setyci, Giovanni, Brujah i Gaki znane są ze swych powiązań z półświatkiem. Zasięg ich wpływów pozostawiamy do uznania Narratora. Chociaż sieci informacyjne Spokrewnionych są dobrze rozwinięte, większość wampirów traktuje zaangażowanie w przestępstwa z pobłażaniem i traktuje poczynania śmiertelnych jako „bezcelowe mrówcze dreptanie”. Inne grupy wykorzystują ich ślepotę.

Niektóre wilkołaki, znienawidzone przez swoich pobratymców za swą zażyłość z technologią, popierają swych krewniaków w walce o władzę, albo czasem nawet sami po nią sięgają. Tacy „Tubylcy Betonu”, jak ich czasem nazywają, prowadzą z innymi Przebudzonymi krwawe wojny, kiedy to jest możliwe, lub stosują sabotaż, kiedy te bardziej brutalne metody stają się niepraktyczne. Większość grup, w których rządzą Garou zajmuje się przemocą, zbieraniem informacji i pieniędzmi.

Kilka grup magów, szczególnie Technomantów z Syndykatu utrzymuje kontakty z ulicznymi przywódcami. Walki między wampirami a Syndykatem rozpoczęły się już w XIX i początku XX wieku. Od tego czasu obie grupy żyją ze sobą w niezgodzie, która czasem przeradza się w otwartą wojnę. Choć obie grupy znajdują się na granicy paranoi, nie ujawniają ani swych prawdziwych zamiarów, ani własnych twarzy. Technokraci koncentrują się na zdobywaniu pieniędzy z handlu legalnymi i nielegalnymi towarami, ale Progenitorzy wykorzystują również ulice jako laboratorium do wypróbowywania nowych narkotyków.

Niewiele Tradycji wiąże się z przestępcami na dłużej. Niektórzy należą do gangów lub rodzin, ale niewielu zajmuje w nich stanowiska na stałe, gdyż wypierają ich inne, potężniejsze grupy. Wielu magów ludowych, kultystów i wiedźm przejmuje kontrolę nad małymi grupami dzięki swym umiejętnościom. Potężniejsi gracze rekrutują ich lub czasem biorą za Prawdziwych Magów, a wtedy unikają ich lub niszczą.

Czasami jakiś przywódca gangu znajdzie się pod bezpośrednim wpływem demona, ducha, Umróda lub złego Odmieńca, którzy chcą się zabawić. Grupy prowadzone przez takich przywódców koncentrują się na zniszczeniu, zemście i przemocy. Jak można się domyślić, stanowią oni niemiłą niespodziankę dla tych, którzy naruszają ich teren.

Mówi się, że Nephandi dowodzą wszystkimi armiami nocy, poprzez delikatny rozkład wampirów i magów, znajdujących się na szczycie łańcucha pokarmowego. Prawda kryjąca się za tym strasliwym przypuszczeniem wyjdzie na jaw w dniu, kiedy Upadli zrobią swój ruch.

wódcy, tacy jak Charles „Lucky” Luciano i Alphonse „Scarface Al” Capone, stworzyli nowe powiązania między organizacjami powiększając interes i zyski. Doprowadziło to w 1931 r. do utworzenia przez Luckiego Luciano „Komisji”, ciała zarządzającego Mafią. Prawdopodobnie Komisja przejęła kontrolę nad wszystkimi gangami i rodzinami, a także zmusiła do podporządkowania się organizację zabójców, znaną jako Murder, Inc.

Los Mafii polepszał się przez całe lata trzydzieste a także w czasie II wojny światowej, kiedy to pewni nowojorscy gangsterzy prawdopodobnie zapobiegali strajkom pracowników portowych. Przez wiele lat FBI zaprzeczało istnieniu mafii, utrzymując, że jej czyny to efekt działania niezależnych gangów. Dopiero przesłuchania Kefauvera w latach pięćdziesiątych, kampania wymierzona przeciw mafii prowadzona przez prokuratora generalnego Roberta Kennedy’ego na początku lat sześćdziesiątych i zeznania zdrajców mafijnych takich jak Joseph Valachi ukazały światu istnienie tej organizacji.

Od lat sześćdziesiątych wiele organizacji próbowało zniszczyć, albo osłabić Mafię, lecz z mizernym efektem. Choć mówi się, że dziś Mafia jest mniej potężna niż 20 lub 30 lat temu i wydaje się, że traci grunt na rzecz nowszych grup, nadal jest dosyć silna. Najstarsza i najbardziej zakorzeniona grupa przestępcza w Ameryce nie zamierza dopuścić do swojej zguby lub usunięcia w cień.

Struktura, Organizacja i Stosunki Wewnętrzne

Podstawową jednostką Mafii jest „rodzina” – *borgata*. Określenie jest mylące; członkowie nie są ze sobą spokrewnieni, choć część z nich mogą łączyć więzy krwi lub małżeństwa. Nazwa rodziny pochodzi zwykle od jej założyciela lub od przywódcy. Tak zwane „Pięć Rodzin”, najpotężniejszych spośród około 24 w Ameryce to Bonnano, Columbo, Genovese, Luchese i Gambino, choć ich status zmienia się z roku na rok. Mogą istnieć także „podrodziny” w obrębie jednej rodziny.

Głowę rodziny określa się *capo*, czasem także jako „don”. *Capo* sprawuje nad rodziną ścisłą kontrolę – jego słowo jest prawem – i stara się uczynić poczynania rodziny tak skutecznymi, jak to możliwe. Nie jest bezpośrednio zaangażowany w żadne z przestępczych akcji rodziny, ale jest uprawniony do pobierania udziału, „działki” z pieniędzy, które zarobi którykolwiek z członków rodziny. Przywódca uważnie śledzi wszystko, co się dzieje i wydaje swoim podwładnym rozkazy przez szereg pośredników, zwykle *sottocapo* lub *consiglieri* (patrz niżej). Zabezpiecza go to przed powiązaniem z jakimkolwiek przestępstwem, utrudniając aresztowanie lub oskarżenie. Członków rodziny, którzy nie płacą *capo* swojego udziału, albo nie okazują mu należytego szacunku, zwykle czeka okrutny koniec.

Prawą ręką *capo* jest „wiceszef”, nazywany *sottocapo*. Działa on jako pośrednik między szefem a *caporegimas* rodziny (patrz niżej), towarzyszy mu i doradza, a także działa w jego imieniu, kiedy to konieczne. Niektóre ro-

dziny mają więcej niż jednego wiceszefa. Jeden z nich jest zwykle uważany za następcę szefa, choć nie zawsze się tak dzieje.

Consiglieri („doradca”) także doradza szefowi. Nie jest on częścią hierarchii i zwykle nie ma prawa wydawać poleceń personelowi niższego szczebla. Zamiast tego, doradza szefowi w sprawach rodziny. *Consiglieri* zostają zwykle byli szefowie lub inni doświadczeni członkowie, prawnicy rodziny i inni, których mądrości ufa *capo*. Zdaje się, że szef zwraca się po radę do innych osób, ale za głównego doradcę uważa się zawsze *consiglieri*.

Caporegima („kapitan”), nazywany także „porucznikiem”, jest następnym na drabinie władzy. Zajmuje się on doglądaniem specjalnych operacji, a także przepływem pieniędzy do swoich przełożonych. Każda rodzina posiada tuziny kapitanów, z których każdy dowiódł swej umiejętności zarabiania pieniędzy. W większości opowieści, najwyższym stopniem członka Mafii, jakiego spotkają gra-cze będzie właśnie *caporegima*.

Kapitanowie kontrolują grupy *soldatos*, „żołnierzy”, różniące się liczebnością. Żołnierze są szeregowymi członkami Mafii. Określa ich się także jako „swoich ludzi”, „guziki” lub „mądrale”. Każdy z nich prowadzi wyznaczoną nielegalną działalność (na przykład handel narkotykami przy moście na Trzydziestej Trzeciej Ulicy); inne interesy robią tylko za przyzwoleniem rodziny. Wszyscy, którzy nie są członkami na terytorium żołnierza boją się go i szanują; często muszą uzyskać jego pozwolenie na otwarcie interesu, powiększenie już istniejącego, czy zrobienie czegokolwiek istotnego dla społeczności.

Poniżej *soldato* są dwie nieformalne rangi, „wspólnicy” i „protektorzy”. Wspólnicy to nie-członkowie, którzy wykonują pracę dla Mafii – prowadzą kolektury numerków, przewożą towary, pracują przy praniu pieniędzy. Protektorzy to nie-członkowie, których umiejętności lub wpływy działają na korzyść Mafii, na przykład prawnicy Mafii, księgowi, skorumpowani politycy, którzy pociągają za sznurki dla rodziny. W przeciwieństwie do swoich ludzi, ani wspólnicy, ani protektorzy nie muszą być Włochami.

Znad całej struktury Mafii wyłania się instytucja Komisji. W zasadzie składa się ona z członków Pięciu Rodzin oraz szefów innych wpływowych rodzin. Łagodzi konflikty między rodzinami i próbuje zapobiegać akcjom, które mogłyby zaszkodzić Mafii jako całości (na przykład zabójstwu jakiegoś ważnego polityka). Nad wprowadzaniem w życie decyzji komisji czuwa oddział zabójców znany jako Murder, Inc. Niektórzy z tych zabójców demonstrują możliwości daleko większe niż ludzkie. Mówi się, że panowie cieni (możliwe, że są nimi wampiry z klanu Giovanni) kontrolują, a nawet ustanawiają Komisję.

Członkostwo

Członkami Mafii mogą być tylko Włoscy mężczyźni. Nie-Włosi i kobiety nie mogą zostać Mafiosami. Kobiety mogą zbliżyć się do LCN tylko jako żony, przyjaciółki, dziewczyny, prostytutki lub pracownice. Nie-Włosi mogą być związani z organizacją, ale nigdy nie staną się jej peł-

nymi członkami. Liczba prawdziwych Mafiosów w Stanach Zjednoczonych jest dość niska i waha się między 1700 a 5000 „swoich ludzi”. Liczba osób związanych z organizacją jest oczywiście o wiele większa.

Wstąpienie do Mafii nie jest łatwym zadaniem, nawet dla Włocha. Zanim rozpatrzy się przyjęcie kandydata do Mafii, musi on brać udział w wielu przestępstwach. Zostanie on w końcu zaproszony do działania z członkami rodziny; często w zabójstwach. Kiedy kandydat udowodni, że się nada, inni członkowie proszeni są o opinię; może się zdarzyć, że skorumpowany policjant sprawdzi jego kartotekę szukając brudów. Jeśli przejdzie ten „test”, musi znaleźć „sponsora”, członka rodziny, który za niego poręczy. Sponsorowanie nie zdarza się często; członek może zostać ukarany, jeżeli wprowadzony przez niego kandydat okaże się „lewy” (niekompetentny lub nieuczciwy). Po wprowadzeniu kandydat poddawany jest inicjacji (czasem odbywa się jakaś niewielka uroczystość), i ślubuje przedkładanie interesów rodziny nad własne. Od tego momentu jest pełnoprawnym członkiem Mafii.

Po co właściwie do niej wstępować? Po co narażać się na takie niebezpieczeństwo? To są rzecz jasna pieniądze; Mafiozi stają się dość zamożni. Z drugiej strony, niektórzy nigdy nie zarobią więcej niż w „zwykłej” pracy. Ale zyskują coś, czego nie ma przeciętny facet na ulicy: respekt. Ludzie ich szanują. Kolesie z sąsiedztwa zauważają ich na ulicy. Mówią do nich z szacunkiem. Pytają o pozwolenie, zanim zrobią coś ważnego, na przykład otwarcie nowego interesu. Swoją osobą jest członkiem potężnej, szanowanej organizacji, a to wiele znaczy dla kogoś, kogo przez całe życie traktowano jako człowieka drugiej kategorii.

Kodeks Zachowania

Mafiozi muszą trzymać się dwóch surowych zasad: *omerta* („milczenie” lub „męskość”) oraz *rispetto* („respekt”). *Omerta* znaczy, że Mafiozo nigdy nie może zostać informatorem. *Rispetto* nakazuje absolutną lojalność postawionym wyżej od siebie, wliczając w to podporządkowanie się wszystkim rozkazom i płacenie „działki” szefowi. Naruszenie tych zasad może zostać ukarane śmiercią – brutalną, bolesną lekcją pogładową.

Przestępstwa i Działanie

Mafia angażuje się w wiele różnych rodzajów przestępstw. Niektóre z najbardziej dochodowych to:

- **Hazard:** Uchodzi za najbardziej opłacalny ze wszystkich interesów Mafii. Obejmuje wszystko od „numerków” (rodzaj rozgrywanej codziennie loterii, w której gracze typują trzyliczbowe sekwencje) do „zakładów”, czyli nielegalnego obstawiania wydarzeń sportowych.

Hazard przyciąga do Mafii pieniądze, tak jak płomień przyciąga ćmy. Ryzyko, podniecenie, dreszcz zwycięstwa; one zatruwają wchodzących w to ludzi. Dla niektórych jest to marzenie o nagłym, nie zarobionym bogactwie – dla ludzi, którzy nie mają nic, możliwość otrzymania 100 lub 1000 dolarów tylko za wytypowanie właściwej serii



numerów lub zwycięskiej drużyny w meczu piłkarskim jest niezwykle atrakcyjna. Dla innych sam udział w nielegalnym przedsięwzięciu jest ekscytujący. Ludzie potrzebują tej ekscytacji, a Mafia istnieje, by jej dostarczyć.

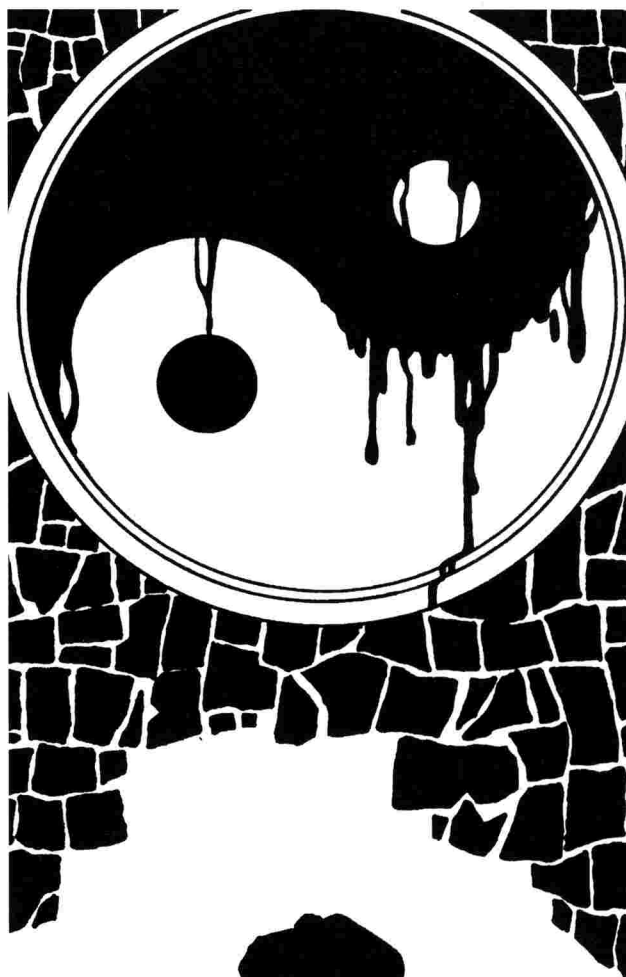
● **Przemyt narkotyków:** Pomimo obiegowej opinii, LCN handluje zarówno heroiną jak i kokainą w dużych ilościach. Choć jej wpływy zmniejszyły się ostatnio w wyniku działania innych grup, mafia nadal jest mocno zaangażowana w handel narkotykami. Popatrz na ludzkie złomowisko, jakie można znaleźć na ulicach: ćpuny o szklistych oczach, trzęsący się uzależnieni złodziejaskowie, kobiety sprzedające się za heroinę. Wszystko to dzięki uprzejmości Mafii.

● **Kontrolowanie rynku pracy:** Wyobraź sobie władzę, która pozwala na zamykanie wielkich placów budów kilkoma telefonami, lub dyktowanie, gdzie i kiedy rozładowywane będą określone statki, albo sprzedawane pewne towary. A teraz wyobraź sobie zarabianie na tym wielkich pieniędzy. Jeśli możesz to sobie wyobrazić, zrozumiesz, dlaczego Mafia angażuje się w kontrolowanie rynku pracy. LCN od dawna znana jest ze sprawowania kontroli nad wieloma różnymi związkami (na przykład przewoźników, pracowników hoteli i restauracji, dokerów i różnymi związkami budowlanymi). Może ona wykorzystać tę kontrolę do odprowadzania funduszy z kas związków, zmuszania firm do płacenia „za ochronę”, by uniknąć strajków, lub kontrolowania dopływu siły roboczej w którejś dziedzinie przemysłu tak, by działało to na korzyść mafii.

● **Lichwa:** Desperacja często zmusza ludzi do robienia głupstw; pieniądze – lub ich brak – doprowadzają ludzi do desperacji. Mafijni lichwiarze, jak się ich trafnie określa, wykorzystują tę desperację i pożyczają pieniądze na zabójczy procent. Waha się on od 20% tygodniowo (standardowa umowa w wielu miastach) aż do 150% tygodniowo lub więcej. Komuś, kto zbyt daleko zabrnął w długi u Mafii, mogą połamać nogi, albo odstrzelić głowę, co tak często widzi się w filmach, ale częściej zdarza się, że Mafia przejmuje interes takiej osoby, albo szantażuje ją, aby pomogła w jakichś innych rzeczach.

● **Przestępstwa przeciwko mieniu:** Napady, włamania, porwania, kradzieże samochodów, podpalenia, oszustwa, fałszerstwa: wymień cokolwiek, Mafia już nad tym pracuje. Używa ona także swoich środków do finansowania i ekwipowania innych złodziei, albo prowadzenia skomplikowanych oszustw. Niektórzy Mafiozi biorą udział w takich akcjach, by szybko zarobić. Inni lubią popisywać się swoim sprytem planując i wykonując złożone kanty, albo popełniając wymyślne oszustwa.

● **Brutalne przestępstwa:** Skłonność do przemocy, którą wykazuje Mafia, jest powszechnie znana. Objawia się ona w wymuszeniach („Płać, albo będziesz miał wypadek...”) a nawet w morderstwach na zlecenie, chociaż częściej są one rezerwowane dla nieposłusznych członków. Zabójstwa Mafijne są planowane tak, aby ich wykrycie było praktycznie niemożliwe; zabójca przybywa z innego miasta, dostaje broń, aby wykonać zlecenie i odlatuje do domu natychmiast po jego wykonaniu. Nadnaturalni zabójcy mają jeszcze inne metody niewidzialnego odbierania życia...



Yakuza

W świetle dnia,
Śni, lecz mówi o snach,
Potwór wśród potworów,
Chciał oszukać cały tłum.
– Zagadka Zen, z *Gateless Gate*

Historia i Przeszość

Yakuza jest formą zorganizowanej przestępczości właściwą dla Japonii. W ciągu ostatnich dziesięcioleci przywędrowała także do Ameryki. Ocenia się, że w Japonii jest około 100 000 gangsterów, a w Stanach Zjednoczonych dalsze 26 000 (w porównaniu do mniej niż 5000 członków Mafii w Stanach).

Nie są znane początki Yakuzy. Niektórzy, szczególnie sami członkowie Yakuzy łączą jej początki ze szlachetnymi, działającymi na podobieństwo Robin Hooda grupami działającymi przeciwko wędrownym bandom rozbójników *ronin* (samurajów bez pana). Inni, w tym większość badaczy, uważa, że początki Yakuzy to wędrowne grupy handlarzy i oszustów, charakterystyczne dla gościńców i targów XVIII wiecznej Japonii. Samo określenie „yakuza” pochodzi od najgorszego zestawienia kart w starej japońskiej grze.

Przez większość swojego istnienia gangi Yakuza koncentrowały się tylko na przestępstwach. Jednak do końca XIX wieku ich wpływy w polityce, szczególnie skrajnej prawicy zaczęły rosnąć. Tragiczny koniec II wojny światowej nie oznaczał jednak końca Yakuzy. Podobnie jak reszta Japonii, przetrwała wojnę i nauczyła się żyć w nowoczesnym świecie. Dziś Yakuza są silniejsi i bogatsi niż kiedykolwiek i wielu jej członków wywiera wpływ na scenę polityczną w Japonii.

Struktura, Organizacja i Stosunki Wewnętrzne

W Yakuzie funkcjonują trzy zasadnicze rodzaje gangsterów: *tekiya* (łączeni zwykle z takimi przestępstwami jak wymuszanie haraczu, handel narkotykami, wymuszenia); *bakuto* (hazard i podobne); i *gurentai* („zbiry”, zwykle wykonują brutalne przestępstwa). Przedstawiciele każdego z trzech typów pracują w grupach złożonych z podobnych ludzi, każda z nich ma własną strukturę i organizację.

Związek *oyabun* – *kobun* jest najważniejszy dla Yakuzy. Tłumaczy się go zwykle jako „rola ojca – rola syna”, co podkreśla związek między *oyabun*, starszym członkiem, który adoptuje i szkoli *kobun*, czyli młodszego członka. Taka forma nowicjatu wymaga absolutnego oddania i lojalności od młodszego członka.

Termin „oyabun” odnosi się także do przywódców gangów. Każdy z takich *oyabun* kontroluje terytorium znane jako *nawabari*, albo „odgródzona przestrzeń”, na której nikt nie kwestionuje jego autorytetu.

Podobnie jak Mafia, Yakuza podzielona jest na rodziny, czyli *ikka*, przy czym niekiedy używa się także

terminu „klan”. Klany zwykle są zorganizowane na jeden z dwóch zasadniczych sposobów. Pierwszy z nich to *gumi*, co znaczy „firma”, „związek”, lub „gang”. Jest to hierarchiczna struktura, której *oyabun* znany jest także jako *kumicho* lub *kaicho*. Nie popełnia on przestępstw osobiście, lecz podobnie jak *capo* w Mafii wydaje tylko rozkazy swoim podwładnym. Drugim rzędem w hierarchii jest grupa ludzi podobnych *consiglieri*, składająca się z sześciu osób (*sanro* – *kai*, albo doradcy). Niżej jest grupa dwunastu szefów gangów, tworząc coś na kształt „Rady Kierowniczej”. Struktura pozostałych organów odpowiada mniej więcej pozycji kapitanów i żołnierzy w Mafii; nazywają się oni różnie, w zależności od gangu. Pozycja członka w *gumi* opiera się w zasadzie o zdolność do zarabiania pieniędzy i posiadaną władzę (liczbę ludzi, którzy są mu winni posłuszeństwo).

Innym typem gangu jest *rengo*, stanowiące „federację” gangów. Jest znacznie mniej scentralizowany i monolityczny niż *gumi*. Składa się na niego w zasadzie rodzaj „partnerstwa” kilku potężnych *oyabun*, którzy działają jak „rada rządzająca” dla całej grupy. Są także gangi znane jako *kai*, lub „związki”, które mogą mieć każdą z podanych wyżej struktur. Najróżniejsze istoty nadprzyrodzone, od niezależnych magów do wilkołaczycy Władców Cieni i nieuchwytnych wampirów z klanu Bushi, czerpią z ogromnych fortun Yakuzy, szczególnie ostatnimi laty. Wiele opowieści mówi o tym, że prawdziwymi władcami *rengo* są duchy.

Członkostwo

Yakuza dostępna jest tylko dla mężczyzn, ale nie muszą oni być Japończykami. Przez długi czas stanowiła ona drogę do władzy dla różnych grup w Japonii, takich jak Koreańczycy, Chińczycy, członkowie *burakumin* („nietykalnej” kasty w Japonii), oraz *bosozoku* (młodocienne gangi, przypominające gangi motocyklowe). Rekruci przechodzą w Yakuzie trening, który może trwać sześć miesięcy, rok, lub dłużej. W tym czasie wykonują czarne roboty dla swoich szefów i zapoznają się z podstawową działalnością Yakuzy. Jeśli okażą się przydatni, stopniowo uczą się więcej i stają się częścią operacji kryminalnych. Końcowe wprowadzenie do gangu często łączy się z małą ceremonią.

Inaczej niż w Mafii, członkostwo w Yakuzie nie jest dożywotnie. Rekruci mogą przerwać swój trening i zrezygnować. Nawet po formalnym wstąpieniu do gangu, jego członek może go opuścić.

Cechy

Członkowie Yakuzy nie ukrywają swojego istnienia; gangi w Japonii mają swoje naklejki, chorągiewki, gazetki, a nawet biura otwarte dla wszystkich! Oczywiście ich działalność w Ameryce nie rzuca się tak w oczy. Po obu stronach oceanu noszą oni wyróżniające się „krzykliwe” ubrania, zwykle białe. Niektórzy ubierają się jak mafiozi

z amerykańskich filmów i często noszą łatwo rozpoznawalne fryzury, różne w różnych gangach. Członkowie Yakuzy lubią drogą biżuterię i drogie samochody.

Wielu członków Yakuzy obnosi się ze swoimi skomplikowanymi tatuażami, często pokrywającymi całe ciało; wzór kończy się wtedy poniżej karku i powyżej dłoni i nie widać go, kiedy gangster jest w garniturze. Niektórzy gangsterzy karzą sobie robić te tatuaże w niezwykle bolesny staromodny sposób, aby pokazać swoją odwagę.

Yubitsume, obcinanie palców jest niesławnym rytuałem Yakuzy. Kiedy gangster zawiedzie swojego *oyabun* z własnej winy, *yubitsume* jest typową karą. Polega na odcięciu jednego lub większej części palca i wręczenie go szefowi. Wiele gangów przechowuje kawałki, aby pokazać oddanie członków gangowi. *Yubitsume* jest powszechne do dzisiaj; niemal połowa żyjących Yakuza wykonywała go choć raz.

Kodeks Postępowania

Mówi się, że niegdyś Yakuza byli bardzo honorowi. Próbowali, przynajmniej w pewien sposób, trzymać się kodeksu *bushido* i brali na siebie zadanie ochrony obywateli przed działalnością gangów (z zewnątrz) oraz przed niezależnymi przestępcami. Większość próbowała podążać za filozofią *giri* („obowiązek” lub „zobowiązanie”, oznaczające określone poczucie honoru i lojalności) oraz *ninjo* („emocje” i „współczucie”), które czasem ze sobą kolidowały. Mieli także kodeks postępowania, zwany *jingi*, opisujący wzajemne stosunki członków Yakuzy i zawierający skomplikowany rytuał powitania.

Niestety, wiele z tych ideałów i zwyczajów, nawet jeśli kiedyś istniały, nie są już częścią nowoczesnych gangów. Podobnie jak Mafia, Yakuza posiada zbiór „niepisanych praw”, takich jak nieujawnianie sekretów organizacji, zakaz współpracy z policją. Lecz dzisiejsi gangsterzy są brutalni i okrutni i o wiele mniej „honorowi” niż ci z przeszłości.

Przestępstwa i działanie

Najważniejsze przestępstwa dokonywane przez Yakuze to:

- **Handel narkotykami:** handlują głównie amfetaminą, metamfetaminami i podobnymi narkotykami, zarówno w Japonii, jak i w Stanach Zjednoczonych. Mówi się, że około połowy dochodów Yakuzy pochodzi z handlu narkotykami. W Ameryce, gdzie ludzie chcą szybkiej podniety sprzedają metamfetaminy, które dają szybkie, długie odloty. W Japonii, gdzie narkotyków używa się często, aby zwiększyć wydajność pracy, amfetaminy, które pozwalają pracownikom nie zasnąć, nie są nielegalne.

- **Przestępstwa finansowe:** składają się na nie zwykle wymuszenia (występujący w Japonii nacisk na „za-

chowanie twarzy” czyni je łatwymi), *sarakin*, czyli lichwa, a także grupy *sokaiya*, „człowiek spotkania udziałowców”. Ci ostatni to ludzie dość niezwykli – zajmują się tylko wymuszeniami w dużych firmach. Zwykle kupują udziały firmy na giełdzie (co uprawnia ich do uczestniczenia w spotkaniach udziałowców), a potem grożą, że jeżeli nie dostaną pieniędzy, pojawią się na spotkaniu i swoim zachowaniem nie dopuszczą do jego przeprowadzenia. Chcąc uniknąć ryzyka ośmieszenia i zamieszania, większość firm zgadza się płacić. Niektórzy *sokaiya* pracują dla firm i starają się nie dopuścić do takich incydentów, ale typowi *sokaiya* to chiwe pijawki, które zdobywają pieniądze szantażem i złym zachowaniem.

- **Hazard:** Gangi *bakuto* kontrolują nielegalny hazard prowadzony przez Yakuze. Około 25% dochodów Yakuzy pochodzi ponoć właśnie z różnych nielegalnych gier hazardowych.

- **Przestępstwa seksualne:** Pod płaszczykiem splendoru, w Japonii kwitną takie działania. Od ukrytych w bocznych uliczkach burdeli, gdzie bieda ukrywa się za jedwabnymi zasłonkami; do typowych ulicznic, które proponują zrobienie ci dobrze ręką lub ustami za kilka yenów; i do przemytu białych kobiet, polegającym na sprowadzaniu do Japonii kobiet z Zachodu i zmuszaniu do pracy w domach publicznych: wszystkim rządzi Yakuza. Zajmują się także przemysłem wydawnictw pornograficznych z Ameryki do Japonii, gdzie osiągają one wysokie ceny.

- **Przemyt broni:** Większości ludziom w Japonii nie wolno posiadać broni ręcznej. Yakuza zarabia dużo pieniędzy kupując broń w Ameryce i sprzedając w Japonii (zwykle innym gangsterom). Te działania podniosły dochody Yakuzy i spowodowały wzrost brutalności w wojnach gangów.

- **Zabójstwa:** Wiele opowieści łączy tajemniczych zabójców *ninja* z działalnością Yakuzy; w końcu z usuwaniem niewygodnych ludzi zawsze łączą się pieniądze. Chociaż wielu *gumi* woli zachować przemoc dla ludzi, którzy przeszkadzają w działalności gangu, mówi się, że niektórzy wynajmują płatnych zabójców, szczególnie biznesmenom i politykom, którzy mogą odwdziżyć się czymś więcej niż pieniędzmi. Takie grupy utrzymują profesjonalnych zabójców, szczególnie *ninja* w rezerwie i prowadzą, lub sponsorują obozy treningowe dla tajnych klanów zabójców (w Rozdziale Piątym znajdziesz przykładowe statystyki).

- **Korupcja:** podobnie jak inne organizacje przestępcze, Yakuza jest bardzo zaangażowana w operacje takie jak pranie brudnych pieniędzy, przekupstwa urzędników państwowych i infiltracja i korumpowanie związków zawodowych i innych organizacji. Polityka, zarówno jawna jak i tajna, daje Yakuze wiele możliwości do infiltracji i przejmowania kontroli. Wielu członków Yakuzy jest silnie pravicowych i starają się spowodować zmianę działań swojego kraju właśnie w tym kierunku.



Chińskie Tongi i Triady

Bądź delikatny, aż do bezkształtności. Bądź tajemniczy, aż do bezgłośności. W ten sposób zostaniesz twórcą losu swego przeciwnika.

– Mistrz Sun Tzu, The Art of War

Historia i Przeszłość

Korzenie zorganizowanej przestępczości w Chinach sięgają co najmniej do XVII wieku, kiedy powstały tajne związki, których celem było obalenie dynastii Manchu. Te tajne związki znane były jako Triady, od Nieba, Ziemi i Człowieka. Rosły one szybko w siłę i w końcu stały się pewną formą rządu w niektórych częściach Chin. W roku 1850 były wystarczająco silne, aby wznieść Powstanie Taipingów, wielki ruch przeciwko Manchu. Trwało ono wiele lat, ale w roku 1864, kiedy skończyła się Wojna Opiumowa, Manchu zdołali opanować rebelię. Wielu członków Triad opuściło wtedy Chiny i osiedliło się w Hongkongu, albo Stanach Zjednoczonych.

Wielu członków Triad zostało jednak w Chinach i kontynuowało agitację nie tylko przeciwko Manchu, ale także przeciwko wszystkim obcym, którzy „najeżdżali” ich kraj. Od tego czasu Triady były tak prześladowane, że większość ich członków zwróciła się na drogę przestępstwa, by przeżyć. Okazało się to być tak skuteczne, że około roku 1900 większość Triad odłożyła swoje polityczne ambicje i przestała być czymkolwiek poza zorganizowanymi grupami przestępczymi. Kiedy Chiny stały się republiką, wielu spośród tych, którzy sprzeciwiali się rządowi Manchu, stało się bogatymi i szanowanymi ludźmi. Czang Kai Szek wykorzystywał triady jako rodzaj „tajnej policji”, by wspierać swój rząd i armię Kuomintangu.

Nawet japońska okupacja przed i w czasie II wojny światowej nie stanowiła dla Triad ograniczenia. Nie tylko rozrósł się czarny rynek (a z nim dochody Triad), ale także zawarte zostało porozumienie na mocy którego Triady dostarczały najeźdźcom informacji. W zamian Japończycy zniszczyli wszystkie materiały chińskiej policji na temat Triad!

Komunistyczny przewrót w Chinach w 1949 roku zmusił jeszcze większą liczbę członków Triad do wyjazdu do Hongkongu i Stanów Zjednoczonych. Spowodowało to trwające przez wiele lat wojny gangów, ale w końcu Triady nauczyły się jak pracować razem dla wspólnego zysku. Dzięki przejęciu większości światowego rynku heroiny, Triady stały się potężne i bogate. W miarę jak zbliżał się rok 1997 i przejęcie Hongkongu przez Chiny, coraz więcej członków Triad uciekało do Kanady, Stanów Zjednoczonych i Europy, przynosząc ze sobą swe brudne interesy.

Tongi

W tym czasie Amerykańscy bracia Triad nie pozostawali bezczynni. Członkowie Triad, którzy przybyli do Stanów w XIX wieku nie zachowali dokładnie systemu Triad; zamiast niego stworzyli Tongi (oznacza to „ratusz” lub „klanowe braterstwo”). Tongi nie zajmowały się tylko przestępczością; pod wieloma względami tworzyły sieć pomocy dla Chińczyków w Stanach, którzy stali się przedmiotem wielu form dyskryminacji i nadużyć. W tym czasie tongi kontrolowały dosłownie całe chińskie dzielnice i osiągały wielkie korzyści z kontroli nad narkotykami, seksem, hazardem. W latach dwudziestych chińskie dzielnice zyskały (zwykle niezasłużoną) sławę gniazd nierządu.

W latach dwudziestych zaczęły się walki między tongami. Seria krwawych wojen trwała aż do lat trzydziestych. Chociaż imigracja z Chin i utrata klientów spowodowana wojną ograniczyły kontrolę, jaką tongi sprawowały nad przestępstwami, nadal jednak w ich strefie wpływów znajdowało się podziemie w chińskich dzielnicach.

Dziś wiele tongów, znanych także jako „życzliwe organizacje”, nadal kontroluje przestępczość w chińskich społecznościach i utrzymuje kontakty z Triadami, Mafią i innymi formami zorganizowanej przestępczości. Te „życzliwe organizacje” tworzą braterskie organizacje mające na celu pomoc Chińczykom w Ameryce i wiele nie ma

nic wspólnego z przestępczością, choć ludzie z zewnątrz uważają, że wszystkie tongi są zepsute). Trzeba jednak przyznać, że wszyscy więksi chińscy przestępcy należeli do któregoś z tongów. Przemoc, która określała wzajemne relacje tongów w latach dwudziestych powróciła w latach dziewięćdziesiątych w formie ulicznej wojny gangów, strzelanin i krwawych ataków, po których pozostają tylko trupy, zarówno kryminalistów jak i niewinnych ludzi.

Struktura, Organizacja i Wzajemne Relacje

Triady są zwykle zorganizowane hierarchicznie. Każdy z „poziomów” w hierarchii posiada własny numer; a w związku z mistyczną chińską numerologią, większość tych numerów zaczyna się od „4” i jest podzielna przez trzy (w Świecie Mroku ten zwyczaj może mieć pewne znaczenie dla magów związanych z chińską przestępczością). Najwyższy przywódca Triady, znany jako „Głowa Smoka” lub „Wódz Wzgórza” ma numer 489. Bezpośrednio pod nim znajdują się numery 432 (posłaniec lub łącznik) i 438 (Mistrz Kadzieli lub rekrutant). Trzeci poziom to 426, lub „Czerwony Kij”, organizator, człowiek odpowiedzialny za dyscyplinę i bezpieczeństwo w Triadzie. Niemal ten sam stopień ma 415, działający w kwestii finansów, prania pieniędzy, administracji i podobnych. Na samym dole hierarchii znajdują się zwykli członkowie z numerem 49.

Wskazówki dla Narratora

• Mafia

Mafia posiada szeroki wachlarz zwyczajów, które gracze mogą znać. „Zasady”, takie jak „żadnych narkotyków”, „bez rąk” (członkowie rodziny nie mogą kłaść rąk na sobie nawzajem), „zabranie na przejażdżkę”, albo „uderzenie w materac” (ukrycie się w czasie wojny gangów) i podobne, mogą zostać użyte, by pokazać, że gdzieś rozgrywają się mafijne porachunki. Niezależnie od tego, czy Mafiozi robią te wszystkie rzeczy w rzeczywistości, często spotyka się je w materiałach źródłowych. Narratorzy mogą używać ich do woli.

• Yakuza

Narrator powinien oddać nastrój Yakuzy kładąc nacisk na jej powiązania z Japonią, na przykład przestępstwa *sokayia*. Zależnie od tego, jaki stopień realizmu pragnie oddać Narrator, może pokazać członków Yakuzy o silnym poczuciu honoru i obowiązku, a nawet postępujących zgodnie z kodeksem *bushido*.

Yakuza, pokazana w komiksach i materiałach źródłowych często jest powiązana z japońskimi zabójcami i szpiegami ninjaj. Narrator również może to robić. Jeśli to zrobi, powinien pamiętać, że klany ninjów łączą się z określonymi gangami, dostarczając im w ten sposób nowych żołnierzy.

• Tongi

Mag, jest oczywiście grą o nowoczesnej magii. Chińczycy mają silne powiązania z Magią, zupełnie inną niż ta z Zachodu. Narratorzy mogą wykorzystać to, by wprowadzić ten nowy rodzaj magii do swoich przygód. Kilka przeczytanych książek i obejrzanych filmów da z pewnością wiele pomysłów na intrygi i czary: nie zaszkodzi także obejrzenie głupawych filmów kung fu lub *Wielkiej draki w chińskiej dzielnicy*. Taka przygoda da szansę członkowi Bractwa Akashic na pokazanie swoich umiejętności w odpowiedniej scenarii.

Wspomniałem tego przykładem jest Siedziba Nefrytowego Demona w **Book of Chantries**. Nefrytowy Demon, potężny chiński mystyk używa swej mocy, by przejąć kontrolę nad chińskimi gangami w Chicago. Zakres jego wpływów sięga nawet do Hongkongu i Chin. Dzięki swej mocy, hordzie magicznych istot czekających na jego zawołanie i Fundacji zbudowanej na najpotężniejszym węźle w Chicago, Nefrytowy Demon stanowi wyzwanie nawet dla najpotężniejszych grup. Wyobraź sobie zaskoczenie graczy, kiedy zaczynają oni badać sprawę (albo stają się częścią) chińskiego półświatka, i odkrywają, co się w nim dzieje naprawdę.

I na koniec, prowadząc przygody związane z chińską zorganizowaną przestępczością lub chińskimi dzielnicami, Narrator powinien pamiętać jak zamknięte jest to społeczeństwo. Zwykli gracze powinni mieć *olbrzymie* trudności z dotarciem do Tongów, ale magia może nieco pomóc.

Organizacja Tongów może być podobna do organizacji Triad, choć w wielu wypadkach jest nieco uproszczona. Skrócona forma zawiera przywódcę nazywanego „przewodniczącym”, wiceprzewodniczącego i dwóch „sekretarzy” – angielskiego (doradca lub administrator zwykle mówiący bardzo dobrze po angielsku) i ulicznego (który kontroluje ludzi tongu). Poniżej tych funkcji jest „pierwszy stopień”, czyli doświadczeni członkowie oraz „żołnierze”.

Wiele tongów współpracuje także z co najmniej jednym gangiem ulicznym (patrz „Gangi”), z których część jest prowadzona przez starszych członków tongu. Wykonują one dużo czarnej roboty i pomagają w sprawowaniu kontroli nad działaniami przestępczymi. Gangi ponoszą odpowiedzialność za wizerunek brutalności, jaki mają azjatyckie organizacje przestępcze w Ameryce; brutalna rywalizacja między gangami prowadzi do prowadzenia względem przeciwników polityki „strzelaj bez zastanowienia”. Te „strzelaniny” obejmują niekiedy broń automatyczną, broń uliczną, materiały wybuchowe i pojedynki w sztukach walki.

Magya i Triady mają wiele wspólnego; legendy opowiadają o magach Triad i tongów. Mówi się wśród Przebudzonych, że Bractwo Akaszy uczestniczyło we wcześniejszych Triadach, a niektórzy nadal utrzymują kontakty w ich środowisku, powodując obrzydzenie wielu swoich braci. Przypuszcza się, że niektóre Triady dowodzone są przez Wielkich Mistrzów z tego Bractwa, ale jak w wielu innych sprawach, nie ma dowodów.

Członkostwo

Szacuje się, że na całym świecie jest około 300 000 członków działających w około 50 Triadach. Nie da się określić dokładnie liczby członków tongów, ale uważa się, że jest ich o wiele, wiele więcej, niż członków Mafii.

Wstąpienie do triady lub tongu nie jest łatwe. Przyszły członek (tylko Chińczyk) musi najpierw zwrócić na siebie uwagę Triady (na przykład należąc do związanego z triadą gangu), i zostać do niej zaproszony. Musi poddać się także skomplikowanej ceremonii inicjacyjnej znanej jako „zawieszenie niebieskiej latarni”; zawiera ona elementy buddyizmu, taoizmu i konfucjanizmu, wiele rega-

liów (wstęgi, flagi, gongi, miecze) i 36 krwawych ślubowań lojalności dla Triady. Dawnymi czasy taka ceremonia mogła trwać kilka dni, ale dziś zajmuje o wiele mniej. Rytuał tongów wywodzi się od rytuału Triad, ale jest o wiele krótszy i prostszy.

Zarówno Triady jak i tongi są organizacjami tajnymi. Traktują przysięgi dochowania tajemnicy z powagą; członek, który zdradzi grupę, rozmawia z policją lub ujawni tajemnice grupy stanie się celem dla zabójców. Z tego powodu, a także z naturalnej niechęci Chińczyków do rozmów z władzami oraz faktu, że niewielu amerykańskich policjantów mówi którymkolwiek z chińskich dialektów, wysiłki mające na celu infiltrację tongów pozostały bez efektów.

Przestępstwa i Działanie

● **Handel heroiną:** Zarówno Triady jak i tongi czerpią większość swoich dochodów z przemytu i handlu heroiną. Chińscy narkomani „ścigali smoka” przez wieki; dziś przynieśli tę fałszywą radość na ulice Ameryki, gdzie ćpuny pragną jej całą duszą.

Obie organizacje uzyskują znak towarowy „Chińska Biała” dzięki polom makowym w Złotym Trójkącie, między Tajlandią, Myanmar (byłą Birmą) oraz Laosem. Szacuje się, że Triady kontrolują około 50% handlu heroiną w Stanach Zjednoczonych. Ich powiązania z bankami i instytucjami finansowymi w Hongkongu dają im dostęp do zaawansowanych sposobów prania pieniędzy i ukrywania zysków z handlu.

● **Hazard:** Chińczycy od wieków są zafascynowani grami hazardowymi, a Triady i tongi zarabiają na tym od zawsze. Część ich szulerni otwarta jest tylko dla Chińczyków, ale niektóre nastawione są także na białych. Najpopularniejsze są takie gry jak fan-tan (gra w karty), mah-jongg i paigow (podobne do domino).

Inne przestępstwa takie jak morderstwo na zlecenie, ochrona, wymuszenia, przekupstwa i tym podobne, ograniczają się często tylko do chińskiej społeczności. Nie oznacza to, że gracze nie spotkają się z nimi gdzie indziej; jednak większość działań przestępczych Chińczyków ogranicza się do chińskiej dzielnicy.

Nowsze Grupy Przestępcze



Pomieszczenie śmierdziało zgnilizną. Ściany nosiły na sobie piętno całych lat brudu, a karaluchy biegały po podłodze. U sufitu świeciła pojedyncza, naga żarówka. Szyba w oknie była brudna i do tego pęknięta; przez szparę pogwizdywał wiatr. Ale pomimo swojego podłego stanu, pomieszczenie nadawało się doskonale do tego, co chciał zrobić Bobby i jego dwaj przyjaciele. Nikt nie usłyszy ich w tym

opuszczonym budynku – na pewno nikt, kogo może to obchodzić.

Bobby, absurdalnie ubrany w granatowy garnitur miał ze sobą skórzaną walizę. Poza dreadami wyglądał na biznesmena z Karaibów. Natomiast jego dwaj przyjaciele mieli na sobie skóry i podkoszulki, których spodziewać się można tylko po najemnych zbirach.

Czwarty mężczyzna, którego ci dwaj trzymali na podłodze miał na sobie tylko parę brudnych dżinsów; koszulę i buty zdjęto z niego siłą i mężczyzna skrzęcał

się teraz w uścisku silniejszych od siebie ludzi. „Bobby!” pisał „musisz mi uwierzyć, nic glinom nie powiedziałem! Przysięgam, stary, błagam, błagam, nie róbcie tego!”

Bobby spokojnie postąpił krok naprzód. Schylając się odsunął jednego z mężczyzn, po czym postawił na ziemi walizę i otworzył ją.

Dał znak drugiemu mężczyźnie, aby ten puścił lewą rękę więźnia i wziął ją w swoją rękę tak, jakby to zrobił przyjaciel. „Wierzę ci Ned” – wyszeptał sięgając prawą ręką do walizy po ogrodniczy sekator. – „Tak jak wierzę we wróżkę zębuszkę”. – Nagle jego uścisk stał się silniejszy. Krótkim, brutalnym ciecieniem obciął Nedowi mały palec. Więzień wrzasnął. Kilkomina niemal delikatnymi ruchami Bobby pozbawił go pozostałych czterech palców.

Ned wył i rzucił się przez chwilę, ochlapując trzech mężczyzn swoją jasną krwią. Potem jego energia zaczęła opadać. „Wpada w szok, „ stwierdził bez emocji Bobby. „Dajcie mu kopa. „ Jeden z mężczyzn wyjął firkę do cracku, nabił ją i zapalił. Wetknął ją Nedowi do nosa, zmuszając do wdychania dymu. W ciągu kilku sekund Ned doszedł do siebie i zaczął znowu krzyczeć.

Bobby zajął się jego drugą dłonią, potem wyjął z walizy maczetę i zaczął pracować nad ramionami i nogami. Dwaj mężczyźni wkładali odcinane części kończyn do plastikowych toreb. Wysła je potem żonie i matce Neda na Jamajkę. U ich stóp rzucał się człowiek. Jego wysiłki były mało skuteczne, ponieważ pozbawiono go już kończyn. Teraz nie zostało z niego wystarczająco dużo, aby podjąć walkę. Kiedy pozostali pakowali kończyny do torby, kałuża krwi rosła i rosła...

Inaczej niż pozostałe grupy, których istnienie mierzy się w dekadach lub wiekach, te „świeże” pojawiły się w ciągu ostatnich 25 lat, dzieci rozdartego wojną oszałałego od narkotyków świata. Rosnący rynek narkotykowy płodzi takie organizacje jak kolumbijskie kartele.

Kolumbijskie Kartele Narkotykowe

Historia i Przeszłość

W odróżnieniu od wielkiej trójki, kolumbijskie kartele są zjawiskiem stosunkowo nowym. Silne stały się w połowie lat siedemdziesiątych, kiedy brutalnie wyeliminowały kubańską konkurencję. Obecnie istnieje około dwudziestu karteli, także poza Kolumbią. Najpotężniejsze są dwa z nich: kartel z Medellin i kartel z Cali; wspólnie kontrolują one około 80% amerykańskiego handlu kokainą. W tej chwili (połowa lat dziewięćdziesiątych) handel zdominowany jest przez kartel z Cali.

Struktura, Organizacja i Wewnętrzne Stosunki

Kartele kokainowe mają zwykle dość prostą organizację – związki lub partnerstwo „rodzin”, które, inaczej niż w innych grupach przestępczych, są zwykle połączone więzami krwi, małżeństwa. Rodzina tworzy rdzeń kartelu, zbierając wokół siebie pomocników i pracowników. Kartele są zwykle rządzone przez jedną do trzech osób. Są to zwykle mężczyźni, ale inaczej niż w innych grupach, możliwe jest, aby przywódcą została kobieta.

Gdyby policzyć każdego hodowcę koki, pracowników produkcji, pilotów, chemików i dealerów, kartel miałby wiele tysięcy członków. Zatrudnia także „przekupujących”, ludzi, których zadaniem jest wręczanie łapówek urzędnikom w obu Amerykach i na Karaibach, by zapewnić płynny przepływ kokainy.

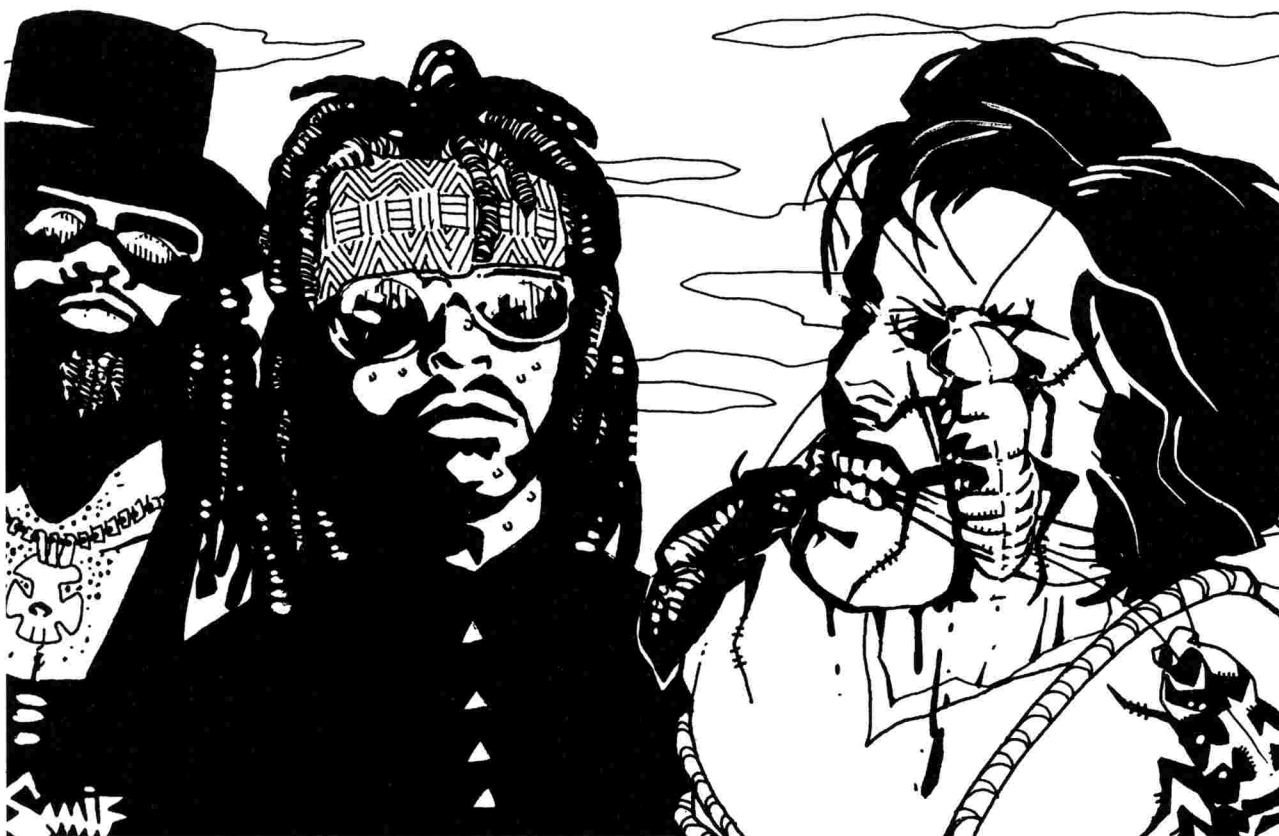
W odróżnieniu od bardziej skostniałych organizacji, kartele ustanawiają i zmieniają swoją sieć sprzedaży bez trudności, co uniemożliwia organom ścigania nadążanie za zmianami. Sieci te są zorganizowane tak, aby każdy członek znał tylko kilku innych. Szczegóły organizacji różnią się w zależności od rodziny, a także upływu czasu.

Relacje między kartelami wahają się od lojalności do wrogości i zdrady. Kartele starają się używać zasady *dignidad*, „przypoitości”, przypominającej nieco *rispetto* w Mafii, by zapewnić sobie lojalność – ale nie zawsze się to udaje. W zawodzie, w którym do wzięcia są miliony dolarów, ludzie stają się chciwi, a zdrada i dwulicowość są powszechne. Z tego powodu kartele zwykle zapewniają sobie lojalność przemocą: jeśli ktoś zdradzi organizację, zabity zostanie nie tylko on sam, ale także jego żona i dzieci. Sposób zabijania nigdy nie jest przyjemny.

Przestępstwa i Działalność

Większość karteli angażuje się tylko w jeden rodzaj działalności: hodowlę, przetwarzanie i sprzedaż kokainy. Choć popełniają także inne przestępstwa – morderstwa, terroryzm, korumpowanie – czynią to tylko by powiększyć sprzedaż. Niektóre kartele zajmują się także produkcją i sprzedażą heroiny. Niezależnie od towaru, sieci handlowe oplatają już cały świat.

Wielu przywódców karteli uważa się za biznesmenów i wyróżniających się członków społeczeństwa. Najpotężniejsi z nich są dosłownie niekwestionowanymi władcami w pewnych częściach Kolumbii, gdzie wykorzystują swoje bogactwa do budowy szkół, domów, studni i innych rzeczy, których potrzebują ludzie. W wyniku ich „hojności”, a także tego, że zapewniają więcej miejsc pracy niż legalne firmy, ci miejscowi władcy cieszą się szerokim poparciem ludności.



Jamajskie Posse Historia i Przeszłość

Są one nową formą zorganizowanej przestępczości, ich korzenie sięgają początku lat osiemdziesiątych i walk politycznych, które nawiedziły Jamajkę w tamtym okresie. Wielu młodych Jamajczyków zaangażowało się w nie, ale zostało zmuszonych do ucieczki do Ameryki, gdy sytuacja stała się niebezpieczna. Na początku pracowali nad budową sieci rozprowadzającej marihuanę, ale zapotrzebowanie na kokainę sprawiło, że zajęli się także tym narkotykiem (kokainę dostają od kolumbijskich karteli). Biznes okazał się tak dochodowy, że posse wezwały pomoc z kraju, drastycznie powiększając swoje szeregi.

Organizacja, Struktura i Wewnętrzne Stosunki

Jamajskie posse to gangi młodych czarnych mężczyzn o jamajskim rodowodzie. Nazwa „posse” wzięła się z ich miłości do westernów. Wielu ich członków to nielegalni imigranci; zwykle posiadają kilka kompletów podrobionych dokumentów. Wiele z gangów – Tel Aviv, Riverton City, Montego Bay, Tivoli Gardens, przyjęło nazwy od nazw dzielnic Kingston na Jamajce.

Posse mają bardzo prostą strukturę organizacyjną. Każdą grupą dowodzi jeden lub dwóch gangsterów, którzy nie angażują się w pospolite przestępstwa. Przywódz-

two może być podzielone, albo przechodzić z rąk do rąk. Ich podwładni przekazują pieniądze i broń od przywódców na ulice i z powrotem. Najniższą funkcją są handlarze, którzy dostarczają największą część zysków i popełniają najbrudniejsze przestępstwa. W niektórych posse funkcje w gangu mają nazwy stopni wojskowych. Przywódca to „generał”, jego podwładni to „kapitanowie” lub „porucznicy” i tak dalej. Przywódca posse może także nosić przydomek *don dad*.

Członkostwo w takich grupach jest zwykle płynne. Każdy gangster może przenosić się między poszczególnymi posse bez trudności ani niebezpieczeństwa. Nie oznacza to jednak, że gangi są nielojalne; cokolwiek o nich mówić, panuje w nich atmosfera lojalności i koleżeństwa. Członkowie, którzy zdradzą posse są często „kawałkowani” – cięci żywcem na kawałki. Części ich kończyn wysyła się potem ich rodzinom na Jamajkę jako ostrzeżenie.

Poważne funkcje w posse dostępne są tylko dla Jamajczyków. Jeśli nawet zezwoli się komuś z zewnątrz przystąpić do gangu, pozostanie on zawsze na najniższym szczeblu. Kobiety nie mogą zostać członkami, choć używa się ich jako kurierów narkotykowych („mułów”), lub do wykonywania brudnych, niebezpiecznych zadań.

W wielu posse używa się slangu rastafariańskiego. Przykłady: „bestia” (policjant), lub „łysy łeb” (niepożądany przybysz). Slang ten pomaga zmylić policjantów i obcych.

Przestępstwa i Działalność

Ich głównym zajęciem jest sprzedaż kokainy (w tym cracku) i marihuany („pojary”). Narkotyki są zwykle przywożone do Ameryki przez „muły”, a potem przekazywane posse. W obrębie Stanów Zjednoczonych rozprawia się je za pośrednictwem firm, które posiadają posse (biur podróży, wypożyczalni samochodów), lub w samochodach wynajmowanych przez członków. W ten sposób unika się samolotów, autokarów i pociągów, które często przeszukuje policja.

Kiedy narkotyki docierają do miejsca przeznaczenia, przekazuje się je do „stash house”, zwykle znajdującego się w pozornie zwykłym lub opuszczonym sąsiedztwie (dzięki temu łatwo można wykryć działania policji). Narkotyki sprzedaje się w domach narkotyków w różnych dzielnicach; kurierzy przenoszą je tam małymi porcjami. Domy narkotyków to zwykle duże, stare budynki: umocnione fortece z uzbrojonymi strażnikami, mocnymi stalowymi drzwiami i innymi środkami bezpieczeństwa.

Inne przestępstwa popełniane przez posse to na przykład fałszerstwa (głównie dokumentów tożsamości), przemyt broni, kradzieże samochodów, porwania, oszustwa ubezpieczeniowe i rozboje. Najbardziej przerażającym z ich czynów jest „domowa inwazja”, w czasie której posse zajmuje czyjąś dom, okrada go i znęca się nad mieszkańcami. Mężczyźni są bici i zabijani, kobiety gwałcone i torturowane. Zdarza się, że podobna inwazja trwa kilka dni, dopóki posse nie zmęczy się, lub po prostu nie zabija wszystkich ofiar. Na zakończenie posse palą dom, aby zatrzeć jak najwięcej śladów. Niektórzy posse czekają na wesele lub przyjęcie, aby do wzięcia było więcej łupów. Niewielu ocalałych otrząsnęło się kiedykolwiek z tych doświadczeń – większość staje się pustymi, odległymi cieniami ludzi, którymi kiedyś byli.

Jamajskie posse uchodzą za wyjątkowo brutalne – nawet kolumbijskie kartele obawiają się ich gniewu. Używają broni o dużym kalibrze, karabinów szturmowych, a nawet granatów; mówi się, że po prostu uwielbiają dużą siłę ognia. Niektóre posse, szczególnie te posiadające „sponsorów”, takich jak wampiry z klanu Setytów, szkolią się tylko do walki, a wiele z nich ustanawia nagrody, na przykład 25 000 dolarów za zabicie policjanta.

Organizatsija Historia i Przeszłość

Organizatsija, mafia rosyjska stanowi jedno z najnowszych kryminalnych zagrożeń dla Stanów Zjednoczonych. Organizacje stojące na straży prawa twierdzą, że pierwsza większa fala rosyjskich przestępców przybyła do Ameryki w połowie lat siedemdziesiątych, kiedy władze rosyjskie postanowiły wykorzystać nowe prawo imigracyjne do umieszczenia a Stanach swoich najbardziej niebezpiecznych przestępców jako „Żydowskich imigrantów”. Wielu z nich było członkami zorganizowanych i na wpół zorganizowanych gangów w Rosji.

Rosyjscy kryminaliści szybko zdominowali podziemie w niektórych rosyjskich dzielnicach, na przykład w „Małej Odessie” na Brooklynie. W ciągu ostatnich dwudziestu lat zwiększyli jeszcze swoją potęgę i prestiż. Po upadku Związku Radzieckiego ich szeregi, podobnie jak szeregi gangów w samej Rosji, zasilone zostały byłymi wojskowymi i agentami KGB, dając Organizatsiji wielką siłę.

Organizacja, Struktura i Wewnętrzne Stosunki

Rosyjskie gangi w Stanach Zjednoczonych nie posiadają zbyt rozbudowanej organizacji. Gang dowodzony jest przez *pakhany*, czyli „przywódcę”, który dysponuje wieloma podwładnymi. *Pakhany* nie ustanawiają zwierzchnika wszystkich gangów (ani w Stanach, ani w Rosji). Rosyjskie gangi nie wyznaczają też „terytoriów”, więc dwa lub więcej gangów może działać na tym samym terenie. Członkowie nazywają czasem siebie *mafioski*.

Zorganizowana przestępczość we Wspólnocie Niepodległych Państw (byłym Związku Radzieckim) działa nieco inaczej. Tam gangi dzielą się według ostrych kryteriów etnicznych/narodowych i specjalizują w określonych rodzajach przestępstw. Na przykład gangi z Azerbejdżanu specjalizują się w handlu narkotykami; gangi z Gruzji w nielegalnym hazardzie i tak dalej. Z powodu biedy i ogólnego stanu społecznego upadku w większość WNP, rosyjskie gangi działają w rzeczywistości jako rodzaj dodatkowego rządu i kierują kwitnącym czarnym rynkiem. Są bardzo potężne i podobnie jak ich amerykańskie odpowiedniki, absolutnie bezlitosne.

Wskazówki dla Narratora

● Kartele kolumbijskie

Narrator powinien pamiętać, że mają one zasłużoną opinię niezwykle brutalnych. W walce używają broni palnej, a w czasie tortur pił łańcuchowych, prądu elektrycznego i noży rzeźnickich. Gracze nie powinni spodziewać się od nich żadnej litości.

● Jamajskie posse

Jakby sami w sobie nie byli wystarczająco niebezpieczni, wiele z nich ma powiązania z kultami voodoo. Choć nie istnieją dowody na to, że sami gangsterzy angażują się w te praktyki, Narrator może uznać za stosowne zawrzeć w przygodzie takie elementy. Voodoo może posłużyć dla dodania wyjątkowego „klimatu” i uczynić ich bardziej przerażającymi niż są naprawdę – a w świecie *Maga*, niektórzy przywódcy związani z voodoo mogą być potężnymi magami.

● Organizatsia

Rosyjscy kryminaliści są zwykle niezwykle brutalni i nie robią z tego tajemnicy. Nie boją się wcale amerykańskiej policji, gdyż wielu z nich spędziło wiele lat w rosyjskich więzieniach lub łagrach pilnowanych przez KGB. Narratorzy powinni mieć to na uwadze, kiedy gracze będą próbować wydobyć od Rosjan informacje torturami lub groźbą.

Rosyjscy imigranci przyzwyczajeni do zniewolenia w totalitarnym społeczeństwie zwykle nie mają najmniejszej ochoty na współpracę z policją. Sprawi to, że wścibskim graczom będzie o wiele trudniej zdobyć jakiejkolwiek informacje o Organizatsyi.

Przestępstwa i Działanie

Na początku swej działalności w Stanach, rosyjskie gangi poświęcały się głównie wymuszeniom i drobnym kradzieżom. Od tego czasu stały się wystarczająco potężne, aby „rozszerzyć działalność” na poważniejsze przestępstwa, w tym oszustwa (głównie ubezpieczeniowe i podatkowe); handel paliwami; przemysł (wszystkiego, od narkotyków, przez biżuterię do kobiet, do Rosji i z powrotem); włamania; handel bronią; fałszerstwa; kradzieże i zabójstwa na zlecenie (wynajmują zwykle zabójców, którzy przylatują z Rosji, dostają instrukcje i broń, a po wykonaniu zadania natychmiast wracają do domu, przez

co ujęcie ich jest właściwie niemożliwe). Wiele z nich związało się z rodzinami mafijnymi, kartelami z Kolumbii i handlującymi heroiną grupami ze Złotego Trójkąta w Zachodniej Azji.

Handel bronią jest prawdopodobnie najniebezpieczniejszym rodzajem działalności gangów rosyjskich. Po rozpadzie Związku Radzieckiego broń i materiały wojskowe stały się łatwo dostępne na czarnym rynku. Broń tę można odsprzedać w Ameryce z dużym zyskiem. Mafia rosyjska jest także zamieszana w próby przemytu materiałów radioaktywnych, a nawet kompletnych broni nuklearnych. Jeśli ta działalność nie zostanie powstrzymana, Organizatsiya może się stać zagrożeniem dla całego świata.

Gangi



*Patrz jak cię trafiam
A ty upadasz.*

– Guns ‘n’ Roses, „It’s So Easy”

Zwykle asfaltowe podwórko na tyłach Kwik-Mart było puste po północy. Dzisiejszej nocy było inaczej. Pięcioro ludzi, czterech mężczyzn i kobieta siedziało tam na wielkich Harleyach i na coś czekało.

Nie musieli czekać długo. Usłyszeli warkot motorów, z początku odległy i słaby, potem rosnący, w miarę jak się zbliżały – co najmniej pół tuzina. Po kilku minutach siedmiu motocyklistów wjechało na podwórko i zatrzymało się kilka metrów od pierwszej grupy.

– Chciałeś nas widzieć – powiedział przywódca grupy, która właśnie przybyła. Był duży i szeroki w ramionach, miał rude, potargane włosy i także brodę – Thor na motocyklu zamiast rydwanu. Nosił skóry i nikt nie mógł wziąć go za kogoś innego niż był – za zatwardziałego motocyklistę. Na kurtce miał napis „Szatańscy Grzesznicy”.

– Dzięki, że przyjechaliście – odpowiedział jego odpowiednik z pierwszej grupy. On także nosił skórę, ale na tym podobieństwo się kończyło. Ten był niski, drobny, ciemnowłosy i niepokojąco blade. Pasowałby do domowej biblioteki – albo może szpitala dla obłąkanych – ale nie do motocykla. Mimo to wydawał się pewny siebie, a nawet rozluźniony. – Prosiłem o spotkanie, bo mam dla ciebie propozycję – powiedział to tak, jakby znajdował się w salonie. Włożył do ust papierosa, ale nie zapalił go.

Rudowłosy parsknął.

– No dobra.

– Krótką i prostą. Ty i twoi ludzie będziecie dla mnie pracować, a ja podwoję wasze zarobki w trzy miesiące. – Pękł spokój większej grupy. Blade mężczyzna zaczął, aż zamieszanie ucichnie i kontynuował – Radziłbym rozważyć moją propozycję dokładnie. Kryją się za nią pieniądze – i władza. – Podniósł palec wskazujący i przyłożył do czubka papierosa. Niebieskawy płomień elektryczny strzelił z jego palca, zapalając papierosa.

– Kurde – powiedział cicho jeden z Grzeszników. Pozostali byli cicho. Potem odezwał się ich szef.

– Dobra, znasz magiczne sztuczki, i co z tego? Nie ma kurwa mowy, żebym ci oddał swój gang.

– Daję ci ostatnią szansę, przyjacielu. Alternatywa ci się nie spodoba.

– Pierdol się „przyjacielu”. – Duży mężczyzna wstał, żeby zapalić swój motor. Zanim ktokolwiek się poruszył, blade mężczyzna wyjął Magnum 44 i strzelił Thorowi w twarz, wywalając dziurę na wylot w jego głowie. Dłonie jego przyjaciół sięgnęły po broń, zanim ciało uderzyło o ziemię.

– Nie – nie – ostrzegł bladej twarzy facet wzdłuż swej broni w tę i z powrotem w stronę Grzeszników i ich motocykli. – Nie bądźcie głupi. Jedna kulka w zbiornik paliwa i wszyscy polecimy do Królestwa Niebieskiego, o którym tyle się mówi. – Grzesznicy zawahali się, potem odsunęli dłonie od rękojeści pistoletów. Towarzysze bladego też się odprężyli.

– O wiele lepiej. Oferta jest ciągle aktualna, panowie. Przyłączcie się do mnie – albo do swojego byłego szefa w Piekło.

Gangi tworzą zrab wszystkich armii; od najstarszych band rozbójniczych, kombinacja wspólnoty, wojny i łupów powodowała, że mężczyźni (a czasem kobiety) łączyli się w gangi, oznaczali terytorium i kopali w tylek każdego, kto na nie wkroczył. Pod koniec wieku XX, ludzie których ograbiono z ich własności (albo przynajmniej tak im się wydaje) łączą się w taki sam sposób. Więzy, które ich łączą mogą być etniczne, idealistyczne albo doraźne; w każdym przypadku, współczesna ulica zawdzięcza swój wizerunek – i niebezpieczeństwa – gangom, które kryją się w cieniach.

Gangi Motocykowe Historia i Przeszłość

Gangi motocykowe zaczęły swoją działalność w latach czterdziestych i pięćdziesiątych, kiedy grupy awanturniczych i roześlonych młodych ludzi i buntowniczych



weteranów II wojny światowej znudziły się cywilnym życiem. W kręgu zainteresowania znalazły się po raz pierwszy, kiedy wybuchły zamieszki w Hollister, w Kalifornii w lipcu 1946 roku. Motocyklowy gang, znany jako Wkurzone Gnojki z Bloomington tak wściekł się na aresztowanie jednego z jego członków, że dosłownie zrównał z ziemią całe miasteczko. To wydarzenie dało im tylu nowych członków, że wkrótce zmienili nazwę na Anioły Piekiel (Hell's Angels). Pojawiły się także inne gangi.

Obecnie istnieje około 800-900 gangów motocyklowych w Stanach Zjednoczonych, a liczbę ich członków liczy się w tysiącach. Większość to gangi miejscowe, ale cztery – Anioły Piekiel, Poganie, Wyjęci spod Prawa i Bandidos – są organizacjami ogólnokrajowymi.

Zgodnie z raportem Amerykańskiego Związku Motocyklowego, gangi motocyklowe stanowią około 1% wszystkich użytkowników motocykli. Od tego pochodzi określenie „jednoprocentowy”, którego członkowie gangów używają w stosunku do siebie.

Organizacja, Struktura i Stosunki Wewnętrzne

Chociaż gangi motocyklowe odbierane są jako brutalne, anarchistyczne i nieorganizowane, mają całkiem skomplikowaną strukturę. Cały gang kierowany jest przez „klub matkę”, najstarszy gang w organizacji. W niektórych przypadkach, klub ten może się składać

z przywódców wybranych przez ogół członków. Reszta gangu podzielona jest na lokalne „oddziały” i grupy regionalne.

Każdy oddział ma zwykle prezesa, wiceprezesa, sierżanta i sekretarza-skarbnika. Każda funkcja podlega wyborowi. Mimo to niektórzy ważni członkowie gangu mają czasem większe wpływy niż pochodzący z wyboru przywódcy.

Członkowie gangów motocyklowych cenią dwie rzeczy ponad wszystkie inne. Pierwszą jest oczywiście motocykl – niemal zawsze Harley-Davidson. Inną są ich „barwy”, zwykle pozbawiona rękawów skórzana lub dżinsowa kurtka ozdobiona symbolami i naszywkami gangu, oraz naszywkami, które dany człowiek otrzymał za szczególne osiągnięcia. Barwy każdego gangu są łatwo rozpoznawalne. Kilka klubów zdecydowało się jednak zrezygnować ze swoich barw, aby stać się mniej rozpoznawalnymi.

Nie każdy, kto ma motocykl i chęci, może przystąpić do gangu motocyklowego. „Kandydat” musi zostać wprowadzony do klubu przez kogoś z członków; klub bada potem jego przeszłość. Jeżeli nie pojawią się jakieś „obciążające fakty”, kandydat przechodzi okres próbny, podczas którego sprawdza się jego lojalność wobec gangu oraz skłonności kryminalne.

Większość gangów uważa kobiety za własność jednego z członków („stara”), lub całego gangu („mamuśka” lub „owca”). Używa się ich jako kurierów, szpiegów, prostytutek, niewolnic seksualnych i uważa za mniej warte niż motocykl lub barwy. Są jednak kobiety, które jeżdżą

i walczą jako pełnoprawni członkowie; mężczyźni są *ich* własnością, a nie na odwrót. Każdy sprytny motocyklista powie ci, że rozwścieczenie kobiety z gangu jest o wiele bardziej niebezpieczne niż rozwścieczenie mężczyzny. Mężczyźni wybaczą.

Nie wszystkie gangi motocyklowe żyją ze sobą do brze; wiele z nich prowadzi wojnę z innymi grupami. Najgłośniejsza jest wrogość między Aniołami Piekieł a Wyjętymi spod Prawa.

Przestępstwa i Działalność

Gangi motocyklowe nie działają wybiórczo – wymyśl jakiś rodzaj przestępstwa, a oni są w nie na pewno jakoś zaangażowani. W ich sferze zainteresowań znajdują głównie wytwarzanie i sprzedaż narkotyków (szczególnie „Speedu” – amfetaminy i PCP), zabójstwa na zlecenie, podpalenia i bomby, kradzieże samochodów, pobicia, porwania i gwałty. Ponieważ gangi motocyklowe są tak mobilne, trudno je schwycić. Kilka gangów, w tym Aniołowie Piekieł mają powiązania z różnymi rodzinami Mafii i dokonują dla nich zabójstw na zlecenie i innych przestępstw.

Gangi Uliczne

*Strzel sprzedawcy ze sklepu w jego pieprzony łeb
I bierz co chcesz!*

– Henry Rollins, „Henrietta Rollins and the Wife Beating Child-Haters”

Kiedy dzieciaki się wkurzają, albo czują się zastraszone, dla samoobrony zbierają się w grupy. W ekstremalnych przypadkach te grupy stają się postrachem całych miast. Niezależnie od tego, czy bunt bierze się z działek cracku, drogich samochodów i ciuchów, przestępstw komputerowych, chorej muzyki czy bezmyślnej przemocy, jego natura zależy zarówno od gangu jako całości jak i poszczególnych jego członków – lub sił, które przeciwko nim działają.

Wielkie miasta amerykańskie są domem tysięcy gangów ulicznych, do których należą dziesiątki tysięcy ludzi. Przewyższają policję zarówno liczbą członków jak i liczbą broni palnej; w niektórych dzielnicach dosłownie rządzą ulicami. Ich liczebność waha się od kilku członków w przypadku regionalnych grup do ogólnokrajowych bractw, jak Crips lub Bloods. Przestępstwa, jakie popełniają obejmują wszystko, od wałęsania się do niewolnictwa. Przynależność do gangu może być zupełnie nie zobowiązująca, ale może też być oparta na przysiędze krwi.

Choć wydają się bardzo niebezpieczne, gangi stanowią większe zagrożenie dla siebie nawzajem niż dla obcych. Większość zgonów związanych z gangami powodowana jest przez członków wrogiego gangu. Ta śródmiejska wojna przybiera rozmiary ludobójstwa; statystycznie przeciętny członek gangu ma większe szanse na przeżycie na polu bitwy niż na ulicy. Siły zewnętrzne

– od zorganizowanych grup do nadprzyrodzonych spiskowców – często popychają „żołnierzy” do wybijania się nawzajem, ale większość gangów jest gotowa do rzezi bez żadnej zachęty z zewnątrz.

Nie znaczy to, że gangi nie są niebezpieczne dla innych; ludzie, którzy staną między gangiem a jego celem zostaną pobici, obrabowani, zgwałceni, zabici, a nawet sprzedani. Mentalność grupy jest przerażająca; ludzie ztracają się w niej i robią rzeczy, których sami nigdy by nie zrobili.

Typy Gangów

FBI definiuje gang jako grupę sześciu lub więcej członków określającą się taką samą nazwą i używającą totemu, sygnału lub „barw” w celach rozpoznawczych. Czyny przestępcze nie muszą znajdować się tej definicji. Istnieje bardzo wiele typów gangów; zupełnie inaczej niż pokazują w filmach. Podane poniżej typy gangów mają swoje miejsce w większości amerykańskich miast.

W miarę jak gangi rozrastają się, zostają międzystanowymi organizacjami, dokładnie tak, jak zorganizowane grupy, które próbują naśladować. Nie zapobiega to walkom wewnętrznym – różne komórki Crips lub Bloods częściej wypowiadają wojnę sobie nawzajem niż innym gangom. W niektórych miejscach zawiera się traktaty i porozumienia. Możliwość powstania wielkiego, scentralizowanego gangu przeraża wszystkich stróżów porządku.

Kolejną kurą znoszącą złote jajka dla gangów są narkotyki; łatwo dostępne, łatwe do transportu i niezwykle dochodowe. Nie znaczy to, że każdy gang zajmuje się prochami – niektóre w ogóle nie popełniają poważnych przestępstw. Przemoc jest wizytówką gangu; członek, który nie potrafi walczyć w razie kłopotów staje się przeszkodą. Dla większości gangsterów wielkie spluwy i ich ilość zawierają przesłanie: „Nie Podskakuj”. By to udowodnić, członkowie zabijają rywali i informatorów dokładnymi strzałami w głowę, albo seriami z pistoletów maszynowych. Przetrawanie nie jest już tak łatwe jak było.

Warto pamiętać odgrywając członka gangu, że wielu młodych ludzi (a nawet dorosłych) przystępuje do gangów dla ochrony, przyjaciół, pieniędzy, szacunku albo chociaż poczucia przynależności. Mag, który walczy z gangiem dobrze robi zastanawiając się nad tym, że wielu z członków nie miało wielkiego wyboru. Inni oczywiście to sadystyczne potwory, którzy nie mają innego sposobu na życie. Mystyk, który obraca się w świecie gangów wie już takie rzeczy. Rozróżnienie między gangsterem, który działa z desperacji, a takim, któremu sprawa to przyjemność może nie być dla maga ważne; ale warto pamiętać, że dla świata się to liczy.

● **Gangi Etniczne:** Grupy te, które często określają się w zależności od narodowości mogą przybierać formy od znanych z mediów czarnych gangsterów do wędrują-

cych młodych Wietnamczyków, którzy lubują się w ekstremalnej przemocy; do grup działających w samoobronie, która czasem przeradza się w przemoc; do hiszpańskich, włoskich i irlandzkich twardzieli, którzy „bronią” swojego sąsiedztwa przed przybyszami z zewnątrz; do czerwono krwistych białych chłopców, którzy biją prostytutki, pedałów i czarnuchów w imię Stanów Zjednoczonych Ameryki. Cokolwiek jest przykrywką dla gangu etnicznego, więzy tworzą trzy rzeczy: wściekłość, uprzedzenia i mentalność zdobywców. Oni przeciwko światu, a gang jest jedyną rzeczą, na jaką mogą liczyć.

Tożsamość jest najważniejsza: ważne jest ubranie, język i zachowanie. Większość takich grup wymyśla rytuały, nazwy i slang lub hasła, aby utrzymać swoje szeregi czyste. Wiele z nich aktywnie rekrutuje „sobie podobnych”, a nawet zmusza dzieciaki z sąsiedztwa do przystąpienia. Choć wiele z nich przyjmuje tylko mężczyzn, niektóre przyjmują równouprawnione kobiety. Czasem dziewczęta same formują gangi i wymawiają wojnę chłopakom. Jeśli przyjdzie ci do głowy jakaś grupa etniczna albo sprawa, na pewno istnieje odpowiadający jej gang.

Jak większość gangów, etniczne wilcze stada mają hierarchię opartą na starszeństwie, brutalności lub charyzmie. Większość gangsterów zajmuje stanowisko odpowiadające czasowi, jaki spędzili w gangu. Początkujący muszą czasem wkupić się przez dokonanie jakichś przestępstw (od wandalizmu do morderstwa) pod nadzorem opiekuna, a potem podjąć rękawicę w formie bicia. Choć większość gangów etnicznych (czarni, Hiszpanie, Włosi, biali z Południa) trzymają się swego terytorium, inni (zwłaszcza Wietnamczycy) przemieszczają się, robiąc to, na co mają ochotę. Gdziekolwiek są gangi, zasadą staje się klanowość; jeśli nie jesteś w gangu, jesteś głównym.

● **Skinheadzi:** te zorientowane politycznie gangi młodych białych rekrutują wielu członków z dobrych domów, głównie z takich, w których jedno z rodziców straciło pracę przez „cholernych (wstaw tu jakąś rasę), którzy zabierają uczciwym ludziom robotę!”. Paradoksalnie, wielu pochodzi też ze zwykłych rodzin, w których jako dzieci walczyli z tolerancją rodziców. W każdym razie, większość grup skinheadów ma rasistowskie przekonania i czerpią nazistowskie godła. Jako dodatek do zwykłych przestępstw popełnianych przez gangi (kradzieże, wandalizm), popełniają także przestępstwa z pobudek rasowych. Ich nazwa pochodzi od charakterystycznych fryzur „na zero”, a liczebność gangów to od czterech do dwudziestu członków.

Wielu skinheadów, SHARP'ów (Skins Against Racial Prejudice – Skini Przeciwko Uprzedzeniom Rasowym) jest równie brutalna, ale kieruje agresję przeciwko rasistom. Chociaż podążają ścieżką tolerancji i buntu przeciwko „złej reputacji” jaką mają rasistowscy skinheadzi, SHARP'i są równie niebezpieczni dla swoich przeciwników jak „normalne” gangi skinów. Może to stanowić problem lub nie, zależy od tego, kim jesteś i jak cię odbierają.

● **Gangi Więzienne:** Różne grupy tworzą często gangi w więzieniach, zwykle zgodnie z podziałami rasowymi i etnicznymi. Przykładami są tu Bractwo Aryjskie, Mafia Meksykańska, Rodzina Czarnej Partyzantki i La Nuestra Familia. Więzy, które zawiązują się w więzieniu czasami nie ulegają rozerwaniu po wyjściu z niego – czasem członkowie pracują razem „na zewnątrz”. Największe sukcesy odnosi Meksykańska Mafia, która ma powiązania z meksykańskimi rodzinami.

● **Gliniarze:** Smutne, ale prawdziwe jest to, że dla większości mieszkańców miasta policja to wrogowie. Najlepsi z nich nie są dużo ważniejsi niż harcerze o dobrych chęciach, którzy czasem przydają się do czegoś. Ale nawet tacy gliniarze mogą być groźni. („Dziękuję, że pani do nas zadzwoniła” to niebezpieczne słowa, kiedy mieszkasz na ulicy; nie opłaca się wyglądać zbyt zadziornie, kiedy w pobliżu są policjanci). Najgorsi gliniarze – i najczęściej spotykani – są równie źli jak gangsterzy z pałkami.

Gliny to źli wrogowie; są zorganizowani, mają broń i wsparcie prawne, które pozwala im robić wszystko, jeśli cię nie polubią. Nawet, kiedy źli gliniarze są łapani na gorącym uczynku, jak w przypadku Rodneya Kinga, większość unika kary. Jest to najbardziej prawdziwe w przypadku przestępstw rasowych, w przypadku których obawy białej klasy średniej skutkują poparciem dla policjantów. Gliny, które biorą (przyjmują pieniądze), by przymknąć oko na rabunki, pobicia, porwania a nawet zabójstwa, wydają się być wszechobecni w miejskim Świecie Ciemności.

Źli gliniarze poruszają się w grupach od dwóch do ośmiu, zapewniając wsparcie, kiedy jeden z ich kumpi znajdzie się w kłopotach. Mundury zapewniają im to samo poczucie wspólnoty, które mają gangi. Wymuszenia są częstą praktyką; za pieniądze można zignorować każde przestępstwo. Twardzi gliniarze gwałcą, biją, kradną i sprzedają skonfiskowane nielegalne towary. Jeśli któryś zostanie złapany, wszyscy stają po jego stronie, fałszują dowody i kłamią, aby uwolnić go od kłopotów.

Policjanci to ludzie; jeśli ktoś przyprze ich do muru, odpowiedzą równie brutalnie jak gangsterzy. Źli gliniarze nie muszą zostać przyparci do muru; radośnie robią na co tylko mają ochotę, bezpieczni w majestacie prawa – które reprezentują.

● **Gangi Psychol:** Najbardziej przerażającymi spośród mieszkańców miasta są umysłowo chorzy. Bandy szaleńców, często po strasznych przeżyciach popełniają straszliwe zbrodnie, którym kres położyć może tylko ich śmierć. Członkami gangów mogą być zbiegli pacjenci szpitali psychiatrycznych, seryjni zabójcy, kultysty „zabijania dla przyjemności”, gangi uliczne nastawione na ekstremalne przeżycia (zobacz „the Freddies” w dodatku do Wilkołaka „Valkenbourg Foundation, lub film *Wojownicy*), szaleni weterani wojenni, rodziny wiecznych hipisów, przebrani „super – łotrowie” i wszyscy, którzy przyjdą narratorowi do głowy.

Nieprzewidywalna natura takich gangów czyni zadanie się z nimi niezwykle trudnym zadaniem. Chociaż większość psycholi specjalizuje się w brutalnych torturach i morderstwach, niektórzy mogą zajmować się kradzieżą prania, paleniem kościołów, rozkopywaniem cmentarzy, a nawet walką z przestępczością. Gangi psycholi obwieszczają często swoje powstanie przemocą, terroryzowaniem wszystkich, którzy wejdą im w drogę i albo rozwiązują się, albo kończą masowym samobójstwem. Czasem trochę psychologii pozwala utrzymać w ryzach gang (lub jego przywódców) wystarczająco długo, by powstrzymać zniszczenie. Czasami gang można zatrzymać tylko zabijając wszystkich jego członków po kolei.

Większość gangów ma jednego przywódcę lub główną postać, na przykład portret James'a Dean'a jako demona. Czasem bywają one kontrolowane przez zewnętrzne siły (na przykład sprytnego gangstera) i mogą przestać działać, kiedy usunie się obiekt ich kultu. Takie gangi są raczej unikalnym zjawiskiem; Narrator powinien wymyślić interesujący modus operandi i pozwolić graczom działać.

● **Bandy szczurów:** Z pewnością najwstrętniejsi z miejskich łowców. Składają się z zepsutych dzieci z bogatych domów i przybywają do miasta, by zaspokoić swoje chore żądze. Często zaledwie nastoletni gwałcą i mordują, kupują i sprzedają narkotyki i wrabiają niewinnych mieszkańców ulicy w wymyślone przestępstwa, wszystko dla zabawy.

Nie mają nawet wymówki „złego środowiska”; pochodzą z bogatych rodzin i zawsze dostawali wszystko, czego chcieli. Znużeni i pragnący zwrócić na siebie uwagę, zbierają się w grupy. Wcześniej czy później, jakiś charyzmatyczny „przywódca” (często najprzystojniejszy chłopak lub najładniejsza dziewczyna) proponują wycieczkę do miasta po nowe atrakcje. Zwykle zaczyna się od łażenia po barach, toczy przez orgie z narkotykami i czasem przeraża w przemoc, gwałty i zabójstwa. Jeśli zostaną złapani, przysięgną, że ktoś ich zaatakował lub oszukał, lub rzucą jednego ze swoich na pożarcie i poddadzą się intensywnej terapii, by uspokoić wściekłych rodziców.

Niewielu spośród członków jest naprawdę brutalna; mogą rozpocząć bójkę w barze, ale w większości przypadków zajmują się sprzedażą narkotyków i paserstwem. Szczególnie nienawistni spośród bogatych dzieciaków wyławiają frustrację na bezdomnych, zabijając ich lub bijąc dla przyjemności. Ukaranie członków tych gangów może być trudne; ich rodzice pociągną za wiele sznurków, by chronić – lub pomścić – tych „modelowych obywateli przyszłości”.

● **Mściciele i terroryści:** Są to paramilitarne gangi, które biorą prawo we własne ręce, uderzają twardo, śmiertelnie w wybrane, zniechęcone cele. Oba typy działają na zasadzie oddania sprawie – religii, dumie etnicznej, polityce, zemście lub „dobru wspólnemu”. Ich członkowie są dobrze wyszkoleni i doskonale umotywowani.

Niektóre grupy terrorystyczne, jak Czarne Pantery, Front Chrześcijańskiej Milicji czy Una Gente Libre formują się wzdłuż granic etnicznych, by chronić własną rasę. Rzadko atakują tych, którzy nie grożą pierwszemu, choć zdarza się, że groźby te powstają w umysłach terrorystów. Inne, jak niesławne SLA lub Weathermen wypowiadają wojnę całemu społeczeństwu, podkładając bomby i zabijając przypadkowych przechodniów w imieniu sprawy. Działają przez zabójstwa, infiltrację, handel bronią i taktykę brutalnej siły, wielu kładzie też nacisk na wyszkolenie wojskowe, a także bardziej skryte formy ataku – kampanie oczerniające, szantaż, wymuszenia i groźby.

Mściciele mogą działać sami, albo w grupach; tak czy inaczej namierzają przestępców (czasem przy pomocy magii), izolują ich i eliminują. Zwykle wybierają rozwiązania siłowe; wszystko inne jest dla nich środkiem niewystarczającym. Łowcy czarownic zaliczają się do mścicieli, jak również Guardian Watch Patrol i Czarne Maski lub samotni poszukiwacze przygód, w typie „zamaskowanego bohatera”.

W Świecie Ciemności zepsucie i przestępczość są wystarczająco rozwinięte, by dać początek setkom grup terrorystycznych i wielu mścicielom. Niektórzy mieszkają w bunkrach, czekając na koniec świata (który może być bliższy niż myślą), a inni wychodzą na ulice. Legalnymi i nielegalnymi sposobami zbierają potężną broń, myślących podobnie przyjaciół i gotowi są przyjąć każde wyzwanie. Z konieczności zanurzają się w podziemiu, uderzają szybko i nie zostawiają śladów. Wielu ma wpływ poza polem bitwy – przyjaciół na górze (lub na dole), zasoby gotówkowe lub pomoc sąsiadów – co czyni otwartą konfrontację trudną. Liczebność tych gangów waha się między dwiema a czterdziestoma osobami, choć istnieją też większe organizacje. Zapał, który ich ożywia czyni ich niebezpiecznymi wrogami – i cennymi przyjaciółmi.

Wskazówki dla Narratora

Narratorzy mogą zrobić z gangami ulicznymi, co im się tylko podoba. Istnieje tak wiele ich typów, o różnym wyglądzie i różnym stopniu zaangażowania w przestępczość, że zawsze można znaleźć taki, który będzie pasował do scenariusza. Narratorzy nie powinni ograniczać się do podanych wyżej opisów; możecie stworzyć takie gangi, jakie tylko chcecie.

Narrator powinien przedstawić typowe powody, które zmuszają młodych ludzi do wstąpienia do gangu: biedę (po co zarabiać 4,25 \$ za godzinę, jeśli można zarobić 1 000 \$ w jeden dzień, sprzedając crack?), pragnienie władzy i sprawowania kontroli nad swoim życiem, nudę i wściekłość. Desperacja często rządzi miastem i powinno objawiać się to w działaniu młodzieży.

Sex Biznes w Podziemiu



O była szczęśliwa, że Rene ją zbił i zgwałcił, bowiem jej namiętne podporządkowanie da jej kochankowi dowód, że ona do niego należy i dlatego, że ból i wstyd uderzeń i wściekłość, którą czuła, kiedy brali ją siłą ci, z którymi... wydawały się być odkupieniem jej grzechów.

– Pauline Reage, *The Story of O*

Sex jest pierwotny. Jest przerażający, kuszący i konieczny byśmy przetrwali.

„Najstarszy zawód świata” wie dobrze o tym, że tak długo, jak będą istniały wspólnoty, tak długo będą istnieć potrzeby, których wspólnota nie będzie mogła zaakceptować. A gdzie jest zakazany owoc, można zarobić pieniądze.

Wielu ludzi, którzy pracują w seks biznesie nie jest tam dla pieniędzy – są tam dlatego, że przyciąga ich coś innego niż zysk. To alternatywny styl życia, coś, co większość z nas uznałaby za perwersję, albo może desperację. W świetle prawa większości społeczeństw ci ludzie to przestępcy. *Moralność* ich działań może być jednak trudna do jednoznacznego ocenienia (zobacz „Subkultury”).

W ramach uogólnienia możemy podzielić ludzi w seksualnym podziemiu na trzy grupy: dobrowolnych, niedobrowolnych i zawodowców. Dobrowolni odwiedzają kluby lub grają w filmach dlatego, że chcą; może mają szczególne upodobania, może odpowiada im nastrój tych miejsc. Nie dobrowolni są w pułapce – są seksualnymi niewolnikami, dziecięcymi prostytutkami albo narkomanami, którzy prowadzą takie życie, bo ktoś lub coś ich przy nim trzyma. Zawodowcy wiedzą, że sprzedaż seksu przynosi wielkie dochody; może działają z desperacji, dla przyjemności, ideałów lub chciwości, ale mają większy wybór niż niewolnicy, którzy nie mają dokąd pójść.

Ponieważ istnieją przepisy i wpływy społeczne, które spychają seks biznes na margines, nawiązał on silne kontakty z podziemnym życiem miasta. Choć większość seks biznesu jest prowadzona legalnie, jest on jak gigantyczna, falliczna góra lodowa, więcej kryje się pod powierzchnią. Przemysł ten dzieli się na takie kategorie, jakie są upodobania ludzi i w każdej z tych kategorii pracują trzy rodzaje pracowników: dobrowolni, niedobrowolni i zawodowcy.

Jak ludzie zostają prostytutkami lub striptizerkami? Można równie dobrze zapytać, jak można skończyć pracując w McDonaldzie. Choć wiele dziwek, szczególnie nieletnich zaczyna jako uciekinierzy z domu, niektórzy zaczynają dążyć w stronę płatnego seksu z nudów, konieczności lub dlatego, że to wydaje się im najłatwiejsze. Niektórzy nie potrafią znaleźć innej pracy; dla innych tu są największe zarobki. A jeszcze inni są w jakiś sposób schwytani w pułapkę, albo przez prawdziwe niewolnic-

two albo przez własny wybór. Jakiś chłopak może znużyć się prostytutką, a tancerka, która rozbiera się w weekendy robić to dla uwagi, jaką jej poświęcają. Istnieją też pogańskie kapłanki, seks terapeutki i uzdrawiacze (Śpiący i nie tylko), którzy z punktu widzenia prawa są zwykłymi prostytutkami. Skoro o tym mowa, praca związana z seksem – w każdym razie dobrowolna – to często zwykła praca. Pewnie, może przerażać, być nieprzyjemna, nawet niebezpieczna, ale czy nie jest tak z wieloma zawodami? Dla niektórych są gorsze możliwości.

● **Rozbieranie się:** Kluby ze striptizem tworzą pierwszą, najbardziej widzialną część góry lodowej. Świat striptizu składa się głównie z kobiet, które rozbierają się dla mężczyzn w klubach lub mieszkaniach. Choć wielu na niego narzeka, striptiz jest w zasadzie legalny, tak długo, jak długo nie występuje żaden kontakt cielesny. Ci, którzy mają dojścia, mogą jednak uzyskać nielegalne, lub bardziej wyspecjalizowane usługi od striptizerek lub innych pracowników klubu. Ludzie, którzy najprawdopodobniej zostaną dopuszczeni do tajnej części klubu to związani z władzą, miejscowi policjanci, dziennikarze, handlarze narkotyków i grupy striptizerów, którzy są przejazdem w mieście.

Pewien członek zarządu poważnej firmy zna wszystkie dobre kluby i wie, jak uzyskać mniej legalne formy rozrywki. („Kiedy przyjadą ci Japończycy, zabierzcie ich do klubu i dajcie wszystko, czego będą chcieli – chłopców, dziewczynki, kokę, zwierzęta, wszystko. I tym razem zróbcie zdjęcia.”) Jeśli ktoś dostanie dobry striptiz i drinki, to będzie chętniej robił interesy w mieście. Wiele miast wydaje przewodniki, w których uwzględniony jest Najlepszy Klub ze Striptizem na Biznes Lunch.

● **Prostytucja:** Odnosi się ona do nie wyuzdanego (heteroseksualnego) seksu na sprzedaż. Podobnie jak striptiz, rynek heteroseksualny jest znacznie większy niż homoseksualny; istnieją prostytutki geje, ale są w mniejszości. Jeśli przyjmie się, że 10% populacji to geje, ma to sens. Ponieważ większy procent homoseksualistów niż heteroseksualistów ma problemy ze znalezieniem partnera, procent prostytutek, które się tym zajmują sięga pewnie około 15%-20%. Oczywiście głównymi klientami obu rynków są mężczyźni.

W większości krajów trudno jest kobiecie kupić miłość za pieniądze, ponieważ kobiety są w większym niebezpieczeństwie w miejscach, gdzie ta jest dostępna. Jeśli nie brać pod uwagę *Amerykańskiego Żigolaka*, mężczyźni na ogół nie robią tego dla kobiet. Jeśli pokażesz mi faceta, który twierdzi, że utrzymuje się z prostytucji lub dominacji i robi to tylko z kobietami... cóż, miałabym okazję, by pokazać ci kłamcę.

Zwykła prostytutka nie jest droższa niż 15 \$-20 \$ za zwykłe zrobienie laski w ciemnym zaułku, ale może też

sięgać 3 000 \$ za dziewczynę z liceum, która przejdzie obok ochrony hotelu i wie, którym widelcem jeść sałatkę i może zapewnić ci wyzwanie intelektualne. Można mówić tu o ulicznicach, dziewczynach na telefon (i kilku chłopakach), alfonsach i agencjach, no i oczywiście o klientach.

Stary stereotyp panienki o dobrym sercu, która kocha swojego alfonsa to *nie* jest normalna sytuacja. Choć większość alfonsów to naprawdę źli ludzie, pełnią na ulicy pożyteczną funkcję; biją facetów bez forsy, przerywają numerki, które mogłyby się źle skończyć i ostrzegają dziewczyny przed kłopotliwymi klientami. Czy ty poszedłbyś do złej części miasta bez żadnej ochrony? Nie znaczy to, że alfonsy do dobre serduszka; mogą być chciwi, opiekuńczy, beztroscy, sprytni – innymi słowy zachowują się jak zwykli ludzie interesu. Alfons żyje z dziewczyn. Zależność nie jest oparta na równości, ale często na pragmatyzmie.

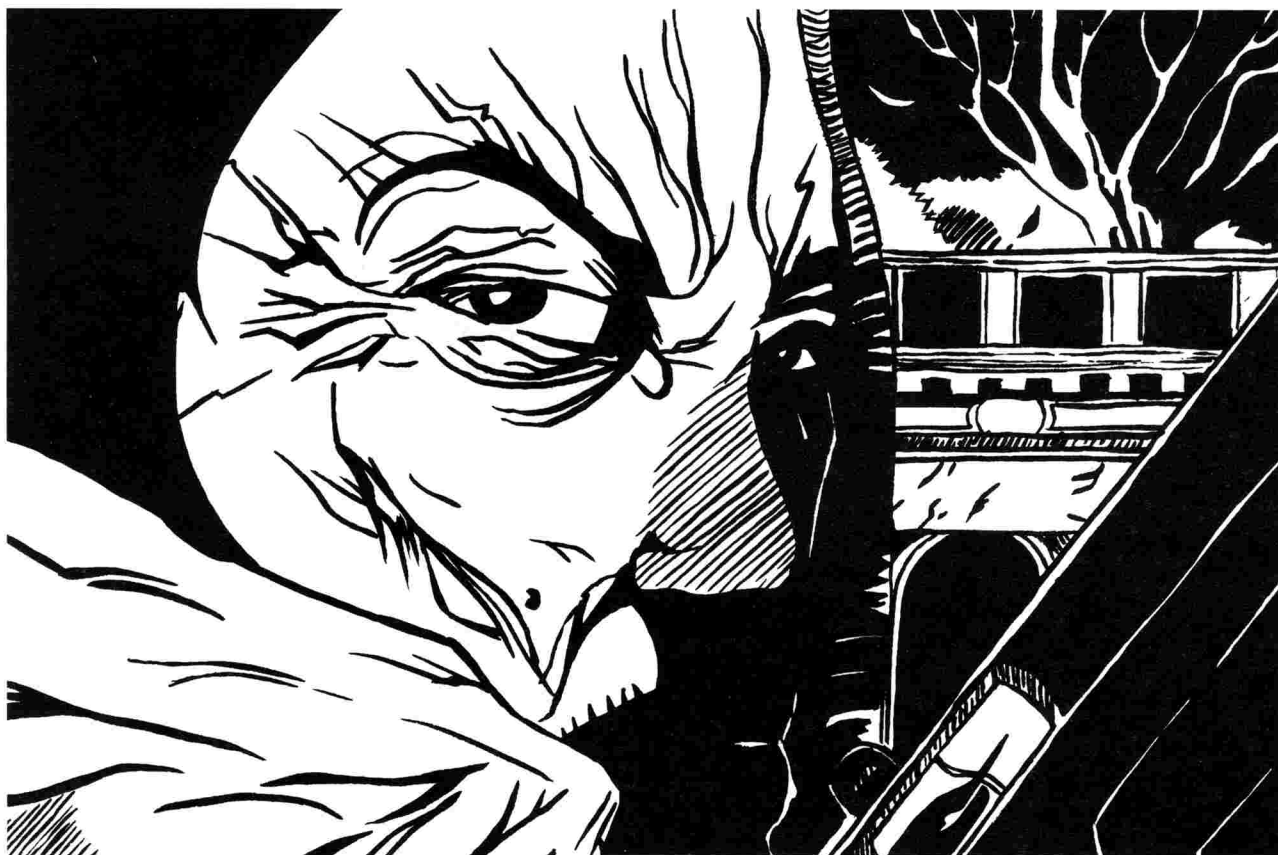
Domy prostytutki, w których grupa dziewcząt i chłopców czeka w salonie na klientów są bardziej dochodowe i bezpieczniejsze niż praca na ulicy, choć praca w nich może być wymagająca i demoralizująca. W wyższej strefie tego biznesu alfonsi i panienki działają na zasadzie agencji: dziewczyny muszą zgodzić się na klienta. Kiedy przychodzi zlecenie, dzwonią do dziewczyny do domu, lub na pager i pytają, czy jest wolna i mówią, jak ma dojechać do klienta. Czasem klient chce porozmawiać z osobą, której usługi kupuje przez telefon; czasem dokonuje wyboru przez album ze zdjęciami. Tak, czy inaczej, domy zwykle dbają o pracowników jak tylko się da.

● **Wyuzdanie:** Za specjalne traktowanie płaci się duże pieniądze. Jeśli masz forszę, na pewno znajdzie się ktoś, kto zaspokoi twoje zachcianki. Lepiej, żebyś miał dużo pieniędzy – im więcej chcesz, tym więcej płacisz.

Seks w skórach jest popularny w wyższych sferach, ale większość ludzi się w nich nie obraca. Większość klientów w SM/ZD angażuje się bardziej w środowisku niż zwykli klienci hetero. Klienci są tu najróżniejsi: bywalcy gotyckich klubów, dzieciaki w drogich ubraniach i prezesi firm, którzy rządzą w dzień i dają sobą rządzić nocą. Najbardziej znudzeni chcą bardziej unikalnych doświadczeń: bicia, seksu z hermafrodytami, z dziećmi a nawet morderstw (symulowanych i prawdziwych).

Zasady ekonomii mówią, że ludzie, którzy dostarczają usług trudno dostępnych mogą żądać od klientów większych pieniędzy. Kiepska domina może zażądać około 80 \$ za godzinę, ale doświadczona już około 130 \$, przy czym za nietypowe traktowanie płaci się dodatkowo. Panienka, która potrafi dobrze chłostać i torturować zażąda wyższej ceny. Niektóre z najlepszych lochów oferują niższe ceny za usługi w dobrze wyposażonych pokojach spełnienia marzeń – podporządkowanym różnym tematom (gabinet chirurgiczny, gabinet szalonego naukowca, sala tortur Inkwizycji, chata czarownicy itd.) To taki rodzaj znajdowania artykułów dla potrzebujących w tym przemyśle.





Wskazówki dla Narratora

Doświadczenia z seks biznesem mogą stanowić dobry punkt wyjściowy dla przygody. Ludzie idą do jakiegoś klubu zobaczyć, jak kobieta polewa swoje piersi gorącym wodą... cóż, nie powiedzą raczej przyjaciółom, dokąd idą. Może w ogóle nikomu nie powiedzą. A to czyni z nich doskonały cel dla wszystkich łowców.

Ludzie związani z tym przemysłem mogą tam być z różnych powodów: bo to ich podnieca, bo dobrze płacą, bo jest później o czym opowiadać znajomym. Mogą robić dla kreatywności, miłości, lub przetrwania. Czy widziałeś kiedyś zmęczonego księgowego, który wraca do domu, do żony? Nienawidzi swojej pracy, uważa ją za moralnie zgniłą, a mimo to ciągnie to dzień po dniu. Nieco kulturowego relatywizmu mówi, że poza wybranymi kodeksami postępowania jesteśmy bardzo podobni.

Gracze mogą się tu zająć sprawą człowieczeństwa (lub Człowieczeństwa, w przypadku wampirów), moralności (gdzie przebiega granica między pornografią a zabawami Toreadorów?), prawem do własnego ciała (wyobraź sobie szczęśliwą prostytutkę dyskutującą z Niebiańskim Chórzystą) i innymi sprawami, które łączą się z seksualnym podziemiem. Ale miej na uwadze swoich graczy – roleplaying nawet w takim klimacie ma być zabawą, a nie udręką.

Chociaż specjaliści żądają dużych sum, nie zarabiają wcale tak dużo – wyposażenie *kosztuje*. Duże pieniądze można tu zdobyć, ale raczej stopniowo, praca jest bezpieczniejsza, bo klientów jest mniej, a starsze kobiety są uznawane za atrakcyjne.

● **Media:** Medialny przekaz praktyk seksualnych jest raczej legalny, w przeciwieństwie do innych praktyk, bo zostawia się swoje imię i nazwisko na papierze. Pracują tu ludzie, którzy uprawiają seks przed kamerą, pisarze erotyczni, wydawcy, reżyserzy, dystrybutorzy i wszystkie te osoby, które są potrzebne przy kręceniu filmów i wydawaniu książek. Ludzie, których przyciąga taka praca wywodzą się z najróżniejszych kręgów społecznych i zwykle mają bardziej rozbudowane wymagania seksualne niż przeciętny człowiek. Bycie gwiazdą porno jest lepsze niż praca na ulicy – jest legalne, można stać się sławnym (lub niesławnym), a seks jest bezpieczniejszy niż w innych dziedzinach tego biznesu. Chyba, że jesteś pułchaczem. To już twój problem.

W głębokim podziemiu orgie narkotykowe i gwałty na dzieciach tworzą najniższy poziom pornografii. Wiele niezwykłych grup (wampiry, kultysty i tajemniczy spisek Siódmego Pokolenia (zobacz dodatek do **Wilkołaka**, **Rage Across New York**) działa w tym zatrutym świecie. Nie istnieje tu pojęcie dobrowolności – „gwiazdy” są niewolone i wykorzystywane przez ludzi tak złych, że trudno to sobie wyobrazić. Trudno znaleźć ten rodzaj pornografii; jednak zbrodniecy wiedzą, gdzie szukać. Wiedzą to również te ofiary, które przeżyją doświadczenie – i wracają,

by znaleźć oprawców (Zobacz Order of the Rose, również w **Rage Across NY**).

● **Inne:** Istnieją także mniejsze seksualne subkultury. Są grupy fetyszystów, kina porno, łaźnie dla gejów, peep

showy i transowe bary. Ale, Czytelniku, chyba wystarczy już tego wszystkiego, masz już dość podniet jak na jedno czytanie.

Podsumowanie



*A jeśli miłość pozostanie
Choć stracimy wszystko inne
Zapłacimy cenę
Ale nie policzymy, ile nas to kosztowało.*
– Rush, „Bravado”

Niezbyt ładny obrazek, prawda? Pomimo nienawiści, pomimo podejrzeń, chciwości i desperacji, które powodują mieszkającymi tych piekiel, zostało w nich jeszcze nieco nadziei i miłości. Można zobaczyć ją w graffiti na ścianach i na boiskach do koszykówki, usłyszeć ją w niedzielnych chórach, zobaczyć przy pracy w komitetach blokowych i zebraniach Żywność Zamiat Bomb, poczuć je w uścisku ręki przyjaciela. Niezależnie od tego, jak źle wszystko pójdzie, ludzie pozostają.

Kluczem są tu same ulice – albo cię oczyszczą, albo spalą. Ludzie, którzy na nich żyją, czują ten ogień; to, co z nim zrobią, to już ich sprawa. Niektórzy pną się w górę, niektórzy

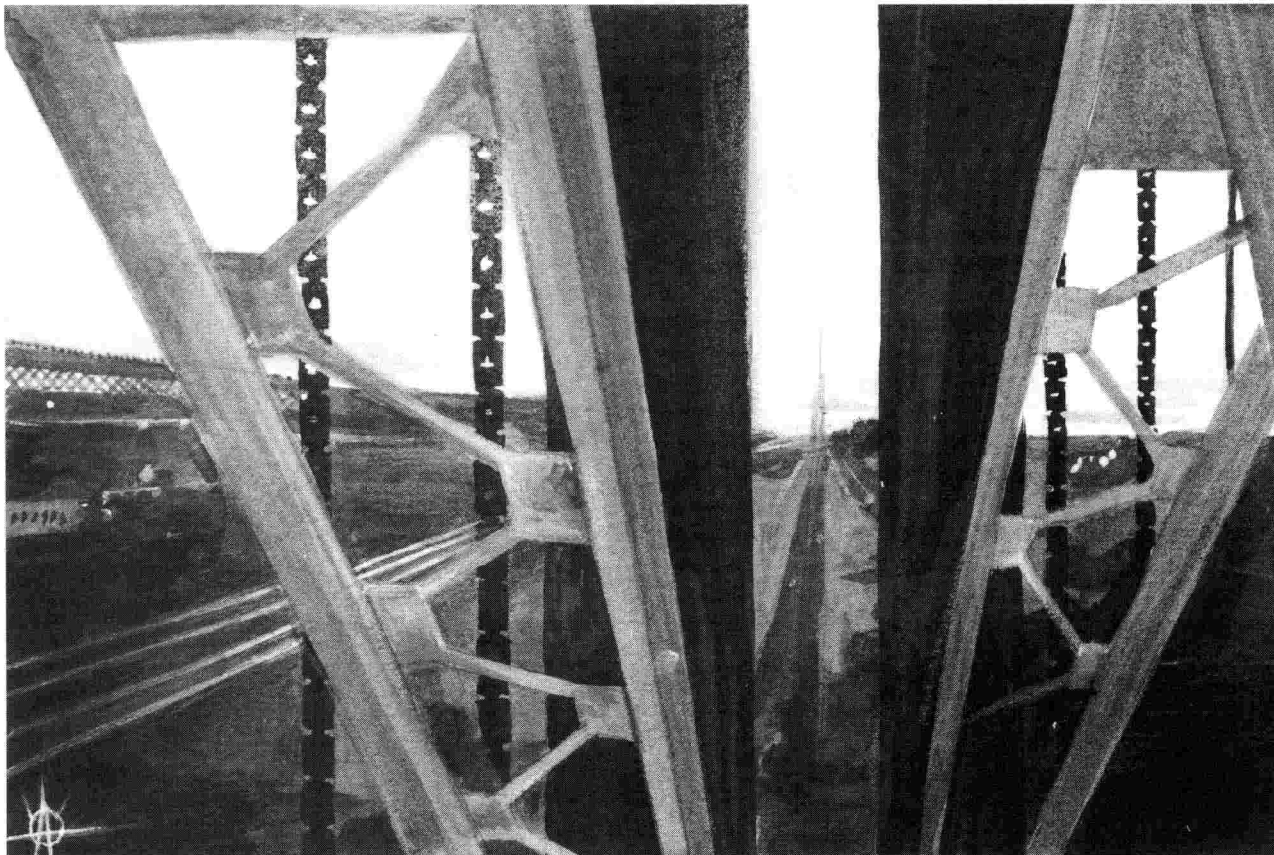
zostają w miejscu, inni spadają. Magowie, spośród wszystkich ludzi powinni zrozumieć prawa, które rządzą tym światem. Moc, przeciwności losu, pokusa, zniszczenie – jest tu wszystko. Może dlatego niektórych ciągnie na ulicę – terytorium bardziej znajome, niż się z pozoru wydaje.

Jeśli chcesz zrozumieć ludzi ulicy, spójrz na świat ich oczami. Pod gównem, neonami i graffiti bije serce. Nazwij to buntem lub pogodzeniem się, oddaniem się wykorzystywaniu determinacji, by zacząć wszystko od początku. Miasta umierają, ale ludzie jeszcze żyją.

Oto nagroda, której poszukują przyszli zbawcy, czy są wilkołakami, magami, czy zwykłymi ludźmi: natchnienie. Szansa na znalezienie nowego celu. Pielęgnacja wiary w coś lepszego. Nawet jeśli i tak wszystko rozpadnie się, złudzenia są lepsze niż nic.

Wszędzie na nocnych ulicach ludzie szukają miłości, szukają wiary.

I czasem nawet ją znajdują.





Magya Rynsztokowa (Mag Uliczny)

Widziałem, jak najlepsze umysły mojego pokolenia są niszczone przez szaleństwo, głodujące, histerycznie obnażone, ciągnące się po ulicach czarnych o świcie, szukający możliwości wyładowania się, zagubieni nastolatowie o głowach aniołów płonących starożytnym pożądaniem połączenia się z gwiazdnym dynamo maszynarii nocy.

...którzy spłonęli żywcem w swych niewinnych flanelowych garniturach na Madison Avenue wśród rozbłysków ołowianej poezji i trzasku żelaznych regimentów mody i nitroglicerynowych skrzeków duchów reklamy i gazu musztardowego grzesznych inteligentnych redaktorów, albo zostali przejechani przez pijane taksówki absolutnej rzeczywistości.

...Jaki Sfinks z cementu i aluminium roztrzaskał im czaszki i pożarł ich mózgi i wyobraźnię?

Moloch! Samotność! Brud! Brzydota! Kosze na śmieci i niemożliwe do zdobycia dolary! Dzieci krzyczące pod schodami! Chłopcy szlochający w wojsku! Starcy lękający w parkach!

Moloch, którego oczy to tysiąc bilionów okien! Moloch, którego drapacze chmur stoją długimi ulicami niczym niekończące się Jahwe! Moloch, którego fabryki śnią i trzeszczą we mgle! Moloch, którego kominy i anteny koronują miasto!

– Allen Ginsberg, „Skowyt”



Kevin wysiadł z autobusu na ostatnim przystanku i rozejrzył się. Nie podobał mu się wygląd Regents Square – było brudno, ciemno, jakby słońce nigdy nie zaświeciło tutaj i nigdy miało tego nie zrobić. Na pewno nie świeciło teraz. Po drugiej stronie ulicy, na środku placu stał pomnik – chyba przedstawiający osobę, nazwiskiem której nazwano plac – pokryty taką warstwą odchodów gołębi i graffiti, że nie można było go rozpoznać.

Podniósł kołnierz kurtki, by ochronić się przed wiatrem i oddalił się od przystanku. Mistrz Damitius kazał mu tu przyjechać, no to przyjechał. Chociaż ciągle nie znał celu tej wycieczki. „Pojedź autobusem aż do Regents Square – powiedział mu Mistrz. – Jest tam niski budynek z czerwonej cegły, w którym, jak mi powiedziano, odbywają się szkodliwe praktyki. Dowiedz się, na czym one polegają i połów im koniec. Twoje moce, choć niedawno rozwinięte, powinny wystarczyć do wykonania tego zadania. Ostatecznie może okazać się to bardzo... pouczające.”

Motywacja



Tornada rewolt będą trzęsły podstawami naszego narodu, aż nadejdzie dzień sprawiedliwości.

– Wielebny Martin Luter King

Ulice. Mroczne, tanie, samotne. Wypełnione niespełnionymi nadziejami i spływające desperacją. Goszczą tutaj strach i rezygnacja, a Moloch Ginsberga trwa, zrobiony ze stali i betonu. Cykl powtarza się pokolenie po pokoleniu, miało po mieście: bieda niszczy nadzieję, nadzieja zmienia się w desperację, desperacja zabija chęć poprawy własnej sytuacji, chęć walki. Przestępstwa, samobójstwa, samolubność, zanieczyszczenie, uzależnienie i zło, które wypelza z ludzkiej desperacji.

W tym środowisku – środowisku, które w większej części nie jest manipulowane ani przez technokrację, ani przez Nephandi – cóż dobrego może zrobić mag? I, co ważniejsze, dlaczego mystyk miałby, mogąc zamknąć się we własnej pracowni i szukać teoretycznych rozwiązań, wychodzić na ulice i toczyć wojnę na tej brudnej arenie?

Uliczny Mag bez Szat

Uliczni magowie to szczególne osoby, których znakiem rozpoznawczym jest nadzieja. Nawet technokraci, Maruderzy i Nephandi żywią nadzieję, że ich „misja” przyniesie efekty. W końcu ich nadzieja wysłała czarowników na ulice, pomaga im przetrwać trudne czasy i trzyma ich tam, nawet w obliczu trudności. Dysponu-

Cóż, z pewnością podróż autobusem była „pouczająca”. Niczym migawki z ludzkiego upodlenia. Rozczochrana kobieta z rozczochranymi dziećmi, ani śladu ojca; bezdomni, którzy cały dzień jeżdżą autobusem za pięćdziesiąt centów, żeby posiedzieć w ciepłej, kałuże wymiocin i mocz, których nikt nie sprzątnął. Obrzydliwe, ale pouczające. Wielu ludzi miało jeszcze długą drogę do Wstąpienia – a pomaganie im będzie bardzo trudnym zajęciem.

Po co tu jesteś? Co ty, postać lub gracz chcesz osiągnąć, schodząc w te głębiny? I co masz zamiar zrobić, skoro już tu jesteś? Ten rozdział mówi o powodach, dla których magowie przybywają (i pozostają) do wewnętrznego miasta i o różnicach, jakie mogą przynieść odpowiednie cechy pozycji, zdolności i mienie, a także o metodach, których należy używać – lub unikać – kiedy kończy się dzieło.

Choć rozdział napisany jest z punktu widzenia miejskiego mystyka, informacje w nim zawarte odnoszą się także do wampirów, wilkołaków, odmieńców, upiorów, łowców, akolitów i zwykłych ludzi. By znaleźć porady dla tworzenia postaci, zajrzyj do rozdziału piątego.

jąc wewnętrzną siłą do walki z desperacją, by wierzyć, że to, co się robi jest słuszne, mag może rzucić wyzwanie fizycznym trudnościom, psychologicznym męczarniom i duchowemu cierpieniu, które płynie z ulicy; może nawet wynieść z tego korzyść dla siebie.

Natura tej zapłaty zależy ściśle od natury maga, który jej poszukuje: niektórzy będą szczęśliwi mogąc ulżyć biednym, inni, jeśli usmażą mózg jakiegoś handlarza narkotyków; a niektórzy (ponieważ na ulicę wychodzą nie tylko magowie z Tradycji) jeśli wytepią żalosne zło ulicy i zastąpią je prawdziwym złem.

Magowie tych Tradycji, które odcinają się od „płazczy” to, nic dziwnego, ci, którzy przedkładają teorię nad praktykę: Porządek Hermesa i Synowie Eteru. Często oparta na konfrontacji, brudna, społeczna natura pracy na ulicy – zadawanie się ze Śpiącymi – nie interesują, a czasem odrzucają wielu (choć nie wszystkich) członków tych zamkniętych Tradycji zamieszkujących wieże z kości słoniowej.

A jaką rolę odgrywają na ulicy inne Tradycje? Dlaczego brudzą sobie ręce? Odpowiedź na to pytanie może być zarówno osobista jak i społeczna. Ponieważ wielu z nich zaczynało życie na ulicy, coś popycha ich do pozostania tam po Przebudzeniu. Większość widywała już przestępstwa, może nawet morderstwo przyjaciela lub partnera, zanim jeszcze osiągnęli siódmy rok życia. Siódmy.

Ze strachu, z pragnienia bycia częścią czegoś, lub przyjaźni wstępowali do gangów. Niektórzy zabijali inne dzieciaki. Niektórzy byli wykorzystywani przez doro-

Spojrzenie na Ulice

Tradycje

Bractwo Akashic: Testuje się tam granice samego siebie.

Eutanatos: Najlepsze miejsce do polowań.

Kult Ekstazy: Wow! Tyle do zobaczenia, do zrobienia, do przeżycia! Nawet ten śmietnik posiada jakieś znaczenie. Dla dobra wszystkich zainteresowanych powinniśmy oczyścić ten ogród i pozwolić, by zakwitł.

Mówcy Marzeń: Ulice i miasta duszą naszą Matkę i upamiętniają zepsucie naszych strasznych czasów. Pierwszym krokiem na drodze do Wstąpienia jest opuszczenie miast!

Niebiański Chór: Ulice są kolejnym miejscem, gdzie możemy nieść ludzkości wiarę i Wstąpienie. Choć warunki są zwykle trudne a ludzie niebezpieczni lub zdesperowani, właśnie tam najbardziej potrzeba naszej pracy.

Porządek Hermesa: Rynsztok dla takich jak Opustoszała. Kiedy nadejdzie czas, ulice zostaną wyczyszczone.

Synowie Eteru: W najlepszym razie źródło materiału do eksperymentów i użytecznych danych; w najgorszym, przykład potęgi Technokracji i zła, które kontrolują.

Verbena: Ulice to przekleństwo i wypaczenie. Jest tam trochę życia, ale jest ono chore i zzerane trądem. Najlepiej ich unikać.

Wirtualni Adeptci: Wirtualne ulice Sieci są bardziej egzotyczne i fascynujące niż cokolwiek, co można znaleźć na ulicach miast. Ale można tam znaleźć użyteczne przedmioty – i rekrutów – którzy uczynią utrzymywanie z nimi kontaktu opłacalnym.

Technokracja

Iteracja X: Smutny dowód na upadek zarówno ciała jak i maszyny. Źródło części zamiennych, które nie nadają się do niczego innego.

Nowy Światowy Porządek: Miasta muszą zostać oczyszczone, jeśli świat ma przetrwać. Nieś zbawienie, gdzie to możliwe, w innych przypadkach niszczy.

Syndykat: Pożyteczne widowisko. Choć nienawidzimy sposobu, w jaki działają Masy, szkoda byłoby stracić ten sposób powiększania zysków. Ci, którzy nie potrafią wyjść z rynsztoka nie zasługują na ratunek.

Progenitorzy: Z jednej strony miasta to rana, która potrzebuje oczyszczenia i sterylizacji. Z drugiej, jeśli masy chcą się tak koniecznie leczyć, dlaczego mamy się sprzeciwiać. Przynajmniej nasze leki się przydają.

Inżynierowie Próźni: Dłatego wyjechałem.

Inni

Nephandi: Ostateczny dowód na to, co już wiemy. Dla rzeczywistości będzie lepiej, jeśli uwolnimy ją od jej nieszczęść. Przyspieszamy tylko proces i w zamian dostajemy nieco przyjemności.

Maruderzy: Trochę jak książeczka do kolorowania i pudełko kredek; ktoś już bazgrał w książeczce i połamł kredki, ale znaczy to tylko, że trzeba się wziąć za naprawianie.

Sieroty: (wypełnij lukę)

Opustoszała: Ulice to rzeczywistość – życie nie skazane hipokryzją lub blaskiem, który ukrywa brud, ścięwa, krew i gówno. Przygnębiające, prawda?

słych. Niektórzy zaszli w ciążę przed czternastym rokiem życia. Inni zostali narkomanami przed dziesiątym. A inni po prostu patrzyli na tę katastrofę w życiu swoich przyjaciół, krewnych i znajomych – i tyle im wystarczyło. Nie wszyscy uliczni magowie spędzili najmłodsze lata radząc sobie z kłopotami; niektórzy wiedli zwykłe życie. Niemniej jednak jakaś wewnętrzna potrzeba sprawiała, że zapragnęli zostać na ulicy, pozostać częścią sąsiedztwa, fascynować się niebezpieczeństwem, albo usunąć nieco brudu z ulic.

To, co różni tych magów od wychowanych na ulicy Śpiących to to, że po raz wtóry się odnaleźli – że odkryli naturę rzeczywistości i odnaleźli w niej nadzieję. A może ta nadzieja była ich przeznaczeniem i to dzięki niej spojrzeli w prawdziwą twarz rzeczywistości. A niektórzy przychodzą na ulice, choć nigdy na nich nie mieszkali. Choć korzenie ich chęci pozostania tam nie tkwią w sąsiedztwie, mogą jednak sięgać równie głęboko.

Zalety Zaangażowania

Magowie są w większości osobami, działającymi z pobudek osobistych. Choć cele grupy, do której przystąpili (zobacz obok) mogą wpływać na nich w pewien sposób, większość z nich posiada osobiste powody dla ryzykowania życia na ulicach. Choć motywacje, które ożywiają miejskich mistyków (lub „magów w płaszczach” i „istoty rynsztoka” jak nazywa ich pewien mag z wieży z kości słoniowej) i zmuszają ich do życia i umierania w gettach i slumsach mogą być różne, skomplikowane i pomieszane, można zamknąć je w kilku prostych zasadach:

• Nadzieja

Nie będąc przekonanym, że poświęcenie zmieni okolicę na lepsze, po co się trudzić? Większość z ulicznej znieczulicy i gniewu bierze się z braku nadziei i desperacji. Mag, z natury jest istotą o silnej woli. Bez nadziei, że potrafi zmienić coś na ulicy, jest wart wszystkich zdesperowanych Śpiących, którym próbuje pomóc. Uliczny mag musi nieustannie pielegnować wewnętrzne źródło nadziei – w przeciwnym razie ulice szybko go pochłoną. Nie znaczy to, że uliczni magowie to idealisci; są to raczej najwięksi „realisci” spośród wszystkich magów. Jednak, podobnie jak gangsterzy, Yakuza, mafia i seryjni zabójcy, którzy przeciwko nim stają, magowie muszą magazynować własne zasoby amunicji: nadziei płynącej z realistycznej oceny własnych możliwości.

• Miłość

Współczucie, wyrozumiałość, empatia, troska i przyjaźń są potężną motywacją, która odkrywa miłość, jaką mag ma dla ludzi. Mag jednak nie musi modlić się z różańcem i odmawiać trzech tysięcy „Zdrowasiek” dziennie, by udowodnić swoją miłość; ryzyko i poświęcenie, wobec których staje codziennie obnażając swoją prawdziwą naturę. Najbardziej szorstki i nieprzystępny mag może jako pierwszy własną pierśią osłonić prostytutkę od kuli. Naj-



spokojniejszy Mówca Marzeń może poświęcić lata życia, by ulżyć chorym i starym. Czasem to, z jakimi niedogodnościami jest gotów zmierzyć się mag, mówi najwięcej o współczuciu, jakie żywi dla ludzkości; jego tożsamość i osobista historia kształtują wewnętrzną siłę, którą będzie ulepszał ludzi.

● Etyka

Magowie idealisci poszukują sprawiedliwości, honoru lub równości. Z samej natury te zasady wyrastają z intelektu i moralności. Bez uczucia, które je podeprze, podobne normy etyczne upadają w zetknięciu z brutalną codziennością miasta. Najczęściej magowie, którzy opierają się na honorze lub zasadach muszą posiadać dużo nadziei, która umocni delikatną teorię stalową barykadą doświadczenia.

● Żal/Wina

Przeciwieństwem idealistycznych żołnierzy wojny Wstąpienia są zaprawieni w walce żołnierze doświadczenia. Tacy magowie często dorastali na ulicach i próbowali zerwać z nimi, odwracając się od tych, którzy im ufali. Przez jakieś ważne przeżycie, gwałt na kochance, zabójstwo przyjaciela – odkrywają, że muszą powrócić i posprzątać ulice, z których wcześniej uciekli. Mag, dla którego ulice są domem może z początku nie chcieć walczyć z miejscowym bossem narkotykowym, choć jego przyjaciele stali się celem ataków. Potem, kiedy jego młodszy brat umiera z przedawkowania lub przyjaciel z dzieciństwa zostaje zabity w wojnie gangów, przytłacza go winą, że nie zadziałał wcześniej i powraca, aby zniszczyć handlarzy narkotyków. Wina i żal mogą być silnymi czynnikami motywującymi, które często przedzają się w...

● Nienawiść

Bolesne doświadczenia pozostawiają blizny. Nawet samo patrzenie może boleć. Ból często napędza złość. Uliczny mag może twierdzić, że działa z miłości do ludzi, w rzeczywistości działa z zemsty, frustracji, pożądania, zakłamania lub innych negatywnych emocji.

● Arogancka Duma / Beztroska

Na pozór dziwne połączenie, ale doświadczony mag może uznać, że są to siły, z którymi należy się liczyć. Ulice wydają się dobrym miejscem na początek. Oczywiście, jeśli przetrwają, szybko odkryją wewnętrzne cechy swoich „łatwych” wrogów. Śpiący, wyposażeni w stosowne informacje, sprzymierzeńców, kontakty lub inną broń z łatwością dorównują talentem niedoświadczonym lub zbyt pewnym siebie magom.

Magowie, którzy w swojej arogancji myślą, że czyszczenie ulic będzie łatwym zadaniem nie dostrzegali jeszcze jak wiele decyzji o różnych „odcieniach szarości” muszą podejmować ludzie. Czy narkomanka,

którą pod przymusem uzależnił handlarz powinna oddać dziecko do domu dziecka? A co, jeśli jej krewni, którzy mają prawo do dziecka podczas jej odwyku są członkami świty handlarza? A co, jeśli dziecko zechce z nimi zostać?

Przeciwieństwem są magowie o wystarczająco silnej woli, by manipulować rzeczywistością, lecz beztrząsco uważają się za „zbawców ludzkości”. Ci mistycy wychodzą na ulice, by udowodnić swoją dobrą wolę, ale nie innym, lecz samym sobie.

● Chciwość, Zazdrość i Podniety

Niektórzy magowie znajdują się na ulicy w poszukiwaniu dreszczyka emocji. Dostrzegają możliwość stania się bogatym i szanowanym – przez odsunięcie od władzy szefa narkotykowego i zajęcie jego miejsca, lub przejęcie interesów Dona i poprowadzenie ich w mniej destruktywny sposób – lub próbują zarobić szybko pieniądze przez „jeden szybki skok”. Niektórzy myślą, że krwawe pieniądze, które zabierają mordercom są mniej brudne niż te, które sami zarobią zabijając kogoś, a inni uważają się za lepszych od kryminalistów, których zastępują, nawet jeśli robią dokładnie to samo. Pod przykrywką, wielu magów jest wściekłych, że „ścierwa” mają to wszystko, czego oni sami nie potrafią zdobyć – pieniądze, seks, sławę, szacunek a nawet strach. Poprawiają swoje samopoczucie odbierając im te rzeczy, nie orientując się, że sami zostają „ścierwami”.

Inni robią to wszystko dla zastrzyku adrenaliny, który daje życie poza prawem. Wiele poszukiwaczy wrażeń usiłuje usprawiedliwiać swoje działanie – „Jestem tam po to, żeby wszystko naprawić” – ale tak naprawdę potrzebują nocnego splendoru i możliwości tarzania się w błocie.

Żaden mag nie dostrzeże nadchodzącego zepsucia. Może potrafi się oprzeć pokusie zostania kryminalistą dłużej niż inni; a może nie robi mu to różnicy.

● Certament

Niektórzy magowie wychodzą na ulice, by zmierzyć się z kolegami (zobacz „Certament” w **Księdze Cieni**). Podobne pojedynki mogą mieć źródło w którejkolwiek z podanych wyżej motywacji, głównie dumi. W mieście nie trzeba do tego fizycznego starcia; często przyjmuje formę dokonań związanych z Wstąpieniem, jak na przykład uratowanie schroniska przed bankructwem lub przeszkodzenie tyłu przestępcom, ilu tylko można.

Magowie mają często skomplikowane, a czasem sprzeczne przyczyny, by chcieć tego, co robią. Ich obecność na ulicach jest wynikiem osobistych doświadczeń, równie złożonych jak nasze. Rzadko, o ile w ogóle zdarza się, że jakiś mag działa z czystej miłości lub nienawiści.

Zwykle znajduje się na ulicy ze *wszystkich* podanych wyżej powodów, a także tych, których tu nie wymieniono. Miej to na uwadze, kiedy będziesz tworzył Nephandi jako przeciwnika w swojej przygodzie.

Plwocina i Ocet: Z Czego Są Magowie

Nadzieja i osobiste motywacje to nie jedyne cechy ulicznego maga, choć zwykle bywają podstawowymi. Cechy osobiste, a także cechy tej Kabały, do której mag należy, w znacznym stopniu wpływają na to, jak mag poradzi sobie na ulicy.

● Osobiste Cechy

Wiele ulicznych mistyków ma wiele wspólnych cech poza nadzieją i osobistymi motywami. Często są agresywni, oddani, przyzwyczajeni do stawiania czoła trudnościom, emocjonalnie zaangażowani i empatyczni. Oddanie i agresja pomagają magom zwyciężyć z brutalną prawdą, jaką poznają na ulicach, a empatia pozwala zapoznać się z motywacją mieszkańców ulicy. Empatia ułatwia także kontakty ze Śpiącymi, bo pozwala lepiej zrozumieć ich pragnienia i potrzeby.

● Cechy Kabały

Zwykle nie udaje im się przetrwać długo, jeśli nie znają ulic i nie rozumieją czających się tam niebezpieczeństw. Nie wystarczy powiedzieć, że największym przeciwnikiem Kabały są inni magowie. Jest wielu Śpiących, którym status quo przynosi korzyści i nie zależy im na jego zmianie. Jeśli Kabała wypycha się ślepo w sytuację, w której narusza stan istniejący, może być zmuszona do konfrontacji z policją, miejscowymi, zabójcami lub włóczęgami. Każda z tych grup może powodować kłopoty, takie jak walka lub pościg, czy też mniej bezpośrednio: eksmisje czy obserwacja.

Z tych powodów miejskie Kabały są zwykle nieliczne, twarde, mobilne i dobrze ustawione. Zwykle jeden lub dwóch magów dobrze zna ulice, a reszta przeszła w życie twardą szkołę. Jeśli Kabała ma zbyt wielu członków, ryzykuje takie komplikacje jak infiltracja lub obserwacja z zewnątrz; z tego powodu większość takich Kabał ma co najwyżej pięciu członków. Ograniczona liczba członków, ograniczony stan posiadania i godne zaufania środki transportu pomagają zachować ruchliwość w razie odkrycia lub pościgu.

Najważniejszym chyba atrybutem tych Kabał jest sieć informacyjna, którą utrzymują. Większość nauczyła się czegoś od Nowego Światowego Porządku: informacja to władza. Utrzymują więc sieci oczu i uszu, od budek z gazetami na rogach ulic do wściebskich kamieniczników, którzy wiecznie węszą w swoich kompleksach mieszkaniowych.

Sprzymierzeńcy

Mówi się, że wielki Mistrz Uliczny Verbena Siehchang nauczył się szacunku dla Śpiących, kiedy handlarz Nino Ortega, którego Siehchang nazwał później Przyjacielem nauczył go cnoty łaski i uratował mu życie. Nino, zwykły Śpiący, rozkazał Siehchangowi uzdrowić człowieka, który próbował go zabić. Siehchang zgodził się niechętnie, a miesiąc później człowiek ten uratował życie jego i Nino.

Śpiący sprzymierzeńcy to najcenniejsze, co może mieć mag. Dają często magom wewnętrzną siłę, by dokończyć misję, lub wspierają ich własnym człowieczeństwem w sposób, w jaki tylko Śpiący to potrafią. Mogą być oczami i uszami mistyka... a także jego sercem.

Z magami sprzymierzają się wszyscy ludzie (zobacz **Ascensions Right Hand**). Mystycy mogą wezwać na pomoc rodzinę, przyjaciół, dłużników, byłych kochanków, dzieci, wyznawców, gangi i kumpli. Ci akolici i sprzymierzeńcy mogą mieć nadprzyrodzone zdolności lub być zupełnie zwyczajni, związani uczuciowo lub „przywiązani” wspólnymi przygodami.

Niezależnie od cech, sprzymierzeńcy mogą stanowić serce i duszę motywacji, by pozostać na ulicy. Sprzymie-

rzeńcem może być ktoś, kogo życie wali się w gruzy przez alkohol lub narkotyki, lub przywódca społeczności, który służy okolicznej młodzieży za wzór. Mogą być nimi członkowie gangów, którzy bronią swego terytorium, lub wyznawcy kultów magii. Kiedy tworzysz ulicznego maga, pamiętaj, by zastanowić się nad tym, jakie znajomości mógł zawrzeć żyjąc na ulicy, bo sprzymierzeńcy przesądzą tam często o życiu lub śmierci.

Przeszłość

Wielu magów, którzy Przebudzili się na ulicy posiada podobne pochodzenie jak ich sprzymierzeńcy i przyjaciele. W tym sensie linia rozgraniczająca magów i Śpiących jest mniej widoczna. Co więcej, przez to samo pochodzenie i wychowanie podobny jest też filozoficzny, ekonomiczny i polityczny światopogląd.

Magowie pochodzą z niemal wszystkich warstw społecznych; w „poprzednich” życiach mogli być członkami gangów, sklepikarzami, dziwkami, włóczęgami, gliniarzami, wyrzutkami, ulicznikami, głodującymi artystami, starzejącymi się radykałami, ulicznymi kaznodziejami, uciekinierami, wróżbiarzami lub pracownikami społecznymi. Każda z tych przeszłości łączy się z szeregiem do-

Gra Postacią z Ulicy

Dlaczego ktoś miałby przekopywać się przez śmietnik w poszukiwaniu resztek wczorajszego obiadu, jeśli może w ogóle nie przejmować się takimi drobiazgami jak jedzenie? Dlaczego ktoś miałby robić to po kryjomu ręką pod stolikiem za 20 \$, jeśli i tak nigdy nie jeździ taksówką? Jeżeli gracze nie wpadli właśnie na jakiś pomysł, najprawdopodobniej nigdy nie będą chcieli robić tych rzeczy. Często takie drobiazgi jak pieniądze czy jedzenie są w przygodach w ogóle pomijane. Przyjmujemy, że postacie same się tym zajmują, tak jak zajmowano się nami, ale życie na ulicy jest nieco mniej łagodne. Skąd biorą się pieniądze na czynsz? Odgrywanie pracy od dziewiętej do piątej prawdopodobnie byłoby równie nudne jak wykonywanie jej. Ale upewnij się, że gracze biorą pod uwagę takie rzeczy jak to, że buty się zużywają, tanie samochody psują, tanie pistolety zacinają się, naboje trzeba kupić, a gaz jest dziś bardzo drogi. Potrzebujesz pieniędzy szybko, a zdobywanie pieniędzy szybko nie jest bezpieczne. Drobnie, które dostaniesz za makulaturę nie wystarczą na wiele.

Wielu ludzi na krawędzi szuka zaspokojenia na bardzo niskim poziomie hierarchii potrzeb Masłowa. Nie chcą ochronić miasta przed zagrożeniem z zewnątrz. Nie przejmują się prawdopodobnie efektem cieplarnianym. Wielu nie wie nawet, kto jest prezydentem. Niektórzy wiedzą, ale większość ludzi ulicy walczy, by zaspokoić potrzeby fizjologiczne – jedzenie, schronienie, ciepło. Skąd wezmą następny ciepły posiłek i co trzeba będzie zrobić, by go dostać? Sprawdza się to szczególnie w odniesieniu do tych, którzy są na ulicach od niedawna – uciekinierów i wyrzutków, albo rodzin z klasy średniej, których ojciec został bez pracy.

Ci, którzy spędzą tu kilka lat zaczynają martwić się sprawą własnego bezpieczeństwa, drugim poziomem hierarchii Masłowa. Gdzie żebraczka może schować swoje ciężko zdobyte skarby? Skąd ćpun skombinuje działkę, a może nawet czystą igłę? Gdzie najlepiej można się przespać, by ktoś nie załatwił cię w nocy?

Trzeci poziom to przynależność i Miłość; stamtąd bierze się mentalność członków gangów. Życie może być ciężkie, ale staje się odrobinę łatwiejsze, gdy za plecami masz kumpli.

Czwarty poziom, Szacunek do Siebie to część, z którą wielu mieszkańców ulic ma poważne kłopoty, niezależnie od tego jak dłużej byli na samym dole. Mogą mieć tyle jedzenia, ile dusza zapagnie, miłe, suche miejsce do spania, wielu przyjaciół i znajomych, czyli wszystko czego potrzebują, ale społeczeństwo nadal patrzy na nich z politowaniem. „Wygodne” społeczeństwo mówi ciągle o tym, jakie straszne musi być życie „Jak zwierzę”; krzyczy z okien bezużyteczne rady, jak „Znajdź pracę!”, ale nie zdaje sobie sprawy z tego, że doświadczony bezdomny wyżyje z tego, co daje ziemia, dokładnie tak jak rolnik. Yuppie, krzycząc z okna ma przeciętnie 20 000 \$ do 100 000 \$ długów, spłacając raty za samochód, karty kredytowe i mieszkanie. W przypadku kogoś takiego właściwie to pracodawca ma jego duszę, a kiedy długi zostaną spłacone, dobra nie są już prawie nic warte. W ogólnym rozrachunku, bezdomny jest znacznie zamożniejszy niż yuppie, który zresztą w głębi serca o tym wie i źle mu z tym. Ale nawet kiedy ulicznik osiągnie stabilną sytuację, spełniając wszystkie własne potrzeby i organizując swoje życie tak, by miało dla niego sens, nadal jest mu trudno trzymać głowę w górze, kiedy ludzie patrzą na niego jak na chorego szczura.

Bierz pod uwagę potrzeby swojej postaci. Sposób, w jaki działa, widzi świat i reaguje, są powiązane z tymi właśnie potrzebami i sposobem, w jaki je realizuje.

świadczeń, które ukształtowały maga w przeszłości. Przebudzony członek gangu pozostanie na ulicy, by chronić swoje terytorium, by nie rozlewano więcej krwi; może spróbuje przekształcić gang w twórczą grupę społeczną, albo po prostu będzie go chronił. Przebudzony ulicznik

będzie pomagał rozwijać schroniska dla bezdomnych, a radykał przystąpi pewnie do Euthanatos, by posprzątać „brudy” w mieście. Kiedy będziesz tworzył bohatera, pamiętaj o jego przeszłości i o tym, jak ukształtowała jego światopogląd.

Uliczna Metodologia



*Nad ulicami wstaje twardy księżyc
Czujesz się niepewnie, kiedy wyruszasz w noc*

*Przez betonowe kaniony do śródmiej-
skich światel*

*Gdzie płoną jasno najnowsze neo-
nowe obietnice.*

– Bob Seger, „The Fire Inside”

By funkcjonować poprawnie w środowisku ulicy, mag musi przygotować się do działania w nim. Mystyk, który spodziewa się, że wypadnie na ulicę i zajmie się wszystkim dzięki kombinacji mocy i podejścia, niech się lepiej zastanowi. Choć większość ludzi na ulicy nic nie wie o magii, mają własne sposoby na radzenie sobie z obcymi, którzy zagrażają im lub ich terytorium. Mag, który przeszkodzi im, lub ich działaniom wpakuje się w *duże* kłopoty.

W miejskich zmaganiach dużą rolę odgrywają Cechy maga. Choć większość z tych kombinacji rozgrywa się w czasie przygody, a nie na papierze, warto je zapisać. Taktyka miejskiego czarownika (lub Spokrewnionego, lub Garou) również wymaga omówienia. Zdolność do kształtowania rzeczywistości mało znaczy kiedy jesteś sam i nie znasz języka.

Pozycja

Cechy Pozycji postaci mogą okazać się bardzo ważne dla związanych z miastem magów. Przeżycie na ulicy nie zależy czasem od osobistych mocy postaci, lecz od jej powiązań i majątku.

Na ulicy ważnych jest wiele różnych cech pozycji; kilka z nich omówiono poniżej. Pamiętaj, że zależą one ściśle od tego, gdzie postać się wychowała. Ktoś, kto wychowywał się na ulicy będzie miał lepsze kontakty i będzie lepiej znał teren niż ktoś, kto na ulicy zamieszkał.

Cechy pozycji, których tu nie omówiono również mogą być stosowane do magów ulicznych; po prostu niektóre z nich nie pokazują zbyt wyraźnie różnicy między magiem ulicznym i jakimkolwiek innym.

Sprzymierzeńcy

Liczba typów sprzymierzeńców jakich można mieć na ulicy jest właściwie nieograniczona. Niektóre z nich są oczywiste: policjanci, którzy mogą pomóc w przypad-

ku kłopotów z prawem; kryminaliści, którzy mogą być „uchem” maga w półświatku; kierowcy taksówek, z ich olbrzymią znajomością miasta i zdolnością poruszania się po nim niezauważenie.

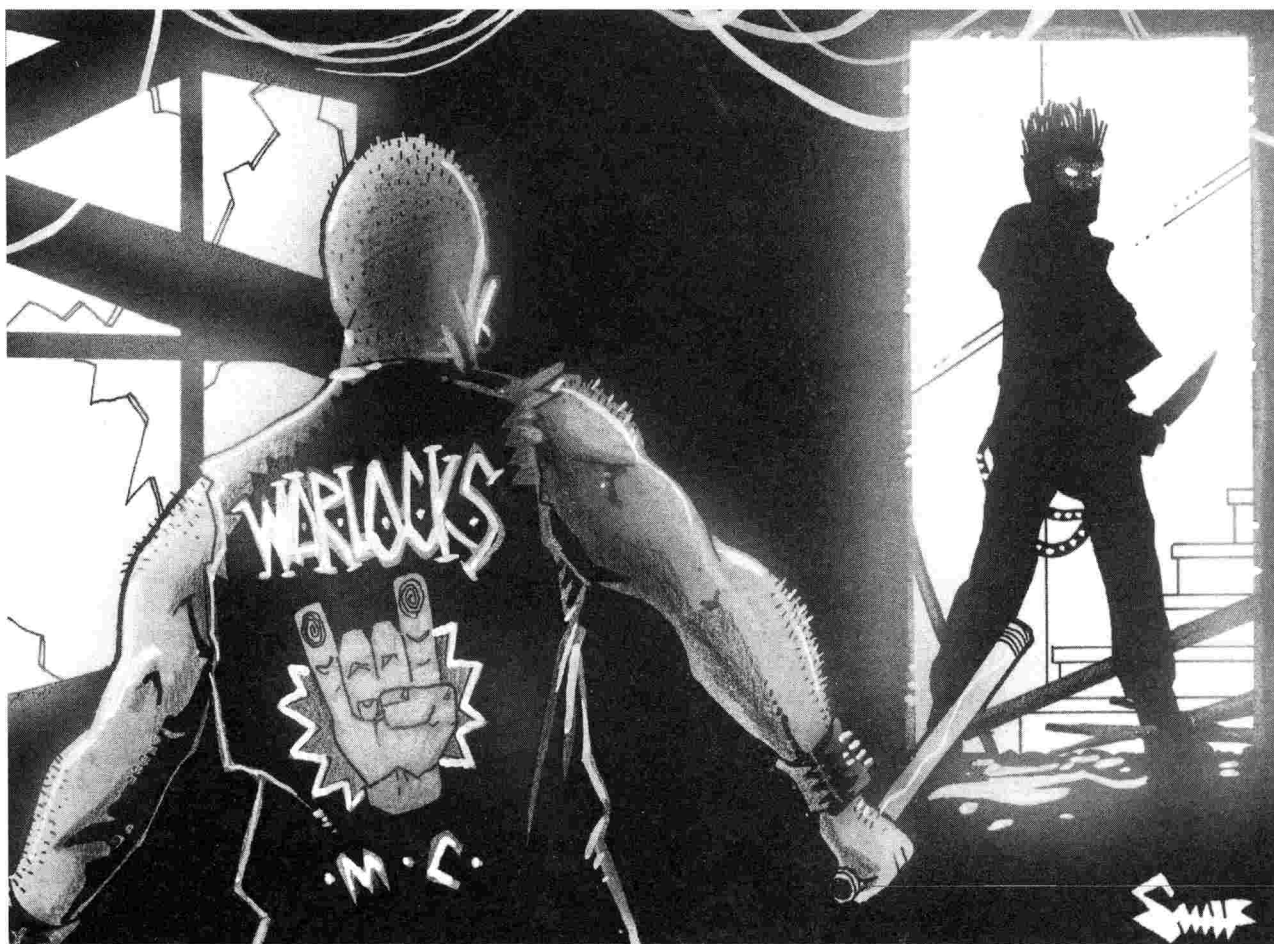
Jednak oprócz tych oczywistych istnieje również mnóstwo innych możliwości. W środowisku ulicy Sprzymierzeniec nie jest użyteczny dla maga ze względu na moc, której może dostarczyć, ale ze względu na informację, które może zebrać i przekazać. Jeśli tak się na to spojrzy, pole zdobywania Sprzymierzeńców rozszerza się. Kilka przykładów Sprzymierzeńców, którzy potrafią zbierać „brudy” to barmani, kioskarze, uliczni muzycy, bezdomni, kaznodzieje, gracze w numerki, właściciele sex shopów, włóczędzy, wścibskie stare kobiety (takie, które spędzają całe dnie na podglądaniu sąsiadów), prostytutki, gońcy i zbieracze złomu. Oni są ciągle na ulicy, zwracają uwagę na to, co się dzieje. Są oknem na ulicę, przez które może wejrzeć mag, oknem, które może być trudno znaleźć w inny sposób. Chociaż nie są tak „potężni” jak mag, zdarzają się przypadki, kiedy są warci tyle złota, ile sami ważą.

Tajemniczość

Zatopienie się w środowisku ulicy jest nie tylko względnie łatwe, ale także zapewnia sposób na przetrwanie. Mag uliczny może zdefiniować swoją Tajemniczość tak, by wyglądać jak ktoś stąd. Mag o wysokiej Tajemniczości będzie trudny do znalezienia wśród identycznych z pozoru mieszkańców ulicy – czasem nawet dla swoich przyjaciół.

Mag może zapragnąć stworzenia określonych dróg komunikowania się z nim: „głuche” telefony i skrzynki pocztowe; zostawianie informacji, kontakty. W pewnym sensie jest to zupełnie nowy rodzaj Tajemniczości – maga nie jest trudno zauważyć, ale bardzo trudno go *znaleźć*. Wypróbowany mieszkaniak ulicy może doprowadzić tę umiejętność do prawdziwego mistrzostwa; znalezienie go będzie niemożliwe, jeśli nie wie się, kogo pytać i nie zna odpowiednich słów. (Postać Andrew Vachssa – Burke jest mistrzem zwodzenia).

Oczywiście mag może zwrócić na siebie uwagę swoim działaniem – rozpytując wszystkich o jakąś osobę z łatwością zainteresujesz ją sobą, niezależnie od poziomu swojej Tajemniczości. Tajemniczość nie powinna nigdy być używana jako zasłona dymna, za którą mag zawsze może się schronić.



Awatar

*Życie wiecznie wrze
Na rozkrzyczanych neonowych ulicach
Nie, żeby mnie to obchodziło
– Sheryl Crow, „Leaving Las Vegas”*

Wygląd Awatara ulicznego maga zależy oczywiście od gracza lub Narratora. Wybór jego wyglądu jest oczywiście okazją, by powiedzieć coś o magu, by wyrazić jakąś część jego wewnętrznego charakteru. Mag, który zna ulice może uzewnętrznic część tej wiedzy w wyglądzie Awatara.

Brat Akashic z wrodzoną im wszystkim skłonnością do wyzywania gangsterów mógłby mieć Awatara wyglądającego jak dzielny smok lub starożytny samuraj. Awatar Wirtualnego Adepta przybrał bardzo techniczny wygląd. Masa diod, ciało zrobione z neonów, półkomputer, półczłowiek: są różne możliwości. Awatar Opustoszałego oddawałby w jakiś sposób zgniliznę i beznadzieję, którą widzą wokół siebie ci magowie: człowiek zrobiony z cegieł i okien lub mroczna postać złożona z odbić miasta w gęstych kałużach wody na ulicach.

Fundacja

Nawet potężny Mistrz musi mieć miejsce do spania, magowie nie są tu wyjątkiem. Dla miejskich mystyków Fundacja jest nie tylko miejscem spotkań z braćmi magami i czynienia magii bez strachu; jest to (zwykle) miejsce, w którym można zapomnieć o niebezpieczeństwach ulicy, gdzie czarownik może odłożyć na bok paranoję i ostrożność i wyrazić w jakiś sposób zaufanie. Tak więc Fundacja jest dla ulicznego maga podwójnie cenna.

Uliczne Fundacje nie różnią się zbyt od innych. Zwykle mieszczą się jednak w miejscach, które nie kojarzą się ze schronieniem – slumsach, gettach, opuszczonych magazynach, zardzewiałych barkach rzecznych, które od lat nie pływają a nawet w kanałach. Takie miejsca rzadko mieszkają Wężły.

Można oczywiście posiadać normalne Fundacje w ulicznym środowisku. Może znajdować się dwa kroki od ulicy, w piwnicy kościoła lub na strychu, na zapleczu małej księgarni, w magazynie schroniska dla bezdomnych albo na ogrodzonym cmentarzu.

Typ, jaki posiada Kabała magów zależy ściśle od przygody i charakteru postaci. Niektóre grupy lepiej „wczuwają się” w rolę, kiedy ich postacie mieszkają w obskurnym pokoiku na zapleczu okultystycznej księgarni.

Przeznaczenie

Uliczny mag może posiadać Przeznaczenie dokładnie tak, jak każdy inny czarownik. Fakt, że para się czymś, co ludzie uważają za „niskie” nie oznacza, że nie został stworzony do wyższych celów.

Posiadanie Przeznaczenia może przesądzać o tym, że mag skazany jest na „sprzątanie ulic”, lub na bycie z nich sprzątniętym. Mag wojownik będzie miał Przeznaczenie związane z walką. Może konkretny kryminalista stanie się arcywrogiem maga, który będzie z nim walczył, dopóki nie zniszczy jego i jego organizacji, choć sam mag może zginąć bohatersko wypełniając swoje przeznaczenie. Bardziej pokojowy mystyk, może członek Niebiańskiego Chóru, będzie miał bardziej pokojowe Przeznaczenie. Będzie skazany na ocalenie całej dzielnicy przed jakimś nieszczęściem, a może po prostu przed biedą i utratą nadziei. Spędzi swoje zbyt krótkie życie walcząc z uczuciem rozpacz i strachu, które ogarniają sąsiedztwo i w końcu zdusi je – ale przy tym załamie się lub zginie. Wdzięczni mieszkańcy świadomie lub podświadomie wiedząc, co zrobił dla nich mag pochowają go na pustym placu, który wkrótce zamieni się w piękny park. W ten sposób, tak po śmierci jak za życia, mag uczyni z okolicy lepsze miejsce.

Chowaniec

Magowie, którzy wezwą swoich Chowańców w czasie pobytu w mieście powinni pamiętać starą zasadę dotyczącą podglądania – można za dużo zobaczyć. W mieście na wezwanie przybędą koty i psy, gołębie, szczury, ten gatunek krokodyli, który jak wszyscy wiedzą mieszka w kanałach, mewy i wielkie karaluchy (bleh!). Magowie, których miasta mają jakieś miejsca związane z naturą mogą otrzymać bardziej „tradycyjnych” towarzyszy, takich jak słowiki, wiewiórki, węże lub ropuchy. Są też różne „dzikie” zwierzęta, jak szopy pracze lub sokoły (śmietniki i gołębie to świetne pożywienie). A jeśli mag stara się o nowego Chowańca w pobliżu ZOO, kto wie, co przybędzie na jego wezwanie.

Wpływy

Wpływy ulicznego maga mogą rozciągać się zarówno na półświatki i społeczeństwo ulicy, jak i na „zwykłych” ludzi. Na przykład mag lub Technokrata, który przypadkiem jest pełnoprawnym członkiem Mafii będzie miał duże Wpływy na ulicy, nawet jeśli przeciętny człowiek nie będzie znał go po imieniu. Wpływy mogą też wypływać z szacunku – człowiek, który znany jest z tego, że wstawia się za słabszymi, będzie cieszył się dużym respektem w pewnych kręgach, a taki, którego umiejętności bojowe zostały potwierdzone w ulicznych bójkach nie będzie raczej zaczepiany przez gangsterów, którzy próbują dowartościować się cudzym kosztem.

Wpływy na ulicy mogą być brane pod uwagę przy używaniu Cwaniactwa lub Zastraszania, zależnie od sytuacji; Kultysta Ekstazy z czterema kropkami Wpływów może zmniejszyć trudność rzutów na Cwaniactwo o –1 lub –2, kiedy kogoś szuka. Te talenty, szczególnie cwaniactwo pomagają postaci „wprowadzić w życie” jej Wpływy i tym samym zachowywać się odpowiednio w pewnych miejscach.

Mentor

Wprowadzenie do przygody Mentora ulicznego maga może zapewnić doskonałą zabawę. Najbardziej oczywista z sytuacji to taka, w której Mentor zna dobrze ulicę, a postać nie. Wtedy to na Mentora spada obowiązek pouczenia ucznia o niebezpieczeństwach i możliwościach, jakie pojawiają się na ulicy.

Mentorzy, którzy uczą swoich podopiecznych życia na ulicy robią to tak samo, jak w przypadku nauki Magyi: prowadzą ich przez społeczeństwo ulicy, pokazując kto jest kim i jak należy się zachować; pomagają im unikać rywali i wrogów (oczywiście wrogowie Mentora stają się automatycznie wrogami studentów) pokazują im jak funkcjonuje struktura władzy na ulicy.

Mentor ulicznego maga nie musi być wcale magiem! Znajomość ulicy może okazać się tak istotna, że postać może chcieć wziąć „ulicznego Mentora”, który opowie jej o ulicy, a nie o magii. Uliczny Mentor może nie wiedzieć nic o magii, albo być młodym jej adeptem. Taki Mentor nie musi być szczególnie potężny, lecz tylko dysponować odpowiednią wiedzą. Były gangster przykuty do wózka po strzelaninie opowie magowi o ulicy, nawet jeśli sam już nią nie pobiegnie.

Węzeł

Tworząc Węzeł dla ulicznych magów, gracze i Narrator powinni umieszczać je w miejscach, które mają odpowiedni nastrój. Zwykła, nudna lokalizacja nie wystarczy. Niektóre przykłady to:

- Cmentarz przy starym kościele, z nagrobkami porzucanymi lub pokrytymi graffiti.
- Stara pagoda w chińskiej dzielnicy, dokładnie w centrum terytorium któregoś z tongów.
- W kanałach, w wielkich jaskiniach, w których łączy się kilka dużych kanałów.
- W opuszczonych tunelach metra.
- Na szczycie najwyższego wzgórza w mieście
- Na strychu wielkiego kościoła katolickiego w centrum dzielnicy włoskiej.
- Wielkie drzewo w środku niewielkiej zalesionej powierzchni w jednym z miejskich parków.

Zauważ, że nie wszystkie z tych miejsc są odpowiednie na Fundacje. Nie każdy mag chce prowadzić swoje eksperymenty w kanałach ściekowych, a większość magów nie Azjatów będzie się źle czuć w chińskiej dzielni-



cy. No i kto zapewni, że nieużywany tunel metra na zawsze taki pozostanie? Ale taka jest cena władzy i takie jest myto, jakie pobiera ulica.

Mienie

Ludzie na ulicy są zwykle biedni, ale mag wcale nie musi taki być. Jednym ze źródeł pieniędzy może być przestępczość. Kryminaliści, szczególnie ci zajmujący się narkotykami i hazardem dysponują fantastycznymi sumami w gotówce. Kiedy mistyk ich pokona, pieniądze mogą być do wzięcia. Niektórzy magowie mogą to zlekceważyć i oddać pieniądze na cele charytatywne – wspólnie Robin Hood. Ale inni usprawiedliwią ich wzięcie prowadzeniem własnej wojny przeciwko przestępcom, Technokracji czy jakiemuś innemu wrogowi.

Niektórzy czarownicy sami zostają przestępcami, by zarobić pieniądze; w końcu nie każdy ma czyste sumienie i prawą duszę. Dla niektórych przestępczość to droga do władzy bogactwa, a może nawet Wstąpienia.

Sanctum

W mieście istnieje bardzo wiele miejsc odpowiednich na Sanctum. Choć niewiele jest bardziej przyziemnych rzeczy niż sama ulica, Sanctum pozwala magowi na ucieczkę od rzeczywistości i, podobnie jak Fundacja jest miejscem, w którym mag może zapomnieć o niektórych niebezpieczeństwach (przynajmniej na pewien czas). Przykłady: opuszczone lunaparki, budynki do rozbiórki, szkoły walki, ogrody, kościoły, parki i nocne kluby.

Zalety i wady

Ten fragment omawia ważne aspekty niektórych Zalet i Wad (zobacz w **Księdze Cieni** i **Ascension's Right Hand**) dla ulicznych magów. W żadnym wypadku nie jest to lista wyczerpująca. Większość Zalet jest przydatna dla ulicznych magów, a Wady pozostają dla nich śmiertelnym zagrożeniem. W niektórych przygodach narrator powinien rozważyć „adaptację” pewnych Zalet i Wad. Na przykład Wada Wróg stałaby się Wrogiem Ulicznym: mag ma na ulicy jednego lub więcej wrogów, którzy chcą go zabić lub doprowadzić do ruiny. Prawdopodobnie nie wiedzą, że jest magiem, albo nie obchodzi ich to; chcą tylko go skrzywdzić i to dotkliwie, na przykład z zemsty za to, co im kiedyś zrobił (być może więcej niż jedną rzecz).

Co to jest cwaniactwo?

Bycie cwany nie oznacza, że masz najfajniejszą skórzaną kurtkę, ale może oznaczać znalezienie się na liście zaproszonych. Nie chodzi o bycie najtwardszym skurwysynem na Ziemi, ale o zdolność zadbania o siebie niezależnie od okoliczności. To nie nazywa się twardzielstwo, tylko cwaniactwo; chodzi o użycie mózgu, a nie wymachiwanie spluwą i gadanie głupot. Krótko mówiąc, musisz zostać tubylcem w mieście; miasto ma wiele do oddania, a ty musisz nauczyć się, jak obracać to na swoją korzyść, tak jak myśliwi w Afryce znają swoje terytorium. Wiedzą, które rośliny mają lecznicze właściwości i które są trujące, a nie nauczyli się tego wkładając wszystko po kolei do ust. Patrzyli i obserwowali zwierzęta, prawdziwych mieszkańców; uczyli się na błędach innych.

Cwaniactwo na najniższym szczeblu oznacza znajomość tego, co cię otacza, najpierw w znaczeniu geograficznym. Powinieneś znać dokładnie układ terenu i to tak, jak on naprawdę wygląda, a nie z mapy drogowej. Znaj wszystkie alejki, otwarte drzwi i okna, znaj drogi ucieczki i ślepe zaułki, wiedz, jak dostać się na dachy i do piwnic. Wszystko może się przydać, zależnie od sytuacji. Powinieneś wiedzieć, gdzie w restauracjach są tylne drzwi i dokąd prowadzą. Warto także wiedzieć, o której zamykają i otwierają sklepy. Planowana ucieczka przez pralnię nie uda się, jeśli pralnia akurat jest zamknięta, ale w pobliżu jest całodobowy bilard, a tam nie zadają zbyt wielu pytań. Powinieneś także orientować się w środkach transportu publicznego, w godzinach przyjazdów i odjazdów. Czy są pociągi, do których można wskoczyć w biegu, aby skrócić drogę? Kiedy ma się taką wiedzę, jest się bardziej pewnym siebie.

Sztuczka polega na tym, żeby nie kręcić się wszędzie z szeroko otwartymi oczami jak zagubione dziecko. Łowcy na ulicy czują kiedy ktoś jest obcy i zaniepokojony, a jeśli do tego szukasz jakichś punktów orientacyjnych, tubylcy zjedzą cię żywcem. Premią za czas poświęcony na nauczenie się takich rzeczy, poza oczywistym ułatwieniem poruszania się po mieście, jest to, że zapoznasz się z wyglądem i budową środowiska ulicy i tych zasad, które odnoszą się do wszystkich podobnych miejsc. Będziesz mógł przewidzieć, gdzie jest jakaś alejka, dokąd prowadzą drzwi, czy kanał ściekowy będzie na tyle szeroki, żeby nim uciec lub schować się w nim na trochę.

Teraz musisz poznać mieszkańców, zarówno każdego z osobna jak i wszystkich razem. Uważaj na to, ilu ludzi cię widzi, jak blisko ciebie stoją i czy cię obserwują. Używaj naturalnych zalet otoczenia; obserwuj ludzi wokół siebie w szybach wystawowych i chromowanych powierzchniach. Uważaj i kontroluj swoją strefę bezpieczeństwa. Z im większej odległości będziesz potrafił rozpoznać problem, tym więcej czasu będziesz miał na reakcję. Może to brzmieć jak rzeczy oczywiste, ale zadziwiające jest, jak wielu ludzi zaczyna bardziej uważać, kiedy ktoś ich okradnie. Znaj „bywalców”; dawaj lokalnym lumpom kanapki i piwo; odkrywaj kryjówki okolicznych gangów; rozmawiaj z ludźmi ulicy, ale nie trać ich czasu. Rozwijaj kontakty; czasem mająty szczegół przesądza o wszystkim, kiedy nadchodzi kłopoty. Nie bądź jednak zbawcą – o wiele mniej ludzi chce zostać zbawionymi niż sądzi większość przybyszów. Większość ludzi jest tu z jakiegoś powodu, który zwykle nie jest wcale taki oczywisty. Miasto ma milion par oczu i uszu; wykorzystaj to. Jeśli nie, zrobi to ktoś inny.

Poza tym wiedz, jakie dobra są zawsze dostępne. Śmieci to śmieci dla dzieciaków z przedmieścia, ale lumpy wiedzą, że jest tam dużo dobrego jedzenia. Wiedz, skąd wywożą śmieci, bo kiedyś też może ci się to przydać. Undergroundowi muzycy wiedzą, gdzie są podziemne wytwórnie i sklepy muzyczne, wiedzą także, że często wyrzuca się stamtąd prawie nowy sprzęt i czyste taśmy. Nie wysilając się zbytnio można zarobić fortunę. Hakerzy już dawno zorientowali się, że grzebanie w śmietnikach może się opłacać; biura zawsze wyrzucają przydatne informacje, jeśli tylko wiesz, jak je wykorzystać. Są nawet plotki, że ktoś znalazł cały plik czytanych przydatnych informacji, jeśli tylko wiesz, jak je wykorzystać. Są nawet plotki, że ktoś znalazł cały plik czytanych przydatnych informacji, jeśli tylko wiesz, jak je wykorzystać. Są nawet plotki, że ktoś znalazł cały plik czytanych przydatnych informacji, jeśli tylko wiesz, jak je wykorzystać. Są nawet plotki, że ktoś znalazł cały plik czytanych przydatnych informacji, jeśli tylko wiesz, jak je wykorzystać.

Może nawet będziesz chciał pochować gdzieś trochę własnych rzeczy. Urząd miasta zatrudnia wielu sprzątaczy, ale oni nie przejmują się zbytnio swoją pracą. Zawini starą spluwę i kilka nabojów, albo jakiś inny przydatny, ale niezbyt drogi sprzęt w gazetę i ukryj ją pod podnoszonym sufitem w publicznej toalecie w kilku restauracjach. Są małe szanse, że ktoś tam kiedyś zajrzy. Schowaj trochę zbędnej forsy w plastikowym woreczku w ziemi na kwietniku przed jakimś biurowcem. Nigdy się nie wiadomo, kiedy może się przydać tobie, albo przyjacielowi w potrzebie.

Podsumowując, cwaniak osiąga pewien stopień znajomości miejskiego środowiska, które większość ludzi ogląda tylko z własnego mieszkania. Może swobodnie poruszać się po mieście jak po własnym domu, nawet w ciemnościach. Wie, gdzie czają się niebezpieczeństwa i jak łatwo uzyskać, czego się potrzebuje. Wie, jak o siebie zadbać, nieważne jak kurewska będzie zadyma.

Uzależnienie

Ta wada może być naprawdę niebezpieczna, jeśli wziąć pod uwagę jak dostępne są teraz narkotyki (zobacz Dodatek). Pokusa, by spróbować tuzinów wspaniałych trucizn może być zbyt silna. Gracze powinni ostrożnie brać tę wadę; ale przed postacią, której uda się przemóc tę Wadę otwierają się wspaniałe możliwości.

Urodzony Kierowca

Koniecznik użyj tego w scenie pościgu samochodowego.

Mroczna Tajemnica

„Trzecia kariera” mistyka, który jest ulicznym mścicielem zabijającym kryminalistów – lub stającym się jednym z nich – może dla niektórych stanowić Mroczny Sekret.

Kryjówka

Bardzo popularna w grach na ulicy. „Bezpieczny dom” może uratować życie na więcej niż jeden sposób.

Nietolerancja

Biorąc pod uwagę mnogość narodowości na ulicach, oparta na kryteriach rasowych Nietolerancja może być poważną (ale pasującą) Wadą. W zależności od specyfiki przygody, Narrator może stopniować wartość tej Wady.

Światowiec

Najróżniejsze Wiedze i Umiejętności związane z tą zaletą mogą okazać się bardzo przydatne, kiedy mag próbuje przebrać się i udawać kogoś innego. Naturalny Lingwista daje podobne korzyści.

Lojalność

Na ulicy ta Zaleta najczęściej występuje u gangsterów, policjantów, Mafiosów i innych członków zorganizowanych grup. W niektórych organizacjach, jak Yakuza lub tongi, lojalność jest powszechna; w innych, jak w rodzinach Mafijnych są członkowie, którzy będą „sypać” na zawołanie. Gliniarze z Lojalnością są zwykle bardziej oddani prawu niż swojemu posterunkowi. Narrator powinien pamiętać, że Lojalność w grupach przestępczych opiera się często na strachu przed konsekwencjami nie-lojalności; ktoś, kto będzie potrafił nastraszyć ich podobnymi konsekwencjami może ich złamać. Policjantów z zasady najtrudniej złamać, kiedy raz podejmą decyzję.

Obsesja

Od samego Batmana, postać ogarniętego obsesją i chęcią zemsty wojownika jest wielką inspiracją dla po-

staci fikcyjnych i graczy. Wielu magów może również cierpieć z powodu tej Wady. Może ona łączyć się z Zemstą, Mrocznym Sekretem i innymi Wadami, tworząc ciekawą, lecz nie pozbawioną zaburzeń psychicznych postać.

Zalety i Wady Społeczeństwa Śpiących

Wszystkie doskonale pasują do ulicznych magów, z oczywistych powodów.

Więzy z Półświatkiem

Zastosowania tej Zalety są oczywiste. Postać, która ją posiada nie musi należeć do Mafii ani do gangów – policjanci, pisarze, ulicznicy, reporterzy, politycy i więcej biznesmenów niż sądzisz posiada takie powiązania. Zerknij do Rozdziału Drugiego, a znajdziesz kilka organizacji, z którymi może być powiązana twoja postać.

Nowe Zalety i Wady Więzy Uliczne (Zaleta 2 pkt.)

Spędziłeś dużo czasu na ulicy i zwykle wiesz, z kim rozmawiać, by kogoś znaleźć lub zdobyć informacje. Nie gwarantuje to oczywiście sukcesu – ani przetrwania – na ulicy, ale czyni życie łatwiejszym. Postacie z tą Zaletą mogą obniżyć trudność rzutów na Cwaniactwo o –2 w odpowiednich sytuacjach. Narratorzy i gracze powinni zastanowić się nad tą Zaletą i stworzyć sieć stałych informatorów i kontaktów.

Uliczna Reputacja (Zaleta lub Wada za 1-2 pkt.)

Ludzie cię znają. Może wystrzelałeś cały patrol policji, a może masz sposób na wychodzenie z trudnych sytuacji, a może po prostu ktoś dużo o tobie opowiada. W każdym razie ludzie znają twoje nazwisko. To, czy ta Cecha stanie się Zaletą, czy Wadą zależy od tego, z czego jesteś znany. Postacie znane z dobrych rzeczy – pomocy ludziom w potrzebie, poświęcania czasu dzieciakom z ulicy itp. – wykupią to jako Zaletę. Ci znani z gorszych czynów – zabójstwa, donosicielstwa lub bicia ludzi, którzy wejdą mu w drogę itp. – muszą wziąć to jako Wadę. Każda z możliwości uczyni cię bohaterem w oczach jednych i celem w oczach innych.

Dłużnik (Wada 1-3 pkt.)

Jesteś coś komuś winny i pewnego dnia ten ktoś się po to zgłosi. To, komu jesteś winien, dlaczego i ile, zależy od wartości Wady i skrzywionej wyobraźni narratora. Wartość tej wady zależy od tego, jak wielką spotkała cię łaska – jeśli ktoś ocalił ci życie, wtedy Wada jest za trzy punkty. Inne powody mogą być takie: ktoś ma na ciebie „haka”; pożyczyleś od nich pieniądze; zrobili ci przysługę; ocalili życie kogoś dla ciebie ważnego; zapobiegli

straszemu losowi, który miał stać się twoim (lub ukochanej osoby) udziałem.

Wpis w Kartotece (Wada 2 pkt.)

Zostałeś zanotowany w ratuszu z powodu jakiegoś przestępstwa, które popełniłeś, lub nie. Nie możesz głosować, trudno ci znaleźć pracę, ludzie, którzy wiedzą o wpisie nie ufają cię, niezależnie od tego, co się stanie. Wymazanie zapisu wymaga najpierw odkupienia Wady.

Paradoks

*To albo prawda albo sen,
Nie ma niczego pomiędzy nimi.*

– The Electric Light Orchestra, „Twilight”

Paradoks, przekleństwo wszystkich magów może być szczególnie niebezpieczny dla magów ulicznych. Ludzie ulicy, cyniczni i twardzi zwykle traktują „niezwykłe” zbiegi okoliczności ze sceptycyzmem i pogardą. Aby uniknąć straszliwych skutków paradoksu, uliczni mystycy muszą doprowadzić do mistrzostwa Efekty przypadkowe. Magia wulgarna prawdopodobnie sprowadzi na maga prawdziwe kłopoty.

Na szczęście mieszkańcy ulicy i sama ulica dają magowi wiele okazji do maskowania czarów. Te okazje dzielą się na dwie kategorie, opisane poniżej. Oczywiście

uliczni magowie powinni być ostrożni i różnicować Efekty, by uniknąć powstania Efektu Domina.

Chaotycy Wirtualnych Adeptów mówią o „czynniku chaosu”; zgodnie z ich teorią każda zbyt zmienna lub rozwinięta rzeczywistość załamuje się. Narratorzy powinni pamiętać, że istotny czynnik chaosu występuje na terenach miast. Tu wszystko się zmienia, ludzie uczą się nie polegać na jednej rzeczy zbyt długo. W ten sposób parametry magii przypadkowej mogą się szybko zmieniać (patrz Mag Druga Edycja, Rozdział Ósmy). Na przykład „normalna” rzeczywistość będzie silna w świetle dnia – ale w nocy może stać się wszystko, od dziwnych istot pojawiających się w bocznych zaułkach do tajemniczych wybuchów i podobnych wydarzeń. Kiedy jednak Paradoks uderza, robi to naprawdę mocno.

Żyjące Miasto

W miastach jest mnóstwo istot żywych, które nieustannie przechodzą między życiem a śmiercią. Nawet kiedy miasto rozrasta się i rozszerza, jakieś jego części rozpadają się w ruiny, gniją i „umierają”. Oba te fenomeny stwarzają okazję do ukrycia magii.

W miarę rozrostu miast może wydarzyć się coraz więcej „wypadków”. Wypadki zdarzają się na placach budów, więc jeśli jakiś mag walczy w pobliżu jednego z nich, może wykorzystać „spadające cegły”, „zepsute maszyny” i tym podobne. Większe miasto oznacza także więcej lu-



dzi i więcej samochodów – a zatem więcej wypadków samochodowych. Może przeciwnik Mystyka „przypadkiem” zostanie potrącony przez samochód, nad którym kierowca stracił kontrolę.

Rozkładające się budynki w wielu częściach miasta dają magowi podobne możliwości stosowania mądrej magii. Stare budynki zawalają się. Zawory wodne i gazowe wybuchają. Źle położone przewody elektryczne powodują pożary. Wyłączają prąd. Magowie muszą dokładnie badać otoczenie, bo „wszędzie czyha niebezpieczeństwo”.

Wierzenia

Przestępcy to tchórzliwe i przesądne plemię...

– Batman

Mądry człowiek – lub mądry mag – wykorzysta słabość przeciwnika. Różne miejskie subkultury mają swoje przesady, od powszechnie znanych do zupełnie głupich. Jako osoby mogące kształtować wierzenia, mystycy mają pole do popisu, kiedy mają okazję spowodować coś, czego spodziewają się ludzie. Mądrzy magowie potrafią ukryć Efekty na wiele sposobów:

- **Przesady:** nawet we współczesnym świecie wielu ludzi boi się przechodzić pod drabiną, mieszkać na trzynastym piętrze albo potłuc lustro. Dla przesądnej osoby złe rzeczy, które przydarzają się komuś kto to robi, nie są niezwykle – są nieuniknione. Mystyk, który wie, że jego przeciwnik jest przesądny może stosować magię tak, by wyglądała na „pech”.

- **Cuda:** Ludzie nadal wierzą w cuda. Niebiański Chór ma reputację cudownego, ale inne grupy, głównie Mówcy Marzeń, Verbena i Progenitorzy dokonują czynów, które w niektórych kulturach uchodzą za cuda. Oczywiście takie rzeczy najlepiej się udają w okolicach miejsc kultu; zwykle niewiele cudów ma miejsce w śródku slumsów albo na wysypisku śmieci.

- **Magia sceniczna:** W świecie, w którym magik David Copperfield jest lepiej znany niż postać literacka, od której pożyczył imię, magia sceniczna może posłużyć jako dobra zasłona dla Sztuki maga. Magicy sceniczni znani są ze skomplikowanych iluzji i przerażających sztuczek. Jeśli uliczny mag jest zmuszony, powiedzmy, wyjąc królika z rękawa, odrobina zręczności rąk przekona widzów, że to tylko iluzja. Oczywiście takie rzeczy działają tylko w odpowiednich okolicznościach – magicy sceniczni rzadko dają pokazy na ulicach – ale okazje się zdarzają (patrz Talent Krzykliwość w *Księdze Cieni*).

- **Docieklive umysły pragną wiedzieć:** – wielu ludzi wierzy w to, co wyczytają w brukowcach. Nawet ci, którzy w te historie nie wierzą, zdają sobie sprawę z ich istnienia. Daje to magom wymarzone okoliczności do użycia magii przypadkowej. Jeśli czar można zamaskować pod postacią UFO, wcielenia „Diabła” lub Elvisa, widzowie mogą w to uwierzyć.

- **Efekty Chi:** Krążą historie o niezwykłych czynach, jakich mogą dokonać mistrzowie wschodnich sztuk wal-

ki. Ludzie wierzą, że potrafią oni odbijać kule, przebijając ściany i przeskakując prawie nad wszystkim. Członkowie Bractwa Akashic często korzystają z popularności Jackie Chena, Bruce’a Lee i Jean Claude’a VanDamme. W chińskich społecznościach panują szczególnie płynne zasady odbierania Efektów sztuk walki.

- **Syndrom Lucasa / Spielberga:** Ehm, my... kręcimy film, proszę pani; to tylko efekty specjalne. Kamera? Oni, hmm, są w tamtym budynku, filmują nas z okna. Będziemy jutro potrzebować statystów do sceny z tłumem; jeśli pójdzie pani pod ten adres i zapisze się, zapłacą pani pięćdziesiąt dolarów za wystąpienie w filmie! Dobra, do zobaczenia!

- **Technologia:** jak wie większość magów, Technomagia dominuje w sferze industrialnej. W epoce popularności filmów SF, wiele Efektów można usprawiedliwić „tajną technologią rządu. Mimo tego te same techniki czynią Technomagię podatną na niewiarę: – „Hej, czytałem *Omni*, nie było tam nic o niczym takim! To niemożliwe!” Dostęp do łącza satelitarnego jest dość trudny, kiedy wyłączają prąd, a komputery z wyjątkami wtyczkami nie powinny raczej działać...

- **Złe jazdy:** Uliczny mag natknie się z pewnością na ludzi pod wpływem alkoholu lub narkotyków. Może sprawić, że magia wyda im się halucynacją lub efektem ubocznym. Nawet jeśli świadek nie jest pod wpływem tych substancji, szybka gadka przekona go, że padł ofiarą kwasowego flashbacku.

Kiedy Młot Uderza

Jednak ta płynność rzeczywistości działa w obie strony; czynnik chaosu przewiduje, że każda forma przewidywalności wymknie się spod kontroli. Efekt, który w jednej turze jest przypadkowy, w następnej może już być wulgarny i to bez wyraźnego powodu, szczególnie jeśli używa się naraz dużej ilości magii. Te dzikie wariacje pozostają wyłączną domeną Narratora, ale najlepiej przyjąć, że jeśli Gobelin dostaje w kość, wcześniej czy później się rozerwie. A kiedy tak się stanie, wszystko może pójść w złym kierunku.

Paradoks przybiera w mieście straszliwe formy, a jego uderzenia mogą przybierać te same formy, pod którymi ukrywa swoje działania mystyk. Fizyczne uderzenia spowodowane przez „samozapłon”, fenomeny elektryczne, duchy Paradoksu w formie złego Loa, demonów lub bandytów, Wady, które sprawiają, że skóra maga topi się na oczach świadków i inne rodzaje dziwnych, ale nie niewyjaśnionych fenomenów mogą spotkać mystyka, który zbyttno rozrabia.

Również forma Efektu może wymknąć się spod kontroli maga (patrz Rozdział Dziewiąty *Maga Drugiej Edycji*): delikatny, oparty na Życiu czar może nagle spowodować, że wszystkie rośliny w okolicy urosną; strzała Sił może spowodować uderzenie dźwiękowe. Te zmiany mogą ściągnąć na maga uwagę, której ten zwykle chce uniknąć – szczególnie, jeśli zaklęcie przypadkowe zmienia się w wulgarnie.



Cudzy Teren

Przez większość czasu, jaki mag spędza „na ulicy”, znajduje się na czyimś „terenie”, czyli ziemi. Kilka obszarów może być uważanych za „neutralne”, lub za „tereny spotkań”, ale najistotniejsze miejsca w mieście będą uważane przez jakąś grupę za jej własność.

W zależności od tego, czyj teren naruszy mystyk, może być to czynem bez znaczenia lub śmiertelną obrazą. Większość magów nie przejmuje się zbyt bardzo naruszeniem terenu jakiegoś lokalnego gangu; każdy cokolwiek wart czarodziej poradzi sobie z grupą dzieciaków – nawet uzbrojonych – pod warunkiem, że nie zrobi niczego głupiego. Czasem jednak mag musi chodzić na palcach po ulicach wielkich graczy, mafii lub Yakuzy. Jest także możliwe, że własny teren posiadają inni magowie lub Technokracja, której również można łatwo wejść w drogę.

Kiedy mag znajdzie się na czyimś terytorium, zostanie prawdopodobnie potraktowany tak, jak sam się zachowuje. Jeśli tylko się rozgląda, szukając kogoś, albo próbując uzyskać jakąś informację i nie zawadza to temu, do kogo należy teren, otrzyma prawdopodobnie jakiś rodzaj ostrzeżenia i przypomnienie, kto tu rządzi. Zwykle ostrzeżenie będzie subtelne – mystyk zobaczy, że ktoś za nim idzie, albo pokazuje się wszędzie gdzie on. Ten „cień” upewnia się, że intruz nie robi kłopotów. Kiedy tylko dowiedzą się, o co chodzi magowi, nie będą go niepokoić, jeżeli on nie będzie niepokoił ich. Innym, mniej subtelnym sposobem na przypomnienie się intruzowi jest otwarta konfrontacja, by pokazać mu konsekwencje ewentualnych głupich działań. Nie ma ona na celu wszczęcia bójki, ale upewnienie się, że mag wie, komu ma nie przeszkadzać. Mądry mag powinien od początku wiedzieć, w co się pakuje i zachowywać się odpowiednio, tak, by otwarte ostrzeżenia nie były konieczne.

Przybysz może również uniknąć nieporozumień, kontaktując się z rządzącą na danym terenie grupą wcześniej, w celu wyjaśnienia celu wizyty. Umawiając spotkanie, by powiedzieć, co chce zrobić, mag okazuje szacunek dla ludzi u władzy, czyli coś, co zawsze jest doceniane. Daje to okazję do opowiedzenia, co chce się zrobić, by grupa zdecydowała, na ile może przybyszowi pozwolić.

Jeśli powód, dla którego mag jest na cudzym terenie jest bardziej ryzykowny – powiedzmy, że chce dowiedzieć się czegoś o członku grupy, do której należy terytorium – wtedy odpowiedź będzie odpowiednio gwałtowniejsza. Jeśli dana grupa szanuje lub obawia się maga, prawdopodobnie najpierw przyśle mu ostrzeżenie, może przez jego Akolitów lub sprzymierzeńców. Ludzie na ulicy wiedzą, że takie ostrzeżenia należy brać poważnie, i to samo powinien zrobić uliczny mag. Jeśli to nie działa, lub jeśli grupa nie żywi do maga szacunku, pierwszym ostrzeżeniem, jakie otrzyma będzie brutalna konfrontacja, na przykład niegroźne pobicie. Jeśli to nic nie da, zastosowane zostaną bardziej zdecydowane metody, włącznie z okaleczeniem i zabójstwem.

W niektórych przypadkach grupa, którą mystyk natchodzi nie zaatakujecie go bezpośrednio – ich odpowiedzią będzie pułapka, albo atak nie nastąpi od razu. Grupa rozumie własny teren i zamieszkujących go ludzi lepiej niż mag zrozumie ich kiedykolwiek i użyją tej wiedzy przeciwko niemu. Podajemy kilka przykładów:

- Z pomocą jednego z podwładnych lub sprzymierzeńców grupa przesyła magowi wiadomość, że osoba, której szuka mieszka w określonym opuszczonym budynku. Mag idzie tam zbadać sytuację i odkrywa, że dom roi się od uzbrojonych żołnierzy.

- Grupa podkłada bombę w samochodzie maga. Nawet, jeśli ten przeżyje, jest to poważne ostrzeżenie.

- Prowadząc własne dochodzenie grupa dowiaduje się, kto pomaga mystykowi. To prowadzi ich do jednego lub więcej Sprzymierzeńców lub akolitów, a może nawet do „ulicznego Mentora”. Gang „zajmuje się” jednym z tych ludzi – bijąc go, zabijając, gwałcąc lub wrabiając w jakieś poważne przestępstwo – by ostrzec maga.

- Zabójca spoza miasta zostaje wynajęty, by „zająć się” magiem. Ponieważ nie jest stąd, mag prawdopodobnie nie rozpoznaje zagrożenia, dopóki zabójca nie podejrze naprawdę blisko. Może jego zadaniem nie jest zabicie maga – może ma mu tylko połamać ręce, albo trochę poobijać – niemniej jednak, mag będzie musiał się bronić.

Większość grup na tyle potężnych, by kontrolować duże terytorium jest również na tyle mądra, by nie wpakować się w kłopoty, to znaczy nie ściągnąć na siebie uwagi władz, ani nie postawić się w sytuacji, w której intruz może się skutecznie bronić. Narratorzy powinni pamiętać o tym, kiedy magowie wmieszają się w sprawy, które są, być może, większe niż oczekiwali.

Kodeks Ulicy

Chao przechodził właśnie przez ulicę, kiedy usłyszał pierwszy krzyk. Zanurkował za samochód i szybko pobiegł w kierunku uliczki. Nikt nie zwracał uwagi na to, co się działo, ale kilka osób zdziwiło się, widząc, jak dziwny Chińczyk wbiega w uliczkę „kary” Snake’a. Nikt nie zadzierał ze Snake’em.

Z alejki słychać było jęki bólu i chlapiący głos kobiety: – Nie, Snake, to nie ja! – a potem trzask otwieranego noża sprężynowego.

Chao ruszył naprzód, szybko i pewnie. Kiedy Snake podniósł nóż, żeby ciąć kobietę, Chao złapał go za rękę. Trzask pękającego łokcia poprzedził straszliwy wrzask alfonsa, o wiele głośniejszy niż jęki jego dziwki kilka sekund wcześniej. Chao zawirował i rzucił mężczyznę o ścianę alejki, po której tamten osunął się nieprzytomny, jak sterta brudnych szmat.

Odwrócił się do kobiety, która słała się przy przeciwnie lewej ścianie alejki. Nie krwawiła, ale ramiona obejmowały brzuch, a granatowy siniak formował się pod jej

lewym okiem. Czuł jej ból, zarówno fizyczny, jak psychiczny.

Wyciągnął do niej rękę i zapytał: – Panienko, czy wszystko... – nie dała mu okazji, by dokończył zdanie. Zanim zdążył zareagować, uderzyła go w twarz prawą ręką. Nie zabolalo – obrywał już gorzej nawet nie mrugając – ale szok po prostu unieruchomił go.

– Kim ty kurwa jesteś, Hop Sing? – zaskrzeczała kobieta. – Pierdolonym Robin Hoodem? Odpierdol się ode mnie!

– Ale... ale ja myślałem... – zaczął skołowany Chao.

– Nie potrzebuję twojej zranionej pomocy – powiedziała kobieta na wpół wściekła, na wpół sarkastyczna. – To mój facet, nie trzeba się było wtrącać. – Chao patrzył, jak pochyla się nad alfonsiem i próbuje go ocucić, a potem odwraca się z niesmakiem i odchodzi alejką.

Tak zwany kodeks ulicy najlepiej podsumować można jednym zdaniem: *Pilnuj swojego zasmarkanego nosa*. Tak jak kryminaliści nie odnoszą się uprzejmie do ludzi, którzy kręcą się po ich terytorium, większość ludzi ulicy, samotnych i nieufnych nie chce, aby ktoś kręcił się wokół nich. Tak to działa, nawet jeśli próbujesz pomóc. Czasem ludzie nie wiedzą, co jest dla nich najlepsze.

Niektórzy wolą, żeby zostawić ich samych, bo proszenie o pomoc zawsze sprowadza kłopoty. Potrzeba pomocy oznacza słabość, a na ulicy słabe jednostki przyciągają wilki. Ludzie ulicy wolą sami sobie wszystko ułożyć, nawet jeśli to „wszystko” miaoby doprowadzić do ich śmierci.

Magowie będą często naruszać kodeks ulicy. W końcu jednym z głównych powodów, dla których tu są, jest włączanie się do życia innych ludzi. Wielokrotnie jedynym niebezpieczeństwem, jakie ci zagrazi będzie spojrzenie i szybko wypowiedziane „zostaw mnie w spokoju”, może wymierzony policzek. Niewdzięczność i wrogość są czasem u niedoszłych ofiar równie silne, co u napastników. Ponieważ większość zagrożeń, którym stawia czoło uliczny mag nie jest znana (ani nawet widoczna) dla śpiących, mogą myśleć, że mag jest szalony, co zmniejsza jeszcze prawdopodobieństwo, że przyjmą jego pomoc. Samotne są ścieżki magów.

Czy to powinno zniechęcić mystyka? Wcale nie. Czasami poświęcanie się dla innych jest niewdzięcznym zajęciem, ale nie czyni go to mniej wartościowym.

Na podobnej zasadzie, ludzie, którzy zorientują się, że uliczny mag robi coś „dziwnego” i powoduje dużo „zbiegów okoliczności” z pewnością będą go jeszcze skwapliwiej unikać i obawiać się go. W naturze ludzkiej leży strach przed nieznanym, a we współczesnym świecie nic nie jest równie nieznanym, co magia. Reakcją, której mystyk powinien oczekiwać najchętniej jest bycie unikany. W najgorszym przypadku może zostać oskarżony o satanizm lub nawet o coś jeszcze gorszego. Magowie uliczni powinni być przygotowani na radzenie sobie z tym; nie zawsze magia może być wyłącznie przygodowa.



Akolici

Nie każdy człowiek na drodze maga będzie się bał. Niektórzy zorientują się, że dzieje się coś dziwnego i przyjmą to do wiadomości, a nawet będą pomagać magowi, chronić go lub zaprzysiężać się z nim. Ci ludzie to oczywiście akolici.

Uliczni magowie mogą przyciągać akolitów z najróżniejszych źródeł. Jedynym, czego potrzeba to coś, co akolita musi mieć w środku, coś co pozwala mu widzieć dobro, jakie mogą uczynić Przebudzeni.

Niektóre źródła akolitów to: schroniska dla bezdomnych, punkty wydawania darmowych obiadów, kościoły, grupy religijne (a nawet pseudo religijne, na przykład grupy wzajemnej pomocy); sklepy, które sprzedają artykuły potrzebne magom (księgarnie czy sklepy z kryształami); gangi (którym mag jakoś zaimponował); studenci; gracze; maniacy komputerowi; bywalcy barów.

Oto niektóre charakterystyczne dla poszczególnych Tradycji źródła akolitów:

- **Bractwo Akashic:** Dojo maga, inne dojo.
- **Niebiański Chór:** Kościoły i inne grupy religijne, uliczni kaznodzieje i ich „wierni”.
- **Kult Ekstazy:** Kluby, bary, kawiarnie, artyści, muzycy, księgarnie pornograficzne i kina, domy publiczne.
- **Mówcy Marzeń:** grupy Voodoo, komitety miejskiej odnowy, bezdomni, dzieci.

- **Euthanatos:** grupy mścicieli, agencje rządowe, szpitale, paramilitarne organizacje, gangi, grupy straży sąsiedzkiej.

- **Opustoszaali:** każde ze źródeł wykorzystywanych przez Kult Ekstazy, studenci, zbuntowana młodzież ulicy (i w ogóle zbuntowana młodzież), gangi.

- **Porządek Hermesa:** księgarnie, biblioteki, uniwersytety, biura.

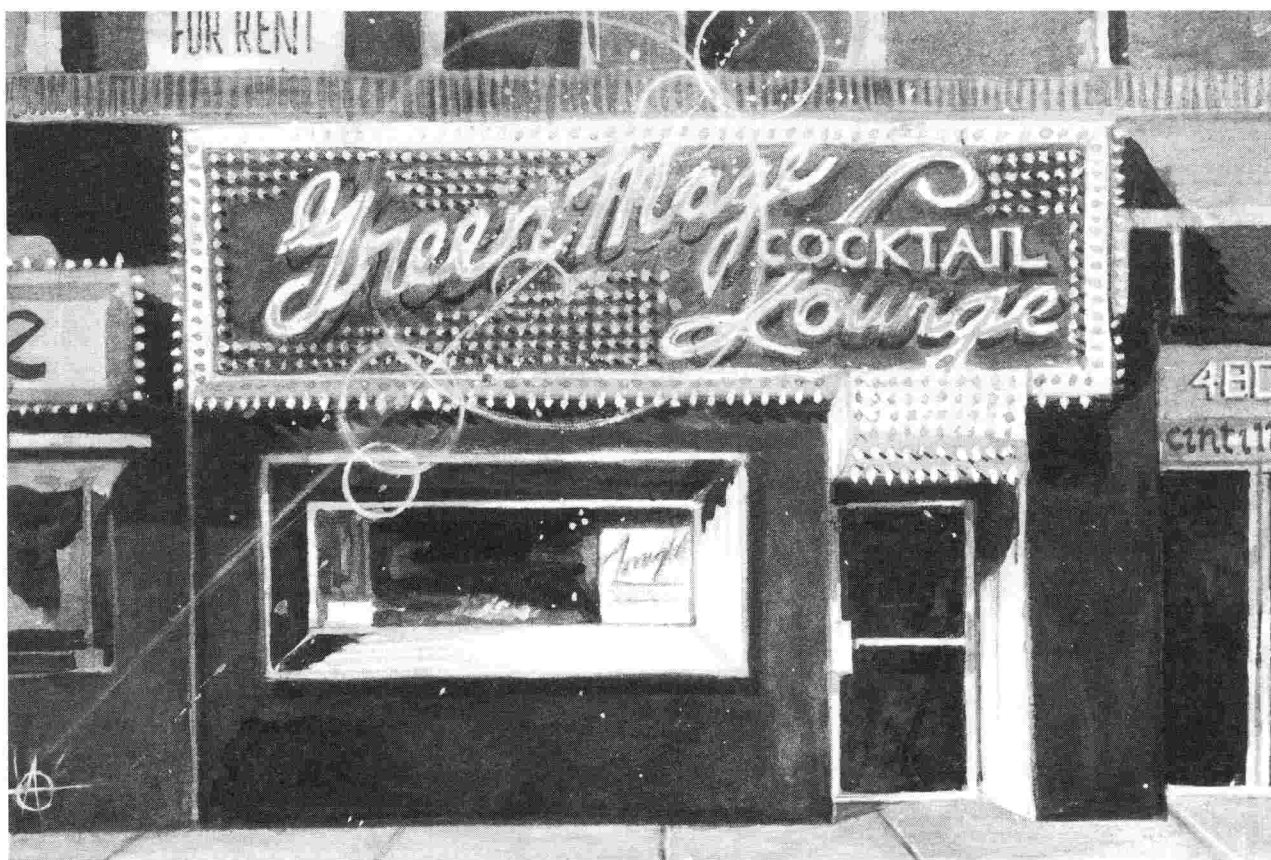
- **Synowie Eteru:** gracze i fani SF, uniwersytety, sklepy elektroniczne.

- **Verbena:** sekty, grupy New-Age i neo-pogańskie, podobne subkultury etniczne.

- **Wirtualni Adepci:** maniacy komputerowi, sklepy elektroniczne, studenci, posługujące się komputerami kapele i artyści, uniwersytety, komputerowe BBS'y.

Akolici ulicznego mistyka, w połączeniu z jego Sprzymierzeńcami mogą być bardzo pomocni przy ustanawianiu „sieci”. Każdy akolita zna ludzi, którzy mogą dostarczyć jakieś informacje. Każdy ma parę oczu i uszu, które mogą pomóc magowi w wielu sytuacjach. Akolici (i Sprzymierzeńcy) zwiększają zdolność maga do zbierania informacji.

Jednak uliczny mag musi bardzo ostrożnie działać podczas kontaktów z akolitami, gdyż mogą oni nie być tak wiarygodni jak tradycyjni wyznawcy. Ludzie ulicy ulegają naciskom z wielu stron, poczynając od konieczności przetrwania, które czynią oddanie magowi i jego



sprawie czymś drugoplanowym. Weźmy na przykład akolite, który ma problemy z alkoholem lub narkotykami. Jeśli ktoś zaproponuje mu dużą ilość używki w zamian za zdradzenie swojego pana, to jak myślicie, co zrobi? Zależy to oczywiście głównie od opowieści. Akolici bez takich problemów mogą pozostawać podatni na urok pieniędzy lub groźby.

Zdrada zawsze jest bardzo niebezpieczna dla ulicznego maga. Nie tylko wystawia go jego wrogom, ale może ukazać im również jego tajemnice i metody. Może zapędzić go w ślepią uliczkę. Technokracja nigdy nie przepuszcza okazji, by użyć przyjaciół maga przeciwko niemu.

Sieci informacyjne

Jak nikt inny na ulicach, magowie potrzebują informacji, by skutecznie funkcjonować – o innych magach, potencjalnych zadaniach, o tym, kto kontroluje kogo i o tysiącu innych rzeczy. Są dwa podstawowe sposoby na zbieranie informacji: tradycyjny i przez magię.

Tradycyjne zbieranie informacji

„Tradycyjne” to znaczy takie, jak informacje zbierają Śpiący: sieć kontaktów, zastraszanie, biblioteki, przysługi, przekupstwa. W większości przypadków równie dobrze działają stosowane przez magów jak przez Śpiących, choć magowie mogą użyć magii, by ułatwić sobie zadanie (patrz niżej).

Istotnym wyjątkiem od tej zasady jest sieć kontaktów mistyka. Jego sieć informacyjna będzie zbudowana na podstawie akolitów i Sprzymierzeńców. Daje mu to bazę do budowy większej sieci. Każdy z tych ludzi będzie istotny dla skuteczności zbierania informacji, ponieważ każdy zna ludzi na ulicy, do których można zwrócić się po pomoc: „Powie ci coś. Mam kumpla, który ma kumpla, który zna kogoś, kto może wiedzieć to, co cię interesuje. Jeszcze się odezwę.”

Bycie ogniwiem w kręgu informatorów maga może nie być wcale bezpiecznym zajęciem. Choć prawdą jest, że posiadanie przyjaciela w magu zapewnia pewien stopień ochrony, ale również przyciąga wrogów. Rywalizujące frakcje i tysiąc zwykłych nieprzyjaciół szuka kontaktu, by uderzyć w maga, by pozbawić go czegoś cennego, by zwabić go w pułapkę. Kiedy wrogowie maga odkrywają jeden z jego kontaktów, taka osoba może już tylko modlić się o szybką śmierć. Najlepiej oglądać się za siebie, nie?

Zbieranie Informacji Przez Magię

Magowie mogą zbierać informacje również magicznymi sposobami, od skomplikowanych czarów, które analizują ślady i dają odpowiedzi do magii mentalnej, która pozostawia myśli obiektu zupełnie puste. Poniższa lista, oczywiście niekompletna daje kilka przykładów na to, jak magowie mogą to robić:

- **Tło Snu:** używając Snu mag może uzyskać dostęp do uniwersalnej nieświadomości. Pozwala to na uzyski-

wanie nie zrównanej ilości informacji. Mag z odpowiednią liczbą kropek w śnie może powiększyć swój talent Cwaniactwo, w ten sposób otwierając wszystkie drogi napływu informacji.

● **Korespondencja: Natychmiastowa Korespondencja Przestrzenna.** Efektu można użyć do dokładnego obliczenia danych z miejsca przestępstwa. Efektów **Wieloobszarowej obecności** można użyć, by szpiegować ludzi.

Effekt **Korespondencja Zmysłów** jest doskonały do obserwacji, szczególnie jeśli wie się, gdzie szukać. **Podzielony Wzrok** to kolejny sposób obserwacji, szczególnie przydatny, gdy mag musi śledzić poczynania kilku osób naraz. **Filtrowanie Wszechprzestrzeni** to marzenie dochodzeniówki. Dysponując zaledwie jednym lub dwoma elementami dowodów z miejsca przestępstwa mag może użyć Efektu, by wytropić przestępcę. Może to nieco potrwać, ale i tak będzie szybciej niż zwykle dochodzenie policyjne.

● **Entropia: Przestrzeganie Entropii** może zostać użyte na dowodach, które zostały zniszczone by stwierdzić, czym były kiedyś i zebrać z nich informacje. Efekt **Wykrycie Nieporządku** może być wielce przydatny dla mistyka, który chce infiltrować zorganizowaną grupę przestępczą.

● **Siły: Postrzeganie Sił** posiada wiele związków z prawem. Efekt **Spojrzenie Mroku**, który pozwala magom widzieć w podczerwieni i ultrafiolecie może pomóc przy badaniu miejsc przestępstw. Tylko w takim widmie można dostrzec niektóre dowody. Podróbki, na przykład można wykryć podczerwienią. Ultrafiolet przydaje się na miejscach zabójstw w połączeniu ze środkiem nazywanym luminol. Kiedy rozpyli się go na jakiejś powierzchni, czyni on widocznym w świetle UV nawet najmniejsze ślady krwi.

● **Życie: Zmysł Życia** mógłby zostać użyty do magicznych autopsji, lub analizy DNA postaci (przydatne przy zdejmowaniu odcisków palców ze śladami DNA, czyli sposobu identyfikacji przestępców po pozostawionych śladach).

● **Materia: Percepcja Materii** pomaga podczas autopsji i analizie dowodów procesowych. **Zmiana Materii** pozwala ukryć lub usunąć dowody, które zostawił za sobą sam mag. **Analiza Substancji** jest szczególnie przydatna w czasie dochodzenia.

● **Umysł:** ta Sfera przydaje się do uzyskiwania informacji od ludzi, a nie z przedmiotów. Efekt **Telepatia** na przykład jest wymarzony do przesłuchań – nie pozostawia żadnych śladów!

● **Czas:** Zdolność do widzenia przeszłości (lub przyszłości) jest wyjątkowo potrzebna, kiedy postać bada jakieś przestępstwo – jest tak przydatna, że prawdopodobnie zepsuje przygody z „zagadką morderstwa”, chyba że Narrator zawczasu przewidzi ich użycie, albo zabroni ich wykorzystywania.

Mądrzy gracze bez wątpienia wpadną na inne Efekty, które przydadzą się im w czasie zbierania informacji.

Przebudzeni a Prawo

Chcesz zabrać życie

Chcesz przekroczyć tę linię

Bo droga z piekła jest długa

A ty nie chcesz ze mną pójść.

– Danzig, „Long Way back From Hell”

Kevin oparł się o ścianę z drewnianych desek, ściskając lewe ramię prawą ręką. Trząsł się ciągle i był wyczerpany. Tylko straszliwy ból w jego ramieniu trzymał go na nogach. Jeśli to nazywają „raną otwartą” pomyślał. To jest za mało powiedziane. Próbował spojrzeć na postrzał, ale od widoku zrobiło mu się niedobrze, więc odwrócił wzrok.

Trzej handlarze narkotyków – dwaj pierwsi nie do rozpoznania od błyskawic, którymi poraził ich Kevin i jeden z sercem rozerwanym w piersi – leżeli wśród łusek po pociskach i torebek z białym proszkiem. Ten widok nie poprawił nastroju maga. I wtedy usłyszał syreny – najpierw ciche, ale zbliżające się. Cholera! Pomyślał, odpychając się od ściany. Cholera, cholera, cholera! Co ma robić? Jak ja się z tego wypłaczę?

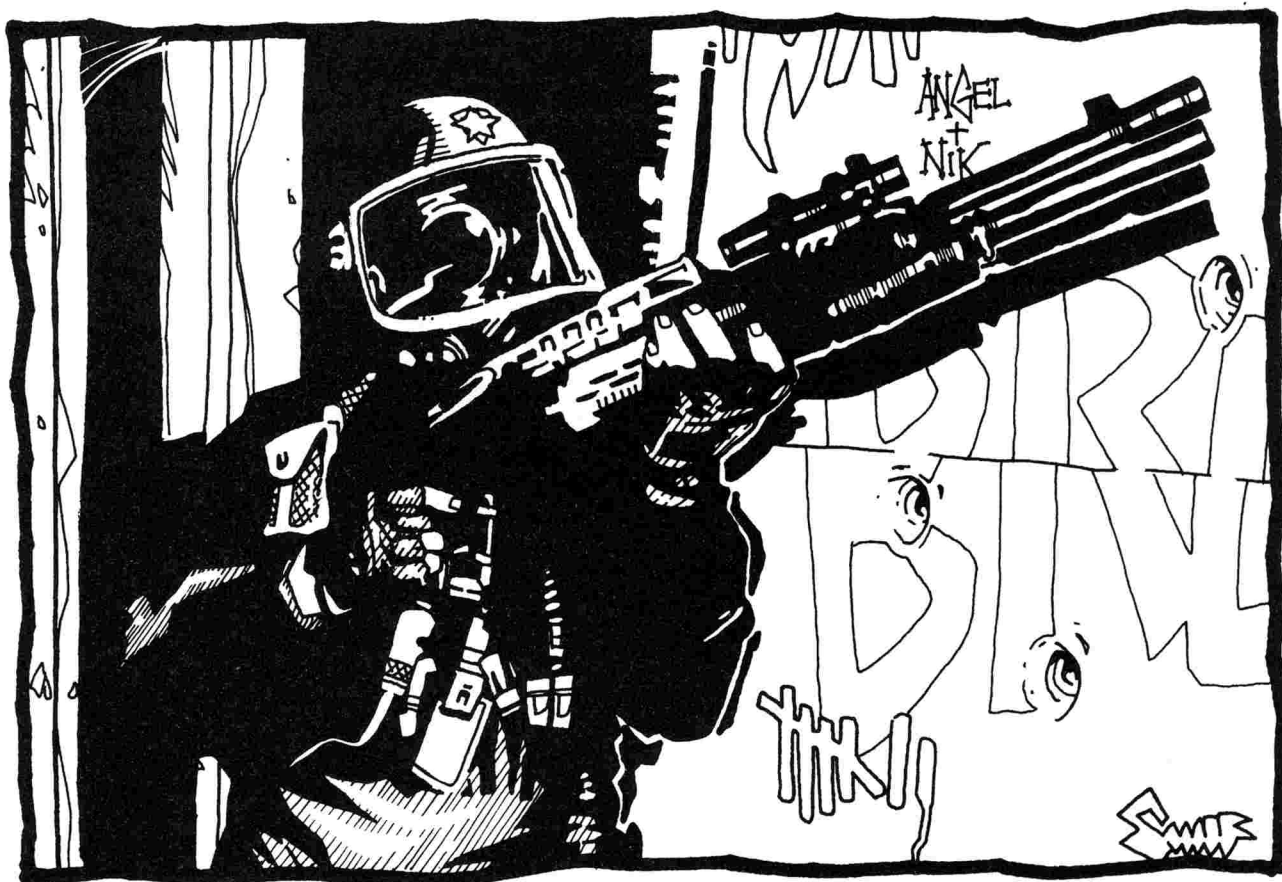
Podęście do Prawa

Bycie magiem (lub wilkołakiem, wampirem czy czymkolwiek innym) nie oznacza wyłączenia spod prawa. Uliczny mag najprawdopodobniej zetknie się z prawem wiele razy w swojej karierze, a kilka razy (jeżeli nie większość) na pewno będzie źródłem kłopotów. Zwykła kara i kłopot gotowy, a zza kratki niewielu magów dostało Wstąpienia.

Magowie mają w zasadzie dwa sposoby na radzenie sobie z policją: tradycyjne i magiczne. Tradycyjne to ukrywanie się (Fundacje i Sanctum), prośby, łapówki albo wynajęcie dobrego prawnika. Magowie używają tej metody tak jak Śpiący, podczas gdy wampiry lubują się w manipulacji i kontroli nad umysłem.

Przypuśćmy, że Jason Fivestones, mag z Obrządku Hermesa został aresztowany za napaść z uśiłowaniem zabójstwa („karał” nastoletniego śmiecia, który niemal pobił syna jego przyjaciela na śmierć). Używa prawa do jednej rozmowy telefonicznej, by skontaktować się z Guinhaevarem, członkiem jego kabały, który ma znajomości wśród prawników. Guinhaevar dzwoni do swoich kontaktów w policji i biurze prokuratora i próbuje uzyskać rezygnację z oskarżenia. Chłopak ma jednak bogatego i wpływowego ojca, który również ma kontakty, więc zarzuty przeciwko Fivestonesowi nie mogą po prostu upaść. Guinhaevar prosi więc, aby prokurator polecił mu dobrego obrońcę dla Fivestonesa. Ponieważ prokurator trzyma stronę Fivestonesa więcej niż trochę, a obrońca również może zrobić wiele dobrego, oskarżony prawdopodobnie wyjdzie na wolność (zwłaszcza jeśli nie był notowany).

Środków magicznych jest cała gama, od magyi Umysłu (lub Dominacji, Delirium albo iluzji) do kontroli mentalnej lub zastraszania policjantów, prokuratorów



i sędziów, do szybkich ucieczek przy użyciu Sfery Korepondencji, lub przebijania się przez kordony policyjne brutalną siłą. Wykorzystajmy przykład z poprzedniego paragrafu i przypuśćmy, że z jakiegoś powodu obrońcy nie udało się wyciągnąć Fivestonesa. Zostaje on skazany na pięć lat w więzieniu stanowym. Wie, że może użyć Korepondencji, by uciec, ale chce być wtedy sam, by uniknąć Paradoксу (gdyby Fivestones nie znał odpowiednich Efektów Korepondencji, mógłby uciec używając niewidzialności, zmiany kształtu lub wielu innych rodzajów magii.)

Następnego dnia podczas spaceru na dziedzińcu wszczyna bójkę z innym więźniem (upewnia się, że wybrał takiego, który zasługuje na porządne bicie) i zostaje wtrącony do „karceru” (celi pojedynczej). Kiedy strażnicy przychodzą po kilku godzinach, już go nie ma! Nikt nie potrafi wytłumaczyć ucieczki, ale nie można go również znaleźć na terenie więzienia. Fivestones jest teraz uciekinierem, ale to lepsze niż być więźniem – a z odrobiną twórczej magii nikt nigdy go nie rozpozna (ani jego odcisków palców).

Niezależnie od metod, jakich używają radząc sobie z policją, magowie i inni Przebudzeni powinni mieć się stale na baczności. Większość policjantów nie jest skompromitowana, ale wielu tak, a niektórzy z nich są kontrolowani przez grupy, z którymi mag z pewnością nie

chciałby zadzierać w pojedynkę. Nawet uczciwi gliniarze mają broń, wsparcie i rozwiniętą sieć informacyjną.

Zbieranie Informacji od Stróżów Prawa

Jednak policja i system sądowniczy są nie tylko potencjalnymi potężnymi wrogami. Mogą także stać się doskonałym źródłem informacji. Policja potrzebuje wielkich ilości informacji, by dobrze wykonywać pracę; ich akta są obszerne i szczegółowe i mogą okazać się bardzo przydatne.

Podczas gdy dla zwykłego Śpiącego dostęp do akt policyjnych jest w zasadzie niemożliwy, dla mistyka jest to łatwe zadanie. Magya Umysłu użyta na odpowiednim urzędniku w archiwum otworzy przed magiem całą sieć informacyjną. Korepondencja pozwoli mu szpiegować policję przy pracy. Wirtualni Adepci mogą włamywać się do policyjnych komputerów, do należącego do FBI NCIC (National Criminal Intelligence Center – Narodowe Centrum Wywiadu Kryminalnego) lub do systemu NADDIS DEA. (Pamiętaj, że nie wszystkie informacje są przechowywane w komputerach!) Może Sprzymierzeniec lub akolita maga jest policjantem lub pracownikiem sądownictwa, który może zebrać pożyteczne informacje. Zakres możliwości jest ograniczony tylko wyobraźnią gracza i przebiegłością Narratora).

Przepisy Dotyczące Magów

Wszystkie rzecz jasna dotyczą magów, ale niektóre bardziej niż inne. Dyskusja nad prawem karnym jako takim nie jest tematem tej książki. Ten paragraf omawia kilka przepisów i doktryn prawnych, które magowie mogą wykorzystać (aby uniknąć aresztowania lub oskarżenia, albo żeby zrobić przeciwnika), choć oczywiście informacje są skrótowe. Gracze i Narratorzy, którzy chcieliby zdobyć na ten temat dodatkowe informacje mogą znaleźć je w dowolnej bibliotece prawniczej.

Prawo Karne

Poniższe uregulowania mogą okazać się bardzo przydatne dla magów i innych postaci.

- **Zapobieganie przestępstwom:** w zasadzie każdy może użyć siły, by zapobiec przestępstwu, tyle że może użyć jej tylko w zakresie niezbędnym do likwidacji zagrożenia. Tak więc zakres siły, jakiej można użyć jest różny w zależności od przestępstwa: można zabić, by zapobiec śmierci lub szczególnie niebezpiecznym przestępstwom (na przykład napadowi z bronią), ale na przykład zabicie nieuzbrojonego złodzieja nie będzie legalne.

- **Samoobrona:** każdy może użyć siły w samoobronie. Mag, który nie zawinił (to znaczy, który nie rozpoczął ani nie sprowokował napaści) może użyć siły w zakresie niezbędnym do odparcia bezprawnej napaści. Można zabić, jeśli postać ma uzasadnione podejrzenia, że może sama zostać zabita lub odnieść poważne obrażenia. Główną zasadą jest *zasadność* podejrzeń dotyczących ataku; na przykład nie jest rozsądne odpowiadanie na cios pięścią śmiertelnością atakiem, ale użycie śmiertelnej siły przeciwko komuś, kto atakuje nas nożem byłoby do przyjęcia. Kilka stanów wymaga również, aby ofiara podjęła próbę ucieczki (pod warunkiem, że może zrobić to bezpiecznie) zanim użyje siły w samoobronie.

Można również chronić innych przed zostaniem ofiarami przestępstwa. Zasady dotyczące „obrony innych” są mniej więcej takie same jak te dotyczące samoobrony.

- **Ochrona mienia:** siły można także użyć w obronie mienia, ale nie w takim zakresie jak w samoobronie. Zabić można w zasadzie tylko broniąc własnego domu. Do obrony innych typów mienia należy użyć siły w nieco mniejszym zakresie.

- **Obrona niepoczytalnych:** ponieważ magowie są związani z magią i wszystkimi jej ezoterycznymi pułapkami, mogą być widziani jako „ekscentryczni”, czyli kandydaci do obrony niepoczytalnych. Jednak termin „niepoczytalny” ma ściśle prawnicze znaczenie. Oznacza, że oskarżony albo nie zdawał sobie sprawy z tego, że robi coś złego, albo nie rozumiał natury i skutków swoich czynów albo brak mu było mentalnych zdolności do podporządkowania swojego zachowania wymogom prawa (choć wiedział, że to co robi jest złe). Tak więc samo udowodnienie, że się wierzy w magię nie wystarczy, aby wybronić oskarżonego – wiara w magię nie musi oznaczać, że się nie roz-

różnia dobra od zła. Jeśli natomiast postać twierdzi, że „Szatan” kontrolował ją i wykorzystał, by popełnić przestępstwo, może zostać uznana za niepoczytalną.

Jeśli mag użyje takiej linii obrony z powodzeniem, uznany zostanie za niewinnego, ale przymusowo zamknięty w instytucji dla umysłowo chorych, aż do momentu wyleczenia. Jego pobyt w takim miejscu może ciągnąć się dłużej niż wyrok, jaki otrzymałby za popełnioną zbrodnię!

- **Prawo dowodowe:** aby skazać oskarżonego na podstawie dowodów rzeczowych, konieczne są dwie rzeczy. Pierwsza: dowody muszą zostać powiązane z oskarżonym; druga: dowody musiały zostać zdobyte legalnie.

Łączenie dowodów z oskarżonym nie jest zwykle trudne. Przykładami są odciski palców, próbki DNA, próbki włosów i tak dalej. Inne dowody mogą zostać powiązane z oskarżonym, bo ktoś go z nimi widział, albo zostały znalezione wśród należących do niego przedmiotów. Oskarżenie musi jednak udowodnić, że „łańcuch posiadania” nie został zerwany. Oznacza to, że droga przedmiotu od oskarżonego do policji i do sali sądowej musi być dokładnie prześledzona (w sprawie naruszonego „łańcucha posiadania” patrz sprawa O. J. Simpsona). To dlatego policjanci wkładają wszystko, co znajdą na miejscu przestępstwa do torebek, zamykają je i odsyłają do bezpiecznego „pokoju dowodowego” na komisariacie. Jeśli oskarżony dowiedzie, że ten łańcuch został zerwany, może obalić oskarżenie.

W przypadku magów, z dowodami można radzić sobie magycznie, na przykład niszczyć swój związek z nimi. Magya Życia lub Materii może zmienić naturę przedmiotów tak, że nie będą już z nim związane. Inne rodzaje Magyi mogą sprawić, że dowód „zniknie” – wtedy również znika cała linia oskarżenia.

Innym ważnym aspektem dowodów jest to, że muszą być odpowiednio uzyskane. Oznacza to, że można je zabrać oskarżonemu tylko wtedy, gdy dysponuje się nakazem przeszukania, lub w sytuacji, w której nie było potrzeby posiadania go. Istnieje w zasadzie sześć wyjątków od zasady konieczności posiadania nakazu: przeszukiwanie legalnie zatrzymanego; zabranie przedmiotów „na widoku”; przeszukiwanie pojazdu na podstawie domniemania (tzn. domniemania, że w pojeździe znajdują się dowody przestępstwa); przeszukiwanie za zgodą osoby lub właściciela; w sytuacjach „zatrzymania i przeszukania”; i przeszukań w czasie pościgów, kiedy policjanci uważają, że czas potrzebny na uzyskanie nakazu wystawiłby ich na niebezpieczeństwo. (Uwaga: jest to niezwykle skrócona wersja przepisów obejmujących przeszukiwanie i uzyskiwanie dowodów. Normalny podręcznik na ten temat ma około 3000 stron).

Jeśli dowód został zdobyty bez nakazu lub w przypadkach nie wymienionych powyżej, nie może zostać użyty w sądzie (pogwałciłoby to prawa oskarżonego wymienione w Czwartej Poprawce do Konstytucji Stanów Zjednoczonych). Sprawy oddalone z tego powodu, lub dlatego, że aresztowanie zostało przeprowadzone nieprawidłowo, zwykle bywają „oddalone z powodów technicznych”. Chociaż dużo się o tym mówi w telewizji i komiksach, w rzeczywistości oddalanie spraw w ten sposób zdarza się bardzo rzadko.



Krew i asfalt (Scenerie)

*Kamienica Golgota, miasto dusz
Daj mi swoją słabość
Daj mi swoje dziwki za dolara
Na bulwarze sprzedaje się dzieci
Ludziom, którzy stąpają ulicami ze złota.
– Machines of Loving Grace, „Golgotha Tenement Blues”*



Cała ta sprawa przypomina mi, kiedy Crystal, Kent, Marv i reszta wpadli do tej wiedzmy Voodoo w Carding Mill, która przepowiedziała, że umrą i narodzą się ponownie jako „nosiciele”. Byłem tam z nimi; nie wyjaśniła, co dokładnie miała na myśli, ale mówiła z tak kurewskim zaangażowaniem, że się przestraszyłem.

To nie szczegóły przypominają mi o tej sytuacji, a raczej dziwne dreszcze, jakie wtedy czułem. Jest w tym całym interesie z Czarnymi Aniołami coś, co nie jest tak oczywiste, jak się wydaje, coś więcej niż zwykły gang chcący mieć własne terytorium.

Mam nieprzyjemne uczucie – chociaż nikt nie chce mnie wysłuchać – że Crystal i kompania powoli wpadają w rutynę: każdej nocy schodzą do SPIT – upadającego klubu w okolicy – aby zainteresować wszystkich ich pomysłem na nowy klub. Myślą, że to „dokona apokaliptycznej transformacji sposobu myślenia przeciętnego bywalca klubów”, nie wiem jak. Kręcą się wokół SPIT przez jakiś czas, może zbierając ludzi, żeby iść do Barrows i zapalić i pogadać wśród grobów. Przez większość dni, cała piątka spotyka się i gra, ćwicząc przed swoim Gotycko-bluesowym debiutem w Club Royal. Nie są zbyt dobrzy.

Czasami Crystal bierze kilka z tych świetnych ciuchów, które znajduje w piwnicy i sprzedaje je w lombardzie Patty; Crystal musi tam mieć upakowane tony ciuchów, bo sprzedawanie ich wydaje się być jej głównym źródłem zarobku. Julie i Dee pracują jako reporterzy dla Gazety, więc zwykle nie ma ich w ciągu dnia. Klent i Marv sporo czytają, a Marv czasami idzie udawać bohatera i ratuje komuś życie albo pomaga babci przejść przez ulicę. Czasem jego historie są tak niesamowite, że myślę, że to gówno prawda.

I wtedy i teraz, cała grupa spotyka się z tymi dwoma dziwnymi facetami z miasta. Są naprawdę bladzi i mają chore poczucie humoru, dokładnie takie jak Klenton w najgorszych chwilach. Wydaje się, że lubią oglądać z nami stare filmy, ale mają kurewsko alternatywną wizję związku, w który pakują się Crystal i Jules: widziałem jak cała czwórka siorbała krew z kielicha, który sobie przekazywali podczas oglądania jednego z filmowych niepowodzeń Eda Wooda. Od tego czasu zacząłem chodzić do SPIT, kiedy ta dwójka znajdowała się w pobliżu.

To by było tyle – to właśnie robią. Kiedyś włóczyli się po ulicach, wkurzali gitów, wywoływali bójki, takie rzeczy. Teraz łążą z klubu do kina i z powrotem, bardziej martwiąc się swoimi pomysłami i ideałami, niż ludźmi, którzy żyją wokół nich. To właśnie wywołało u mnie dreszcze; dla nich to cholernie intensywne... i cholernie zimne.

Narratorzy mogą korzystać z każdej dostępnej pomocy. Powodowani duchem współpracy (albo raczej brakiem zastanowienia), proponujemy następujące scenerie, które można wpleść do toczącej się Sagi, lub bez zmian wykorzystać przy tworzeniu własnych przygód.

Konwent Płonącego Krzaka



Po czym Jahwe Bóg rzekł: „Oto człowiek stał się taki jak My: zna dobro i zło; niechaj teraz nie wyciągnie przypadkiem ręki, aby zerwać owoc także z drzewa życia, zjeść go i żyć na wieki”.

Dlatego Jahwe Bóg wydalł go z ogrodu Eden...

— Księga Rodzaju 3: 22-23

— Genesis 3: 22-23

Konwent Płonącego Krzaka jest miejscem odpoczynku dla zmęczonych i miejscem odnowienia dla tych, którzy szukają. Przebywające tam Siostry uważają, że niesienie posług na zewnątrz jest jedynym sposobem, aby wypełnić wolę Boga (ich motto brzmi: „czyny, nie słowa są bramą do Królestwa Niebieskiego”), i że przeznaczono dla nich specjalne zadanie. Najstarsze



Siostry mówią, że Konwent został założony w latach sześćdziesiątych, kiedy to ogarnięty płomieniami Mojżesz objawił się im i rozpałił ich miłość do Boga, tak jak uczynił to z biblijnym krzakiem. Siostry opowiadają o tym, wierząc, że to prawda. Prawda jednak jest taka, że były świadkami śmierci Niebiańskiego Chórzysty, który przekroczył granice paradoksu i zakończył swoje istnienie w kolumnie ognia. Piękno prawdy – że śmierć stała się inspiratorką życia w tych kobietach – jest czymś, co należy podziwiać. Ale w końcu nie liczy się przecież, co zainspirowało te Śpiące, ale to, że podobnie jak i u ich magowskich odpowiedników na ulicach, ich serca przepełnione są nadzieją na poprawienie losu poniżanych.

Opis

Od frontu jest to zwykła kamienica czynszowa, którą wykorzystuje się jako kościół, lecz za nią znajduje się szerokie podwórko wypełnione namiotami, służącymi latem za mieszkanie dla bezdomnych. Siostry podają jeden posiłek dziennie od maja do października, a także dają referencje miejscowym biuram zatrudnienia. Cieszy się to tak dużą popularnością wśród potrzebujących bezdomnych, że schronisko Płonącego Krzaka wielu z nich znane jest jako Miasto Namiotów. Stałymi bywalcami w Mieście są samotne matki z dziećmi, tymczasowo bezrobotni, a także najniżej opłacani pracownicy, szukający dodatkowego zajęcia. Mieszkają tu także niektórzy uważani za umyślowo chorych, lecz znajdują się w mniejszości i na ogół odsyłani są do placówek z wykwalifikowanym personelem. Siostry uznały także za konieczne ustanowienie pewnych zasad w Mieście Namiotów: żadnych narkotyków, alkoholu, kradzieży, bójek, uczestnictwo w co najmniej jednej mszy w tygodniu, żadnych dokładek w kuchni, szacunek dla prywatności innych i żadnych kłótni z siostrami ani z ochotnikami. Tak to jest – siostry traktują wszystkich tak samo, również magów, którzy staną na ich drodze.

Siostry prowadzą także inny projekt, którego zadaniem jest nauczanie w duchu „Chrześcijaństwa” na takie tematy jak homoseksualizm, narkotyki, seks pozamałżeński, rozwody i inne rzeczy, które nie podobają się siostram w miejskim stylu życia. Wyjątkowo przydatne okazały się dwie grupy dyskusyjne: o narkotykach i rozwodach, które pomogły wielu dzieciakom i dorosłym poradzić sobie z ich problemami, a także w niektórych przypadkach, postawiły ich z powrotem na nogi. Z drugiej strony, rozmowy na temat homoseksualistów mają za zadanie nastroić słuchaczy wrogo do stylu życia gejów i lesbijek, co przyciąga słuchaczy, którzy nie lubią swoich przekonań seksualnych i ma przekonać ich do „oczyszczenia” w obliczu Boga. Ponieważ nie jest to forum do otwartej dyskusji, tylko niewielki procent tych, którzy pragną odkryć sposób na bycie chrześcijańskim gejem wychodzi stamtąd zmieszany i zniechęcony.

W całym Mieście Namiotów, gdzie latem prowadzonych jest wiele podobnych programów, radość wypełnia powietrze niczym elektryczność – radość z sukcesu jaki odniosły siostry w swojej apostołskiej misji i wdzięczno-

ści biednych, bezdomnych i zagubionych, którzy dzięki niej odnieśli korzyści.

Chociaż misja odniosła sukces, konwent ma swoje problemy. W zeszłym roku ktoś zatruił jedzenie, które siostry podawały bezdomnym, w wyniku czego wielu z nich skończyło w szpitalu. Sąsiedzi starają się zwrócić na to miejsce uwagę mediów. Czują się zagrożeni obecnością bezdomnych, których uważają za równych umysłowo chorym; w rzeczywistości pewien mężczyzna został pobity kilka przecznic stąd, lecz miejscowe osiłki nie przyznały się do uczestnictwa w tym incydencie. Dodatkowo, pomimo iż konwent otrzymuje hojne dotacje od Kościoła św. Trójcy (kilka domów dalej), pieniądze z trudem wystarczają na jedzenie i czynsz dla sióstr i bezdomnych. Trudno jest znaleźć ochotników w tym nieczułym w większości mieście, a to może stanowić różnicę między być i nie być konwentu w najbliższej przyszłości.

Wygląd

Konwent Płonącego Krzaka składa się z czterech części: samego konwentu, gdzie siostry mają swoje skromne, ale odosobnione kwatery, kaplicy, gdzie każdej nocy odprawiane są niewielkie msze, stołówki, gdzie bezdomni są karmieni, i gdzie odbywają się nauki, oraz, w miesiącach letnich, Miasta Namiotów, w którym bezdomni mogą znaleźć łóżko i przyjazne twarze.

Miejsce to jest dla Śpiących dziwne i w niewyjaśniony sposób podnoszące na duchu; promieniuje energią i nadzieją nawet w samym środku miejskiego brudu. Magowie dostrzegą niewielkie pęknięcie w rzeczywistości w alei Miasta Namiotów, niewielki Węzeł, promieniujący nadzieją i poczuciem wspólnoty. Węzeł nie jest tak duży, aby zwrócić czyjąś uwagę, ale z upływem czasu, kto wie...

Bywalcy

Postacie, które znajdują się z jakichś powodów w konwencie, mogą spotkać Siostrę Marię Inez, jedną z sióstr, które twierdzą, że widziały Mojżesza, a także dwoje z bywalców Miasta Namiotów: Jeremiaha Stantoną, wiecznie bezrobotnego konserwatora i Rosalie Hearney, była policjantkę.

Siostra Maria Inez

Przeszłość: Jest jedną z najstarszych sióstr w konwencie, a także najbardziej doświadczoną przez życie. Wychowała się w małym miasteczku na Zachodnim wybrzeżu w latach czterdziestych, skąd uciekła, została prostytutką i miała dwoje dzieci na kocią łapę zanim skończyła szesnaście lat. Nie miała pieniędzy, ani jedzenia – jedno niemowlę umarło z niedożywienia, a drugie musiała zostawić na progu posiadłości za miastem. Potem, desperacko potrzebując zarówno finansowego jak i emocjonalnego wsparcia, zamieszkała z mężczyzną, którego nie kochała i trzymała się go pomimo faktu, że bił ją niemal każdego dnia. Przez dziewięć lat zmagiała się z jego alkoholizmem, a przez następne cztery z własnym.

Kiedy wreszcie miała już tego dość, przyłączyła się do kościoła katolickiego jako zakonnica. Po około dziesięciu latach zobaczyła wraz z kilkoma innymi siostrami cud Mojżesza, i zdecydowała, że założą własny konwent, stawiony na niesienie pomocy. Chociaż siostra Inez nie jest specjalnie uduchowioną kobietą, kocha ten konwent i znajduje w siostrach wsparcie, którego potrzebuje. Chociaż jej podejście do ludzi jest szorstkie, jest pełna empatii i miłości – może ma ich więcej niż inne siostry w Płonącym Krzaku. Jest oddana sprawom zboru, bowiem sama była kiedyś w sytuacji, w której teraz jest wielu mieszkańców Miasta Namiotów.

Jedną z nielicznych słabości Siostry Marii jest chęć odnalezienia córki, którą porzuciła prawie trzydzieści pięć lat temu. Pyta o nią każdego, kto zgodzi się jej pomóc i odwdzięcza się ściskając serce opowieścią o porzuceniu, która jest jeszcze bardziej smutna przez ostry sposób, w jaki ją opowiada. Zwykle twarda powłoka pęka i odsłania wewnętrzny ból osobistej tragedii za każdym razem, kiedy Siostra Maria opowiada.

Wygląd: Szczupła, wysoka kobieta, mająca około 50 lat, w której zaokrąglonych rysach wyraźnie widać meksykańskie pochodzenie. Mówi cicho, zawsze cierpliwie, chyba, że przyjdzie jej rozmawiać o własnych grzechach. W większość przypadków Siostra Maria pozostaje dostojna i łagodna; ale jej dawny ogień ciągle płonie pod czarnym habitem. Ci, którzy nadużywają jej cierpliwości usłyszą wiązanek po hiszpańsku, angielsku i łacinie.

Wskazówki dla graczy: Jesteś bardzo oddana pracy i wierze; Bóg odmienił twoje życie na lepsze, a ty masz nadzieję być jego narzędziem w ulepszaniu życia swoich podopiecznych. Ciągłe miewasz koszmary, ale zapominasz je szybko, jeśli pomodlisz się zaraz po przebudzeniu. Jedyną rysą na twojej zbroi jest twoja zaginiona córka – obawiasz się, że jej życie jest takie, jakie kiedyś było twoje. Pewnego dnia, z Bożą pomocą znajdziesz ją; panicznie boisz się tego, co się wtedy stanie.

Jeremiah Stanton

Przeszłość: Spośród tych, którym służy Siostra Maria, Jeremiah Stanton stał się stałym bywalcem Miasta Namiotów, powracającym tu każdej wiosny od pięciu lat. Jeremiah wychował się w niewielkim bliźniaku tuż za granicą slumsów; jego ojciec był zawiadowcą na stacji kolejowej, a on miał kontynuować rodzinne tradycje.

Gwiazda Jeremiah nie zaświeciła tak jasno jak jego ojca. Zarówno wtedy jak i teraz Jeremiah znajduje posadę stróża, ale zwykle jest zwalniany po kilku miesiącach, bo bez przerwy się spóźnia. Jest marzycielem, który w wizjach odległej przyszłości widzi siebie jako projektanta pól golfowych lub posiadłości. Nigdy nie sprawiała mu przyjemności praca polegająca na sprzątanii po innych; chciałby znaleźć twórcze ujęcie, które pozwoli mu wyrwać się z biedy, smrodu i śmierci tego miasta. Te marzenia, połączone z faktem, że zaczął traktować ludzi w Mieście Namiotów jak rodzinę, pozostawiają go bez pracy, ale w pobliżu tych, których kocha.

Wygląd: Czarny mężczyzna w nieokreślonym wieku: 40, 50, 60 lat? Nikt tego nie wie, a Jeremiaś nikomu nie mówi. Jego skóra jest luźna i trochę pomarszczona, ma worki pod oczami. Niezależnie od tego, co ma na sobie, zawsze wygląda jakby jego ubranie było za duże – dziwne, jeśli wziąć pod uwagę jego wzrost (175 cm, czy coś koło tego). Dlatego trudno określić, jakiej jest budowy ciała: wygląda na sflaczałego, ale porusza się z olbrzymią gracją. Jego oczy zawsze wydają się patrzeć na jakiś nieziemski krajobraz. Może zresztą patrzeć.

Wskazówki dla graczy: Mówisz bardzo mało, a w twoich ruchach jest zamierzona gracja. Twój umysł jest bez przerwy zaprzątnięty widokiem ogrodów i wypielegnowanych trawników; o tych wizjach rozmawiasz bardzo rzadko. Wiesz, gdzie chciałbyś być za dziesięć lat; jeszcze tylko nie zrobiłeś pierwszego kroku w tamtą stronę. Wkrótce...

Rosalie Hearney

Przeszłość: Kolejny bywalec Miasta Namiotów, tyle że jej spojrzenie na zbór jest równie skomplikowane jak jej spojrzenie na życie. Jak wielu mieszkańców, uważa swój pobyt tutaj za tymczasowy; to nie jej miejsce – ona tylko z niego korzysta. Ale razem z innymi żyje z dnia na dzień, tarza się w użalaniu się nad sobą i jest pełna pogardy dla ludzi, z którymi dzieli płócienny dach.

Około sześciu lat temu, kariera Rosalie zawałowała się w gruzy, kiedy zastrzeliła chłopaka w obławie na handlarzy narkotyków – tyle, że chłopak okazał się być zwykłym przechodniem. Próbowwała wyjaśnić wszystko szefowi, ale on oskarżył ją o to, że uważa, że „oni wszyscy wyglądają tak samo”. Faktem jest, że tak właśnie myślała, ale nie chciała się do tego przyznać. Straciła więc pracę (nie dosłownie, ale stanowisko krawężnika jej nie odpowiadało), straciła chłopaka z powodu skandalu, straciła mieszkanie i prawie strzeliła sobie w głowę. Ale nie odważyła się tego zrobić i skończyła chodząc od schroniska do schroniska, pijąc i biorąc narkotyki. Ironia tego, że bierze te same narkotyki, przez które zawałowała się jej kariera, zżera ją od środka.

W końcu Rosalie wylądowała w Płonącym Krzaku. Wracała tu trzy lata pod rząd, choć pod koniec każdego sezonu siostry żegnały ją, mówiąc, że mają nadzieję już jej nie zobaczyć. Rosalie wpadła w rutynę; czuje się bezradna, niezdolna do wyczołgania się z dziury, w którą wpadła. Niemniej jednak wraca tu, bo coś ją przyciąga, jak powietrze w próżnię; energia Płonącego Krzaka wypełnia puste miejsce, w którym kiedyś miała serce.

Wygląd: Zniszczona, biała kobieta, wyglądająca na więcej niż jej 28 lat. Jej przymglone zielone oczy kontrastują z czarnymi włosami – to połączenie sprawia, że wygląda na bledszą niż jest w rzeczywistości. Ciągłe muskularna pomimo zażywania narkotyków od lat przypomina lesbijkę do tego stopnia, że ogłosiła wprost swoje upodobania seksualne (z *Mężczyznami*, dziękuję) na posterunku, aby uciszyć żartownisiów. Od tamtej pory zawsze przyszyty krótko włosy. Kto by chciał wyczesywać sobie to uliczne gówno?

Wskazówki dla graczy: Zrobiłaś w życiu kilka błędów – a kto nie? Nie sądzisz, żeby było uczciwe, że tacy ludzie



jak Ollie North ubiegają się o urząd prezydenta, a ty nie masz nawet domu. Gdybyś sądziła, że uda ci się znowu stanąć na nogi, może okazałoby się, że jesteś wystarczająco silna – ale nie *czujesz* się zbyt silna. Gdyby ktoś dał ci natchnienie, coś poza poklepywaniem w ramię, może się z tego wygrzebieesz, ale do tej pory...

Reputacja

Patrz wyżej.

Pomysły na Przygody

• Jedna z siostr lub mieszkanierek Miasta Namiotów opowiada postaciom o założeniu Zboru Płonącego Krza-

ka. Opowieść jest zbyt dokładna, by mogła zostać wymyślona, a fakt, że zbor umieszczony został na Węzle czyni opowieść jeszcze ciekawszą. Co więcej, istnieją poszlaki, że mag, który zginął w wyniku działania Paradoксу odrodził się jako jeden z mieszkańców zboru, ale bez swojego Awatara lub wspomnień o przeszłości. Co kryje się za założeniem zboru i czy postacie dowiedzą się o nim więcej?

• Jeremiah Stanton decyduje się zrealizować swoje marzenie: stworzy piękny ogród w środku miasta. Kłopot polega na tym, że kilku Technomantów bierze go za ambitnego Verbenę. Postacie dowiadują się o ich planie zabicia Jeremiah'a i zniszczenia ogrodu, czy będą mogli pomóc? I czy zdołają wykorzystać jego plan do stworzenia czegoś pożytecznego dla całej społeczności?

Klub Zjedz Mnie



Odważamy się odwiedzać odległe miejsca

Śmierć zabiła nasze życia.

– Liars in Wait, „Morning Star”

Klub znajduje się na bocznej ulicy nazwanej Fascynacja, na której pełno jest zamkniętych sklepów i magazynów z wybitymi oknami. Ulica jest brudna, a policjanci nie pojawiają się tu po zmroku. Teoretycznie radiowozy mijają skrzyżo-

wanie Fascynacji i Dziewiętej, ale gliniarze, którzy je prowadzą zapominają, żeby skrócić na nim do wschodu Słońca.

Klub Zjedz Mnie prowadzi interesującą politykę. Większość nocnych klubów stara się unikać kłopotów wpuszczając tylko niektórych klientów, jak również martwić się o rejonizację i pozwolenia na wyszynk. Zjedz Mnie wpuszcza każdego, kto ma dwa dolce, a potem wszelkie problemy rozwiązują ochroniarze. Ochroniarze Zjedz Mnie to zmosfera sąsiedztwa. Wszyscy mają ogolone głowy i dosko-

nale wyrzeźbione ciała, przy czy poruszają się z niezwykłą gracją, jeśli wziąć pod uwagę ich rozmiary. Na pierwszy rzut oka wszyscy wydają się być identycznymi mężczyznami, ale bliższe przyjrzenie się im pozwala odkryć pewne różnice. No i okazuje się, że określenie ich płci może sprawiać problemy. Nie to, żeby ktoś się dopytywał. Co 150 kilogramowy ochroniarz może dostać na randce? Wszystko, czego sobie kurwa on, ona lub ono zażyczy.

Polityka wpuszczania wszystkich jak leci prowadzi do stworzenia się w środku dziwnej mieszanki, pomimo przyporządkowanego o ból głowy kiepskiego techno. Klienci próbują doprosić się o inne gatunki, rap, Goth, ale DJ nie przejmuje się tym. Jason Wspaniały prowadzi tu każdą noc oprócz piątkowej, a Jason lubi kiepskie techno. Stracił rękę w bijatyce w zaułku kilka lat temu i zastąpił ją dziwaczną stalową protezą. Ostatni koleś, który prosił, żeby Jason puścił coś, co ludzie znają, stracił język. Niektórzy twierdzą, że Jason miał religijny problem ze spełnieniem tej prośby (facet chciał usłyszeć Messiah). Nikt jednak już nie ryzykuje, więc muzyka zostaje taka sama. Poza tym większość bywalców lubi narzekać (cicho) na muzykę.

Pomimo faktu, że przeważają tu miłośnicy techno, niektóre noce przyciągają również inne grupy. W soboty przychodzą głównie mężczyźni. Wtedy najwięcej zarabiają młodzi geje i dostarczyciele prezerwatyw i narkotyków. Również klub zarabia najwięcej w soboty. Klub Zjedz Mnie jest wymarzoną miejscem dla mężczyzn, którzy chcą pokazać się w swoich najlepszych skórzanych majteczkach, nawet jeśli nie są jeszcze gotowi przyznać się do tego ludziom, z którymi spędzają całe dni.

W tygodniu przychodzi tu mniej ludzi, zwykle miejscowi, głównie drobni oszuści i gangsterzy. Handluje się tu wtedy crackiem, trawką i pornografią. Kiedyś przychodzili tu także włóczędzy, zwabieni brakiem wymagań co do ubioru i dokumentów. Dwa dolce to uczciwa cena za wyrwanie się z kartonowego pudła w czasie deszczu. Ostatnio jednak pojawiły się wśród nich historie o zniknięciach. Ludzie ulicy nadali temu miejscu nazwę Motel Karaluch.

Wygląd

Z zewnątrz Klub Zjedz Mnie wygląda skromnie – pomalowane na czarno piętro w jednym ze skrzydeł magazynu. Logo klubu (namalowane w ponurym kwasowo – przejebanym stylu) niknie wśród innych graffiti. Proste, drewniane drzwi zdradzają rysy przy bliższym przyjrzeniu się; a kiedy przesuniesz po nich palcem, zostaną na nim smugi zaschniętej krwi. Tak mówią plotki. Aby je sprawdzić, musiałbyś przesunąć ochroniarza, który stoi w słońcu i deszczu w drzwiach. Tuż za zewnętrznymi drzwiami jest kasa prowadzona przez Ember, Azjatkę – gotkę z pajęczym łańcuchem przyczepionym do kolczyków, które ma na twarzy. Kiedy zapłacisz dwa dolce, drugi bramkarz przesuwa się i wpuszcza cię do środka. Kiedy się tam znajdziesz, nikt ci już nie pomoże.

W środku klub wygląda jak jaskinia z małymi korytarzami, gdzie można kupić skręta, albo załatwić szybkie dymanko. Po przejściu długim, wąskim korytarzem z wejściami do toalet po bokach, dochodzi się do głównej sali tanecznej. Długi bar zajmuje całą ścianę, a podłoga jest zniszczona i podziurawiona, ale nikogo to nie obchodzi, a do nisz, w której siedzi Jason DJ prowadzą wąskie schody. Z boku są drzwi, które prowadzą do sali z mniejszym barem, stołami do bilarda i małą sceną. Nikt na niej nie gra (kilka kapel próbowało, ale zostały wygwizdane), ale często występują striptizerki (i striptiserzy). Całe miejsce pachnie znajomą mieszanką: piwo/pot/papierosy, którą można poczuć w każdym klubie nocnym, a wszystkie powierzchnie są gładkie i czarne. Kierownictwo nie wydało tu zbyt wiele pieniędzy.

Jeśli wiesz, ile dać bramkarzom, powiedzą ci o ukrytych pokojach spotkań między jedną a drugą salą. Jest w nich kilka niewygodnych kanap, kolekcja poduszek i kilka koców, a wszystko tworzy miejsce spotkań podejrzanych ludzi. Słychać tu wszechobecne techno, ale jego stłumiony dźwięk przypomina bardziej bicie serca. Nikt nie przeszkadza gościom w tych pokojach, poza karaluchami i szczurami, które od czasu do czasu przebiegają po poduszkach. Większości bywalców to nie przeszkadza.

Reputacja

Dzieciaki z przedmieść uwielbiają takie miejsca i dlatego przyjeżdżają do Klubu Zjedz Mnie, zwabione kuszącym powabem niebezpieczeństwa, obietnicą tanich prochów i młodzieńczą chęcią powiedzenia kumplom: – Idziecie dzisiaj do Zjedz Mnie? W soboty, ze względu na gościnne występy wielu DJ'ów jest tu najwięcej ludzi: homo- i heteroseksualiści, ludzie z przedmieścia i miejscowi, którzy chcą im sprzedać coś wyjątkowego.

W Klubie Zjedz Mnie nikt nie sprawdza dokumentów. Nigdy. Mówi się, że kiedyś pewien młody gliniarz próbował zamknąć jednego z bramkarzy za to, że wpuszczał do środka parę czternastolatków. Nie stało im się nic, w czym nie brałoby chętnie udziału, ale najwyraźniej ojciec jednego z nich dowiedział się i pociągnął za wszystkie sznurki, by zamknięto klub. Mówi się, że ci dwaj czternastoletni chłopcy zarobili tego wieczoru 2000 \$ za to, że pozwolili się zerznąć dwóm panom w średnim wieku. Ach ta niespożyta siła młodości... Tak czy inaczej facet tak przycisnął policjanta, że ten chciał szybko załatwić całą sprawę. Wielu ludzi widziało, jak bramkarz przycisnął go powoli do ściany, słyszało trzask pękających kości, widziało, jak wnętrzności faceta wypadają na chodnik, ale nigdy nie znaleziono ciała, a historie, które ludzie opowiadają oznaczałyby przecież nadludzką siłę. Policjanta nikt już nigdy nie widział, żywego ani martwego, a ojciec dostał podwyżkę. W końcu, niedługo potem, ojciec chłopaka zrobił sobie przeszczep włosów, by zakryć łysinę. A to kosztuje. I żaden gliniarz nie pokazał się już na ulicy Fascynacji.

Bywalcy Jason Wspaniały

Przeszłość: Jason to gorzki, wrogo nastawiony kutas. Jego tata był handlarzem a mama dziwką. Żadne z nich nie było zbyt dobre w swoim zawodzie, nie byli też zbyt dobrzy dla Jasona. Większość ludzi nie robi nic, co zmieniłoby ich spojrzenie na świat, który widzi jako wypełniony zasańcami. Minęło około ośmiu lat, od kiedy Jason komuś zaufał. Zrobił wtedy poważny błąd, zakochując się w kobiecie, do której należała jego kamienica. Była ładna i wydawała się delikatna, była narcomanką i ex-dominą, która była na tyle dobra w tym, co robiła, że kupiła rozpadający się dom i wynajmowała w nim pokoje. Jason płacił za jej odwyk, zrobiłby dla niej wszystko. Ale kiedy załamała się i zaczęła znowu brać z jakiegoś powodu obwiniała za to Jasona. Powiedziała, że gdyby naprawdę ją kochał, zrozumiałby, że jej ciało potrzebuje heroiny. W czasie narkotykowego ciągu zapomniała zrealizować czeki Jasona i usunęła go z mieszkania za niepłacenie czynszu.

DJ zmienił się wtedy. Spędził wiele czasu bez dachu nad głową włócząc się po ulicach ze swoją kolekcją płyt CD w torbie i spędzał wieczory w klubach nocnych, gdzie czyste brzmienie techno pozwalało mu zapomnieć o potrzebach ciała. Jason wie, że z właścicielami Klubu Zjedź Mnie coś jest nie tak, bo naprawili mu rękę, kiedy zostały z niej strzępy. Proteza nie jest może tradycyjna, ale Jasonowi się podoba. Nie było sposobu na to, żeby jakiś szpital przyjął go bez ubezpieczenia i dokumentów. Ponieważ Jason nie chciał słyszeć o zastrzykach, właściciele klubu uspiłi go, zanim zabrali do swojego tajnego laboratorium. W dzień Jason mieszka w pokoiku DJ'a i jest przekonany, że laboratorium jest gdzieś w pobliżu. Jest jednak wdzięczny swoim dobroczyńcom i nie ma zamiaru zakłócać ich spokoju.

Wygląd: Jason zbliża się do trzydziestki, goli do gołej skóry głowę i twarz i utrzymuje się w doskonałej formie dzięki systematycznemu treningowi. Często można zobaczyć, jak dziko tańczy w swojej loży DJ'a. Jest wielkim mężczyzną o kwadratowej szczęce, ale i tak wygląda przy bramkarzach na mizernego. Jason ma ciemną karnację i wyraźnie jego krew jest mieszanką wielu narodowości, ale nawet on sam nie zna dokładnie jej składu. Czarne ubranie uwydatnia mięśnie (i pazur) i przywodzi na myśl chłopaka w stylu punk-Nazi.

Wskazówki dla graczy: Nienawidzisz większości ludzi, którzy przychodzą do klubu, ale jest to nienawiść osoby zawiedzionej. Chciałbyś, żeby byli silni, a oni chcą się tarzać w swoich najniższych instynktach. Pomimo tego, że udajesz zupełnie obojętnego, szukasz flagi, z którą mógłbyś się utożsamiać. Wiesz, że kiepsko sobie radzisz z wygadanyymi kolesiami, więc cieszysz się, że możesz trzymać ludzi na dystans głośną muzyką i strachem przed twoim pazurem.



Diana

Przeszłość: Diana stoi w weekendy za barem w Klubie Zjedz Mnie (w tygodniu otwarty jest tylko główny bar). Diana pochodzi z rodziny z wielopokoleniowymi tradycjami alkoholowymi i nie jest wyjątkiem od reguły. Jej ojciec zmarł w zeszłym roku, a matka nie jest dobrą kobietą, ale Diana chce być optymistką i zachować dobrą minę. Klienci kochają opowiadać jej o swoich kłopotach; Diana wierzy, że jeśli zbierze w sercu wystarczająco dużo ich bólu, jakieś bóstwo zrozumienia uchroni ją i jej matkę przed losem ojca.

Wygląd: Diana jest wysoką, uczesaną w kucyka blondynką z wyłamanym przednim zębem i uśmiechem na ustach. Mówi z południowym akcentem, który nieustannie usiłuje przemienić w zaciąganie Daisy Mae. Nie udaje się jej. Pomimo denerwującego głosu Diana jest raczej lubiana – to efekt obcisłych skórzanych kamizelek, bawełnianych koszulek na ramiączka i gotyckiej biżuterii.

Wskazówki dla Graczy: Masz haka na większość gości, ale twoim głównym zmartwieniem jest dobro innych. Twoją ambicją jest bycie szczęśliwą i zdrową – żyć i dać żyć innym. Często jesteś pijana, ale chociaż robisz to w miły sposób.

Jon Dough

Przeszłość: Jon jest jednym z pół tuzina bramkarzy z Klubu Zjedz Mnie. Jego wspomnienia z życia, jakie prowadził przed tym są bardzo ograniczone. Jego kurator myśli, że ma to związek z narkotykami, ale nie odsyła go do więzienia; przynajmniej ma pracę, co stawia go znacznie ponad innymi przypadkami, którymi kurator się zajmuje. Jon sieje przerażenie w sercach większości gości i z radością robi to, co należy, by utrzymać porządek. Kiedyś jakiś skin Nazi wykrzykiwał pod jego adresem mnóstwo rasistowskich bzdur, ale bramkarz wydawał się zaskoczony. Może nawet zareagowałby, ale rasistę dopadło ośmiu SHARP'ów; teraz nikt się nie dowie... Innym razem do klubu przyszli gangsterzy, a niektórzy byli wyraźnie zadowoleni, że go widzą i zawołali go jakimś innym imieniem. Popatrzył na nich w ten sam sposób.

Wygląd: Jon jest wielki i tak czarny, że prawie nie widać go w ciemnym klubie. Na jego karku można zobaczyć fałdki skóry, bo goli głowę do gołej skóry, ale cała jego reszta to lśniąca, bezwłose mięśnie. Podobnie jak pozostali bramkarze nosi szary kombinezon bez rękawów z logo klubu na kieszeni na piersi.

Wskazówki dla graczy: Czasem kobiety pracujące w klubie wywołują u ciebie dziwne uczucie, którego nie potrafisz wytłumaczyć. Poza tym zwykle jesteś nieco przęptany. Nie podniecasz się, ale zarówno ekstremal-

na przemoc jak i straszenie ludzi sprawia ci wielką przyjemność. Zmieszanie i wrogość to twoje dwie główne postawy.

Ember

Przeszłość: mówi się, że Ember była w Bangkoku striptizerką, która zdobyła sławę dzięki kambodżańskiej sztuczce z papierosem. Ludzie mówią dużo głupot. Ember nie mówi za wiele, ale gdy mówi, ma bardzo dziwny akcent. Nie brzmi jednak to jak akcent chiński lub japoński. Jej tatuaże – ma ich dużo – są doskonale zrobione i wykorzystują pajęczne motywy. Nikt w klubie nie widział jej nigdy z mężczyzną, choć ona i Diana są blisko. Nikt jednak nie uważa Diany za lesbijkę, więc przyjęli, że Ember sypia sama.

Nie jest to dalekie od prawdy; kochanek Ember nie żyje od jakiegoś czasu. Pochodzi z Tybetu, a do Stanów przyjechała z dziwnym mężczyzną o bardzo potężnej i smacznej krwi. Kiedy zginął w paskudnej bójkę, pocięła jego zwłoki i przechowała krew w słoiku, który trzyma w lodówce. Teraz pracuje w kasie od środy do poniedziałku, a wolne wieczory spędza w Ravenscream (lokalnym barze dla Gotów) szukając nowych przyjaciół o słodkiej krwi. Jest śmiertelna, ale trochę dziwniejsza niż się wydaje...

Wygląd: Drobna, egzotyczna kobieta z orientalnymi oczami i bladą cerą. Kolczyki w jej brwiach, nosie, wargach i uszach łączy srebrna pajęczyna, a na jej ramionach wiją się tatuaże. Odzywa się rzadko, a kiedy już to robi, bardzo trudno ją zrozumieć.

Wskazówki dla graczy: Odkryłaś, że cisza tylko dodaje ci tajemniczości. Uczysz się angielskiego wolno – twój kochanek nigdy cię nie nauczył – ale bardziej niż same słowa kochasz ciszę między nimi. Twój towarzysz był tak ekscytujący, mądry i czuły, że nie może się z nim równać żaden śmiertelnik. Diana pociąga cię w sposób, którego nie potrafisz opisać – nie seksualnie, lecz kusząco – ale nie obchodzi cię zupełnie nikt inny.

Pomysły na Przygody

- W klubie zaczął pojawiać się wampir, może spróbujecie napić się krwi którejś z postaci. Co z nim zrobicie? Co się stanie, jeśli dowie się o nim Ember? Po czyjej stronie staniesz?

- Postacie widzą, jak jakiś lekarz naprawia szybko coś na piersi Jona i wraca do alejki za klubem (najpierw mogą wziąć całe działanie za rodzaj seksualnej zabawy). Czy postacie pomogą Jonowi przypomnieć sobie o jego poprzednim życiu? W jaki rodzaj handlu narkotykami i przemocy ich to wpłynie? A może zaprzyjaźnią się z doktorem w nadziei uzyskania darmowej i jakże potrzebnej opieki medycznej? A może wszyscy skończą martwi?

57 Posterunek



*Wnętrznosci Diabła,
Powiem ci, co ten skurwysyn je
Ma żołądek pełen moich kumpli
A flaki ze stali i betonu.
– Body Count, „Bowels of the Devil”*

Opis

57 Posterunek jest niewielkim komisarzatem policji w wewnętrznym mieście. Został wybudowany we wczesnych latach siedemdziesiątych jako część rządowego eksperymentu z „policją terytorialną”. Pomysł polegał na zbudowaniu szeregu mniejszych komisariatów, w których mieli pracować przez długi czas ci sami policjanci, by mieszkańcy mogli ich poznać i oswoić się z nimi.

Niektórzy wierzą też w Świętego Mikołaja. Większość mieszkańców zgadzała się na zwiększenie liczby policjantów w okolicy, ale nie chciała mieć z nimi zbyt wiele wspólnego – gliniarze nie mogli być tu zawsze, a ich przyjaciele mogli zostać namierzeni. Tak więc, zamiast „policji terytorialnej” miasto ma teraz wiele posterunków zbyt małych, by radzić sobie z rosnącą przestępczością.

Posterunek zbudowano ponad 20 lat temu i to widać. Cięcia budżetowe nie pozostawiły zbyt wiele pieniędzy na remonty i utrzymanie, a tym bardziej na rozbudowę lub modernizację, więc miejsce to po prostu trwa, rok po roku, stając się powoli coraz większą ruiną. W środku i na zewnątrz wydaje się bezbarwne, jakby codzienne zmaganie ze złymi facetami wyssało z niego kolory. Desperacja i obojętność zdają się wyczierać z wybitych okien i brudnych biur, gotowe pożreć i policjantów i mieszkańców. Pacjent umiera, a lekarze ratusza chcą reanimować go za wszelką cenę.

Ale mimo tego wszystkiego policjanci z 57 posterunku darzą go szczególnym uczuciem i istnieje między nimi prawdziwa solidarność. Najlepsi z nich ciężko pracowali, by zrobić coś dobrego dla okolicy, a nawet jeśli sąsiedztwo stawało się stopniowo coraz gorsze, a gangi i narkomani zawładnęli ulicami, oni nie przestali próbować. Gliny z 57 nie są święci – niektórzy biorą łapówki, niektórzy są rasistami, niektórych nie interesuje już zupełnie nic – ale większość z nich to dobrzy ludzie.

Wygląd

57 posterunek to trzypiętrowy, podpiwniczony budynek z cegły. Został zbudowany częściowo na zboczu wzgórza, a parking dla pojazdów jest z tyłu. Tak więc wejście frontowe (to na ulicę) jest na poziomie gruntu, a z tyłu wejście prowadzi do piwnicy (znajdują się tam



cele dla zatrzymanych), która znajduje się na tym samym poziomie, co parking.

Bywalcy

Kapitan Jerome „Jerry” Petaluma

Przeszłość: Jerry Petaluma urodził się w mieście i mieszkał w nim całe życie. Jako młody chłopak wstąpił do Marines i walczył w Wietnamie; ciągle ma trochę umiejętności, które tam zdobył. Podobnie jak jego ojciec, a przed nim ojciec jego ojca został gliną i to do brym. Patrolował ulice przez lata, zarówno jako zwykły gliniarz i jako sierżant. Potem został porucznikiem, choć odmówił zajęcia miejsca za biurkiem; wołał zostać na ulicy. W końcu jednak go do tego zmusili, więc musiał poszukać innego sposobu, żeby być przydatnym. Kiedy zwolniła się posada kapitana 57 posterunku, zaczął się o nią starać i dostał ją. Sprawuje tę funkcję już od 12 lat i robi to doskonale pod każdym względem. Ma w sobie coś z urodzonego przywódcy – potrafi podejmować decyzje i trzymać się ich; nie traci głowy nawet w kryzysowych sytuacjach. Sprawia, że ludzie są wobec niego lojalni.

Wygląd: Kapitan Petaluma jest dość sprawnym mężczyzną około pięćdziesiątki, po którym widać pewność siebie i odpowiedzialność. Ma czarne włosy, choć pojawiło się już kilka szarych pasemek. Ma ten kościsty i żyłasty typ urody, która kojarzy się z filmowymi kowbojami.

Wskazówki dla Graczy: Zawsze się kontrolujesz i możesz dowodzić. Nie znaczy to, że jesteś nieprzyjazny – absolutnie nie – ale wiesz, kto tu dowodzi, i oczekujesz, że inni też to wiedzą. Jesteś tak samo oddany swoim ludziom, jak oni oddani są tobie; próbujesz spędzić wiele czasu próbując ułatwić im życie, nachodząc każdego, kto może zapewnić dodatkowe fundusze, wyposażenie lub radiowozy.

Sierżant Ralph Schwartz

Przeszłość: Ralph był gliną przez ostatnich 20 lat. Przez większość tego czasu pracował na ulicy, ale im był starszy, tym bardziej wychodził z formy, więc dostał pracę za biurkiem. Przez ostatnich sześć lat był kancelistą na nocną zmianę na 57 posterunku.

Życie sierżanta znajduje się w wielkim nieładzie. Jego dzieci dorosły i wyprowadziły się, a jego żona opuściła go. Zorientował się, że jest w średnim wieku i zu-

pełnie samotny, nie ma nikogo, do kogo mógłby zwrócić się po pomoc lub wsparcie. Zamiast zacząć pić, sierżant Schwartz zajął się pracą. Zachowuje się jak ojciec w stosunku do wielu młodszych policjantów, niezależnie, czy tego chcą czy nie i spędza wiele czasu poza służbą w barach dla gliniarzy. Nienawidzi wracać do cichego, pustego mieszkania i unika tego, kiedy tylko może.

Wygląd: Ralph Schwartz jest w średnim wieku i ma nadwagę, która objawia się wiszącym, uciążliwym brzuchem. Ma brązowe włosy i rumianą cerę. Na służbie nosi mundur, który zawsze jest starannie wyprasowany i wyczyszczony; a poza nim zakłada ubranie odpowiednie do wieku i sytuacji. Kiedy odeszła od niego żona przestał przejmować się czy koszula pasuje do spodni, ale nie stał się niechlujny.

Wskazówki dla Graczy: Jesteś osobą, której naprawdę zależy, i która naprawdę troszczy się o „swoich” ludzi z 57 posterunku. Ale całe twoje życie zaczęło kręcić się wokół policji, a to nie jest zdrowe. Jeśli kiedyś coś nie uda ci się w pracy, prawdopodobnie wpędzi cię to w depresję.

Reputacja

Policjanci z 57 posterunku są dokładnie tacy sami jak inni – niektórzy mieszkańcy ich lubią, inni nie, a niektórym nie robi to różnicy. Nigdy nie wniesiono poważnych zarzutów o nadużycie siły lub korupcję przeciwko nim.

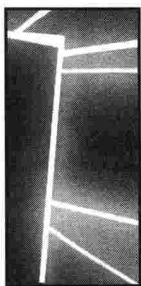
Pomysły na Przygody

- Jeden z urzędników zajmujących się dowodami zaczął sprzedawać na boku narkotyki. Z każdej większej partii prochów w czasie rozprawy sądowej wykorzystuje się tylko odrobinę, a resztę powinien zniszczyć urzędnik. Jednak zamiast je zniszczyć, ten policjant, Calvin Meyers, odsprzedał narkotyki handlarzom z ulicy. Chciałby zająć się także sprzedażą broni i innych rzeczy, a nawet udałoby się go przekupić, żeby ukrył jakiś dowód, jeśli byłoby to dla niego bezpieczne. Postacie zorientują się, że coś jest nie tak, kiedy ilość narkotyków na ulicy nie zmniejszy się, choć nie pojawili się nowi handlarze.

- Członkowie gangu z okolicy są regularnie bici. Mówi się, że duża grupa policjantów atakuje ich, kiedy są pojedynczo i bije ich do nieprzytomności. Czy są to źli gliniarze, czy członkowie innego gangu zakładają mundury, zanim zaatakują swoich przeciwników?



Boisko Napier'a (Dziwne Boisko do Koszykówki)



Widziałem, go znowu na Boisku. Dryblował tak jak za życia! Miał rozcięty bebecch odtąd dotąd i cały był wysmarowany zaschniętą krwią. Paskudnie. Myślę, że zobaczył, że na niego patrzę, bo odwrócił się i spojrzał mi prosto w oczy. Bez pierdół, prosto w oczy! I wiesz co? Prawie zerszałem się w gacie, bo nie ma nic gorszego niż spojrzeć w twarz trupowi, który nie chce umrzeć.

Możesz iść na Boisko Napier'a. Ja się przejdę sześć kamienic, do 29 ulicy. Chcesz pograć w kosza z duchami, to dobrze trafiłeś. Ja nie chcę mieć z tym nic wspólnego.

Czy legendy o Boisku Napier'a to miejski folklor, czy uporczywe manifestacje duchów? Okoliczni mieszkańcy przysięgną, że to drugie. Mówi się, że był tam indiański cmentarz, zanim biali kupili Manhattan; inni mówią, że tam gangi wyrzucały ciała ofiar – takie, których nie miała znaleźć policja. Inna z legend głosi, że podczas budowy pobliskiego domu zginęło dwóch robotników; a firma pocho-

wała ciała na Boisku, żeby nie płacić odszkodowania i ogłosiła, że mężczyźni zniknęli z wypłatą. Niezależnie od tego, jaka jest prawda, okoliczni mieszkańcy nie chcą mieć z Boiskiem Napier'a nic wspólnego. Nawet najtwardsi gracze unikają jego popękanego asfaltu i zatartych linii.

Na pierwszy rzut oka Boisko wydaje się podobne do innych miejskich pól bitwy. Budynki z czerwonej cegły zamykają je z trzech stron; a od ulicy jest oddzielone żerdzewiałą siatką z wyrwaną bramą. Lokalizacja tego miejsca czyni z niego pułapkę – nawet bez żadnych duchów – miejscowi mówią, że popełniano tam morderstwa, a także rozboje i gwałty. Ale zła reputacja tego miejsca pochodzi od widywanych tam duchów.

Zgodnie ze słowami długoletnich mieszkańców, dziwne rzeczy zaczęły dziać się na Boisku około roku 1965, kiedy kryzys rasowy sięgnął szczytu. Kiedy znaleziono trzech chłopców wypatroszonych jak ryby i powieszonych na ogrodzeniu, policja twierdziła, że zrobił to jakiś miejscowy gang. Wieczorni przechodnie donieśli w krótkim czasie o dziwnych krzykach podobnych do

okrzyków wojennych i o placzu. Rozprzestrzeniły się wieści o pomalowanych w barwy wojenne Indianach, którzy wyskakiwali z cieni z tomahawkami. Historie były bardzo nieprecyzyjne – opis wskazywał raczej na Apalców John'a Wayne'a, niż na Mohawków z Nowego Jorku i nikt nigdy nie pojawił się w pobliskim szpitalu, by przyszyto mu z powrotem skalp – ale historie pozostały. Boisko Napier'a stało się miejscem, do którego dzieciaki boją się chodzić po zmroku. Kilku śmiałków, którzy poszli je zwiedzić nigdy już nie wróciło. Już w roku 1969 tylko najodważniejsi rzucali do kosza na Boisku Napier'a – a i oni nie robili tego po zmroku.

Na Boisku często słychać dziwny świst wiatru i tajemnicze głosy. Dzieciaki zabite w walkach ulicznych pokazuje się tam po zmroku, kozłując piłkę z takim odgłosem, że echo słychać kilka przecznic stamtąd. Na Boisku pojawiają się lokalni księża i parapsychologowie, ale kiedy tam są, nic się nie dzieje, a żaden z nich nie pozostaje tam długo. Co jakiś czas ktoś łamie lokalny zakaz – zdesperowana parka idzie się tam zabawić, młody punk zostaje tam na noc, żeby zdobyć reputację. Niektórzy z nich wychodzą stamtąd opowiadając straszne historie. Inni nie wychodzą wcale.

Czy Boisko to ciemny Węzeł? Nawiedzone miejsce? Miejsce składania ofiar jakiejś grupy lub jakichś istot? A może element miejskiego folkloru? Prawdę niech odkryje Narrator. Boisko Napier'a to tajemnica, która może nigdy nie zostanie rozwiązana.

Wygląd

Leży ono w gorszej części miasta. Teren położony jest między trzema budynkami. Z czwartej strony boisko ogrodzone jest trzymetrowym ogrodzeniem z siatki, ale brama została wyrwana dawno temu. Asfalt jest popękany i rozbity; nie był naprawiany od sześćdziesięciu lat.

Podobnie jak wszystkie budynki w mieście, również trzy ściany tutaj pokryte są graffiti. Jednak hasła i wizerunki mają w sobie coś niepokojącego. Wiele z nich ma plemienny

wygląd, jakby jakieś koszmary przodków żyły w kamieniach i asfalcie. Trudno pomylić te rysunki z innymi.

Boisko Napier'a jest zawsze pogrążone w ciszy; nawet w jasnym słońcu miejsce wydaje się pogrążone w ciszy. Przechodnie czują się dziwnie, jakby coś małego i ohydniego pełzało u ich stóp. W nocy na Boisku jest zimno, niezależnie od pory roku. Pod asfaltem można wyczuć zimną Kwintesencję, ale Boisko nie jest normalnym Węzłem. Posiada jednak jakiś nieziemski – i nieprzyjemny – rezonans.

Bywalcy

Na boisku nie bywa żadna z żyjących osób, choć niektórzy wchodzą tam czasami. Widywano tam całe masy duchów – od indiańskich wojowników do zastrzelonych dzieciaków, a nawet gliniarzy, choć żaden z nich nie został w pobliżu zabity. Pojawiające się często zjawy zostały ochrzczone Wódz Benjamin, Howdy Cross, Tasha Rey i Bobby Fe Martin.

Reputacja

Patrz wyżej.

Pomysły na przygody

- Przyjaciół postaci naśmiewa się z legend o Boisku Napier'a; ostatnio widziano go, jak mówił sam do siebie w rogu boiska o północy. Jego rodzice są zrozpaczeni, a jego zniknięcie intrygujące. Czy porwały go duchy? Czy jest gdzieś w pobliskiej Umbrze? Jakie istoty rządzą Boiskiem? Mieszkańcy Umbry, umarli, a może zwyklesze (ale nie mniej Przeróżające) – kult, gang, wampir, albo inna istota, która pożywia się tylko w nocy...

- Jedna z postaci widzi na Boisku jakąś zjawę. Kim była? Dlaczego się pojawiła? W tym przypadku odpowiedzi nie powinny być oczywiste. Dzieje się coś więcej niż zwykłe nawiedzenie. Tylko najgłupszy z magów zignorowałby tak fascynujące wyzwanie.

Centrum Młodzieży Nowe Horyzonty



*Co chcesz mi powiedzieć? Ja zwario-
wałem?*

*Przecież chodziłem do waszych szkół!
Chodziłem do waszych kościołów!
Chodziłem do waszych placówek wy-
chowawczych!*

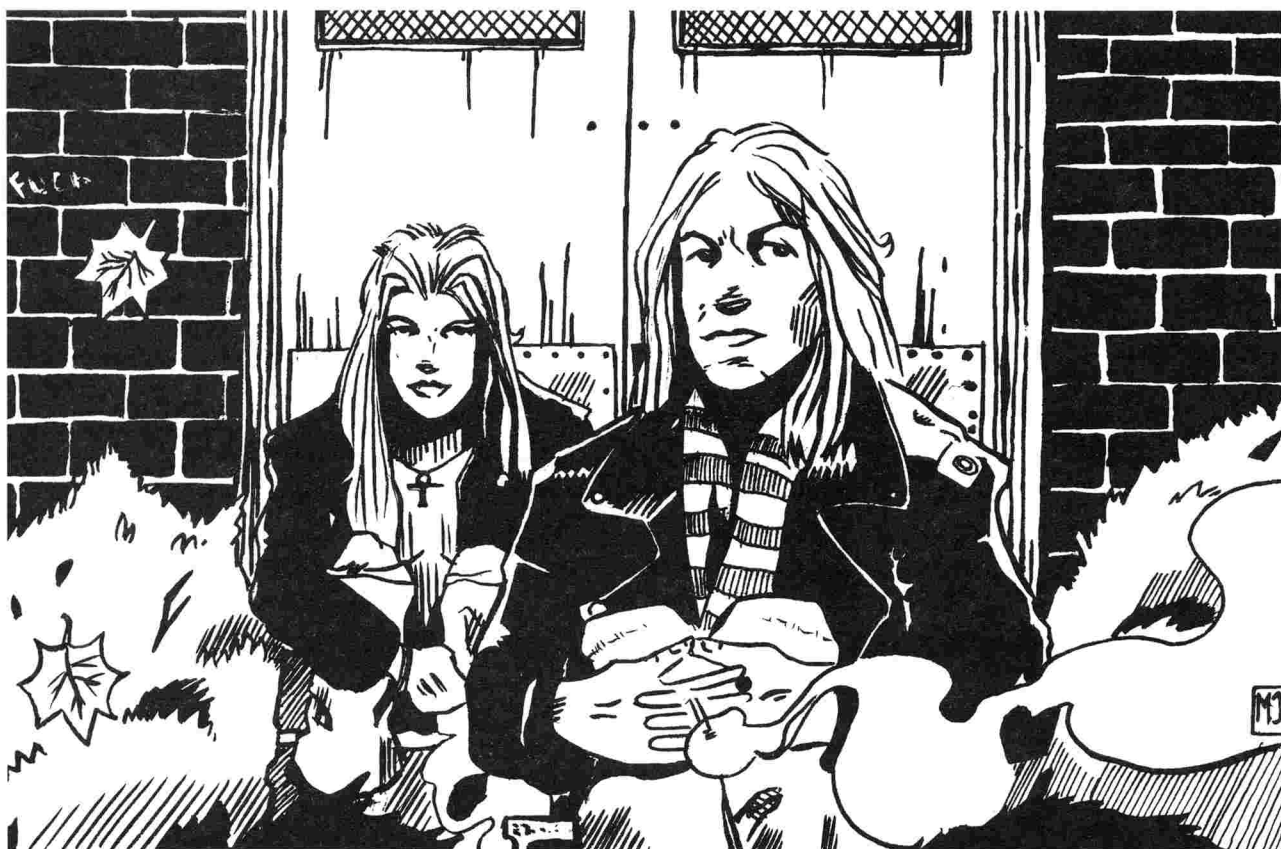
*Więc jak możesz mówić, że zwario-
wałem?*

Suicidal Tendencies, „Institutionalized”.

Centrum Młodzieży Nowe Horyzonty to położony w najtańszej części slumsów zamknięty ośrodek rehabilitacyjny dla młodych przestępców. Osadzone tu dzieciaki nie mogą widywać się z rodzeństwem,

a wielu z nich nie ma żyjących rodziców. Gangsterzy, handlarze narkotyków i inne dzieciaki, które zachowywały się aspołecznie stanowią większość mieszkańców Centrum.

Warunki są tutaj straszne: pokoje są brudne, fizyczne i seksualne nadużycia powszechne, odpowiedniej opieki właściwie nie ma. Wiele z tych dzieciaków bywało już w różnych tego typu placówkach, za każdym razem, kiedy przepełnienie stawało się problemem politycznym, zostawały przeniesione. Co gorsza, zdarzają się tu również śmierci. Trwają dochodzenia policyjne, ale łapówki, przepracowanie i obojętność spowalniają działania operacyjne.



Opis

Ten wysoki, brudny od zanieczyszczeń i graffiti budynek wygląda bardziej na więzienie niż centrum przeznaczone do przywracania zagubionych dzieciaków społeczeństwu. Tych kilka okien, które tu są, jest zamkniętych żelaznymi kratami (głównie na piątym piętrze), a na poziomie ulicy budynek udekorowany jest pootwieranymi śmietnikami. Za budynkiem znajduje się połówka boiska do koszykówki, ogrodzona wysokim na trzy metry ogrodzeniem z siatki, zwieńczonym spiralą z drutu kolczastego.

Najgorsze jest to, że Centrum jest stosunkowo nową placówką, założoną niecałe siedem lat temu przez komitet zaniepokojonych pracowników socjalnych. Około pięciu lat temu budżet Nowych Horyzontów zmniejszył się znacznie, bo placówka znalazła się w strefie „niskiego priorytetu”. Tak więc zarówno stan budynku jak i jakość opieki szybko się pogarszały.

Z powodu przełudnienia we wszystkich miejskich schroniskach młodzieżowych, Nowe Horyzonty rozpoczęły realizację nowego programu pod nazwą Plan Zaufania Nowych Horyzontów. W teorii, młodzież o najmniejszym ryzyku zachowań aspołecznych ma szansę uczestniczyć w tym planie, zgodnie z którym za uzyskanie punktów nabywają możliwość opuszczania placówki na niektóre weekendy. Jeśli naruszają zaufanie nieodpowiednim zachowaniem, odbiera się im przywileje i przenosi na następnego na liście. W rzeczywistości z planu korzysta duża grupa najbardziej zepsutych i niebezpiecznych

dzieciaków, które opuszczają placówkę dzięki łapówkom, które wręczają doktorom i innym członkom personelu.

Wygląd

Nowe Horyzonty to pułapka w razie pożaru – ceglany, pięciopiętrowy budynek z jednym wyjściem pożarowym, które nie było sprawdzane od lat i kilkoma oknami, wszystkimi zakratowanymi. W każdym pokoju mieszka ośmioro dzieci, co daje 48 na każdym piętrze. Po tym, jak pewien chłopak uciekł i zabił policjanta, pożarowe wyjście na dach zostało zamurowane, zresztą z naruszeniem przepisów przeciwpożarowych. Teoretycznie ciężar zarzutów stawianych osadzonemu tu młodzieńcom rośnie z każdym piętrem, co daje się porównać z Piekłem Dantego. Mieszkańcy pierwszego piętra mogą opuszczać placówkę w ramach Planu Zaufania, choć z tego przywileju korzystają też osoby z piątego piętra.

Część pierwszego piętra przeznaczona została na oddział dla psychicznie niestabilnych, przy czym każde piętro posiada pokój wychowawcy, który powinien sprawować kontrolę nad chłopcami. Większość wychowawców woli spędzać noce na oddziale szpitalnym, za zamkniętymi drzwiami. Z tego powodu chłopcy spędzają większość nocy ograbając nowoprzybyłych z ubrań i innych przedmiotów oraz pokazując im ich miejsce w hierarchii.

Żaden z chłopców nie widział nigdy piwnic, choć mówi się, że doktorzy trzymają tam najgorszych świrusów. Prawda jest taka, że piwnica jest zamknięta, bo jeden



z założycieli umarł w niej na atak serca kilka lat temu – choć jego towarzysze słyszeli dziwny, wyjący wiatr tuż przed tym jak krzyknął i przewrócił się. Sprawa ciągle utrzymywana jest w tajemnicy.

Bywalcy

Na terenie placówki przebywa więcej osadzonych i wychowawców, niż można pomieścić w tym rozdziale. Postacie, które odwiedzą centrum, mogą się natknąć na kogoś z wymienionych poniżej.

Evenne Backsby

Przeszłość: Po tym, jak przypadkowo strzelił swojemu bratu w głowę w wieku sześciu lat wielokrotnie był zatrzymywany za posiadanie i sprzedaż narkotyków w szkole, włamania i inne pomniejsze przestępstwa. Dwa lata temu gliny zdecydowały, że czas już umieścić Evenne w zamkniętej placówce, ponieważ nie sądzili, że by udało się go zatrzymać w zwykłej placówce wychowawczej (podejrzewali łapówkarstwo). Od tej pory Evenne przekupił doktorów w centrum, by dopuścili go do Planu Zaufania, który pozwala mu w weekendy handlować narkotykami. Nowe Horyzonty trochę ograniczyły jego interesy, ale ma kilku przyjaciół, którzy organizują „transakcje”, kiedy wychodzi.

W wieku 15 lat Evenne uważa się za przedsiębiorcę. Jest tak przekonany o swojej zdolności do unikania odpowiedzialności, że pracuje nawet w okolicach Nowych Horyzontów – a czasem nawet w środku, choć już raczej z ociąganiem. Jakiś rok temu przeprowadzał transakcję z jednym z techników. Kiedy dotknął jego dłoni, by przekazać mu towar, technik uśmiechnął się i Evenne usłyszał głosy w swojej głowie – niezrozumiałe, dziwne głosy, które jak robaki przegryzały mu mózg. To go przstraszyło. Choć nadal robi interesy z technikiem, nie podoba mu się to – właśnie wtedy słyszy głosy. Postacie mogą chcieć dowiedzieć się, co to za „głosy”, gdyż Evenne jest dość rozsądnym chłopcem.

Wygląd: Evenne, ze swoim uśmiechem sprzedawcy łączy cechy przodków hiszpańskich i angielskich w anielski sposób. Gdyby nie cieszył się takim szacunkiem, wszyscy twardziele na piętrze mieliby z nim niezłą zabawę. I tak trzyma w garści kilku chłopców – i kilka kobiet, które pracują w placówce – dzięki swojej urodzie i urokowi. Nie wszystkie łapówki, jakie wręcza są pieniądze. Chociaż w zasadzie ubiera się w przepisowe ubrania centrum, zawsze wygląda sztywnie i mówi z pewnością siebie nie idącą w parze z jego wiekiem.

Wskazówki dla Graczy: Całe życie potrafiłeś o siebie zadbać przez samo tylko rozmawianie z ludźmi. Łatwo dajesz sobie z nimi radę, a Nowe Horyzonty to dla ciebie nowa szansa. Jedyna rzecz, która cię martwi to ten dziwny technik – a naprawdę nie lubisz rzeczy, których nie potrafisz rozgryźć. Przez większość czasu jesteś spokojny i opanowany; tylko, kiedy pojawiają się głosy stajesz się trochę nerwowy.

Trubble Meeham i Nicosia Smith

Przeszłość: Trubble Meeham jest znany ze swej rozwiązłości i brutalności. Nigdy nie jest wypuszczany na zewnątrz, ale jego dziewczyna, Nicosia Smith codziennie przychodzi pod okna, by okazać swoją miłość, po czym odchodzi, nawet go nie zobaczywszy. W rzeczywistości Nicosia jest od niego uzależniona. Ignoruje stan faktyczny, który jest taki, że Trubble wykorzystuje ją do podbudowania własnego ego i nie obchodzi go, co się z nią dzieje tak długo, jak długo nie dotyczy to jego osoby.

Co gorsza Trubble jest nosicielem wirusa HIV i zaraził już dużą liczbę dziewcząt z sąsiedztwa. Twierdzi, że to przypadek, ale jego przyjaciele wiedzą, że wiedział, że ma AIDS, zanim poszedł z nimi do łóżka. Kiedy pojawia się ten temat, Trubble staje się agresywny; kiedy Nicosia nieopatrznie zapytała go o to jakiś rok temu, złamał jej rękę i pobił ją, ale Nicosia nie zostawiła go, bojąc się samotności. Ponieważ w Nowych Horyzontach nie przeprowadza się badań krwi, żaden z psychiatrów ani pracowników socjalnych nie wie, że Trubble ma AIDS, a Nicosia trzyma buzię na kłódkę, bo nie chce, żeby Trubble znowu ją stłukł.

Rodzice Nicosii zabronili jej widywać się z nim. Nie tylko nie podoba się im jego charakter, ale również obawiają się, że międzyrasowy związek może zniszczyć jej życie. Co więcej, nie wiedząc, że Nicosia też ma AIDS obawiają się, że zajdzie w ciążę z Trubblem.

Wygląd: Trubble ma meksykańskich i irlandzkich przodków i wygląda jak biały bokser; Nicosia jest piękną Afro-Amerykanką o łagodnych oczach i smutnym uśmiechu. Wydaje się być słodką, kochającą kobietą, która trochę zbyt dużo mówi o swoim chłopaku. Jeśli postaci poświęcą jej więcej uwagi, zauważą, że ma kłopoty i prawdopodobnie domyślą się, dlaczego.

Wskazówki dla Graczy: (Trubble) Gównu cię obchodzi wszystko i wszyscy poza tobą samym. Nie przestajesz się pieprzyć z powodu AIDS i naprawdę nie cierpisz, kiedy ludzie o tym mówią. Nicosia jest w porządku, ale suka musi znać swoje miejsce, tylko tyle. Jesteś hała-

śliwy, dumny i zادیorny; jesteś prawdziwym facetem i niech nikt o tym lepiej nie zapomina.

(Nicosia) Trubble nie jest złym człowiekiem, za jakiego wszyscy go uważają; jeśli cię bije, to znaczy, że zasłużyłaś. Naprawdę potrzebujesz go w życiu i jesteś przerażona na myśl o tym, że mogłabyś zrobić coś, po czym by cię zostawił. Kochasz swoich rodziców; dlaczego nie potrafia zrozumieć, że kochasz również Trubble'a? Jeśli ktoś zbliży się do ciebie, bądź grzeczna, ale smutna i nie mów niczego, co mogłoby zdenerwować Trubble'a.

Reputacja

Większość okolicznych mieszkańców nienawidzi Nowych Horyzontów. Są głośniejsze i brzydsze niż jakikolwiek inny budynek w okolicy, a to dużo znaczy. No i oczywiście przez ten nowy program, całe gówno znowu wylewa się na ulicę. Krótko mówiąc, większość sąsiadów uważa Nowe Horyzonty za zbiornik ludzkich odpadów.

Pomysły na Przygody

- Evenne Backsby jest zdesperowany. Jego największe źródło dochodu to technik, który wydaje się doprowadzać go do szaleństwa, ale nie wie, co ma zrobić. Chciwość pcha go do przodu, a strach ciągnie do tyłu i Evenne czuje, jak jego umysł powoli pęka. Zwraca się do postaci, bo przyjaciel przyjaciela słyszał, że może będą mogli mu pomóc. Postacie nie wiedzą tylko, że w centrum przeprowadza rekrutację pewien Nephandi. Czy uda im się naprawić uszkodzenie duszy Evenne i powstrzymać rozkład?

- Trubble uciekł z Nowych Horyzontów i postacie słyszą plotki, że szuka ukrywającej się Nicosii, która przyznała, że Trubble wiedział, że ma AIDS. W tym samym czasie Nicosii poszukuje również ekipa lokalnej stacji telewizyjnej. Przyjaciel postaci prosi, by drużyna pomogła Nicosii. Czy postaciom uda się to zrobić nie zwracając na siebie uwagi mediów?



Ludzie Prochu (Postacie)

1. Na początku Człowiek stworzył Boga, a stworzył go na podobieństwo człowieka.
 2. I Człowiek dał Bogu mnóstwo imion, aby był Panem całej Ziemi, kiedy to będzie Człowiekowi odpowiadać.
 3. I w siedmiomilionowym dniu Człowiek odpoczął i oparł się ciężko na Bogu i ujrzał, że to było dobre.
 4. I stworzył Człowiek Akwalung z pyłu ziemi i mnóstwo innych podobnego rodzaju.
 5. I tych mniejszych ludzi Człowiek rzucił w próżnię. I niektórzy spłoneli, a niektórzy zostali oddzieleni od swoich.
 6. I Człowiek stał się Bogiem, którego stworzył i za pomocą cudów rządził ziemią.
 7. Ale wszystkie te rzeczy przeminęły, Duch, który spowodował, że Człowiek stworzył Boga żył we wszystkich ludziach: nawet w Akwalungu.
 8. Ale Człowiek tego nie widział.
 9. Ale, na Chrystusa, niech lepiej zacznie patrzeć.
- Ian Anderson, uwagi w albumie *Aqualung*



Perkins dał mi niezły ochrzan. Przeszkodził mi w pracy po godzinach, więc naprawdę moja cierpliwość się kończyła. Chciałem mu powiedzieć, żeby porozmawiał ze mną w czasie godzin pracy. Stał tam w moim boksie i mówił dużo o tym, jak to odebrałem firmie zlecenie. Nie czułem się winny. Odmówiłem tylko przejścia przez bramkę bezpieczeństwa. Uważałem, że jest główny wart, że jest wielką kupą odchodów wepchniętą w szary garnitur.

Myślał, że jest twardzielem, bo czasami używał „brzydkich słów” mówiąc do sekretarek. Słów jak „cholerny” i czasem „gówno”. Prawdziwy twardziel. Ale nie chciałem go zabijać. Mam teraz dobre życie. Mam dom na przedmieściach, piękną żonę, blondynkę, dwójkę dzieciaków – chłopca i dziewczynkę, oboje w prywatnej szkole. Nie korzystałem nigdy z zasiłku, nawet kiedy go potrzebowałem. Teraz jestem ustawiony i jest dla mnie ważne, żeby moje dzieci miały wszystko, czego ja nie miałem. Kurwa, w zasadzie podobało mi się podpisywanie czeków u ortodonta. Miało więc sens pozostawienie Perkinsa przy życiu. Mógłbym nie dostać awansu, gdyby wystawił mi kiepską opinię, ale nie mógł mnie zwolnić ani nic takiego. Nie było powodu, żeby ryzykować wszystko na co harowałem.

Ale wtedy Perkins powiedział coś, czego nie powinien był mówić. Może wyczuł, że jego zniewagi nie robią na mnie wrażenia. Nie wiem. Powiedział. – Czy ty mnie w ogóle słuchasz, ty durny lachociągu?

– Wiesz co, Perkins? – zapytałem cicho.

– Co?

– Kiedyś obciąłem facetowi fiuta za to, że nazwał mnie lachociągiem.

Facet w szarym garniturze zamilkł.

– Serio. Oberżnąłem mu. Zwykłym scyzorykiem, więc musiałem się nieźle wysilić, żeby ostrze przeszło. Ramię bolało mnie potem jak kurwa mać. Myślę, że je nadwyreżyłem, ale nie miałem forsy na lekarza.

– Może porozmawiamy o twoich wyczynach później.

– Nie ma to jak teraz. – powiedziałem Perkinsowi.

Tak więc to tylko moja wina, że otworzyłem swoją tłustą gębę. Może powinienem się wtedy roześmiać? Zrzucić wszystko na stres. Ale przecież Perkins mógł powtórzyć moją opowieść. A ktoś mógłby sprawdzić, a nie potrafiłem sobie wyobrazić, żeby ktoś w firmie przeszedł nad tym do porządku dziennego. Nie była to więc kwestia temperamentu. Przysięgam.

Naprawdę nie sędzę, że bym miał w tamtej sytuacji jakiś wybór. Pracowałem cholernie ciężko, żeby coś mieć z kursu zawodowego w pudle. Większość innych osadzonych nie wyniosła z lekcji nic, a ja uczyłem się ciężko, rozszerzałem słownictwo i gramatykę i uczyłem się obsługi komputerów. Utrzymywałem się przy życiu fantazjami o dniu, kiedy połączę świeżo zdobytą wiedzę z tym, co już wiedziałem o handlu. Ja już spłaciłem swój dług u społeczeństwa. Swoje odsiedziałem. Nie żałuję, że pobiłem Perkinsa do nieprzytomności. Nie żałuję, że wsadziłem go do bagażnika mojej Hondy Accord i wywio-

złem go w miejsce, gdzie nie musiałem się spieszyć. Dobrze, że przyszedł do mnie po godzinach. Jego usta świetnie pasowały do mojego fiuta, gorące, wilgotne i drżące, kiedy łamałem mu szczękę. Zupełnie inaczej niż z moją żoną, z którą oczywiście jestem delikatny. Kocham swoją żonę.

Dziwna sprawa. Ten przedmiejski styl życia mi odpowiada. Wszystko było w porządku, kiedy podnosiłem tę kratę ściekową w mojej dawnej okolicy, ale kiedy ciało płynęło już kanałem, poczułem się nieswojo. Kiedyś coś takiego w ogóle by mnie nie obeszło. Nie to, że naprawdę myślę, że zmiękłem. W końcu mam teraz dobre życie.

Ulic nie zamieszkują pozbawione twarzy maszyny; ci, których spotkają wasi magowie powinni mieć trochę osobowości i charakteru. Oczywiście żaden Narrator nie wymyśli pełnych rysów postaci dla każdego lumpa czy gangstera; ale mimo to ważniejsze postacie drugoplanowe powinny kierować się własną motywacją, pragnieniami, uprzedzeniami i kaprysami. Bohaterowie niezależni, bez charakteru nie pozostawiają śladu w swoim otoczeniu – w grze – i kończą jako imiona i statystyki. Żadna tragedia nie wiąże się z ich śmiercią, lub wartościami, które chcą realizować. Jeśli nic dla ciebie nie znaczą, nie będą również nic oznaczać dla postaci graczy.

Nie potrzebujesz opracowanych kart dla każdego z tych ludzi; ogólna motywacja, opis i garść elementów osobowości – tyle wystarczy dla większości z nich. Naprawdę ważne postacie powinny zostać opracowane dokładniej, wliczając w to wykonanie kart ich postaci, jeśli ich umiejętności często wchodzi w grę. Większość postaci drugiego planu będzie jednak potrzebować tylko celu i charakteru – *raison d'être*, a nie tylko funkcji w przygodzie.

Ogólne Schematy Umiejętności

Poniższe statystyki opisują szeroki wachlarz typów postaci. Zauważ, że każdy z nich może być reprezentowany przez dowolną płć (wliczając w to **Ulicznicę** i **Call Girl**). Listy Atrybutów i Zdolności są bardzo uproszczone; trzecia lista wymienia dodatkowe umiejętności, jakie te postacie mogą mieć. Chociaż niewielu będzie miało więcej niż dwie z tych Zdolności, doświadczeni specjaliści mogą mieć nawet cztery. Listy ekwipunku pomijają łatwo dostępne przedmioty, które każda z nich może mieć.

Opis Typów

Stójkowy to zwykły policjant, natomiast **detektyw** i **SWAT/Zamieszki** to specjalista.

Charakterystykę **Zbira** można dostosować do wielu typów – bramkarzy, Krwawych Lalek, pomniejszych członków gangów, alfonsów, złodziei, seryjnych zabójców, barowych zadymiarzy. Lepsi uliczni wojownicy to zwykle **Gangsterzy**, a nawet lepiej.

Ulicznicy to dziewczyny i chłopcy, którzy pracują na ulicach, a **Call Girl/Striptizerka** obejmuje wyższą klasę prostytutek, specjalistów (dominy, panowie, niewolnicy) i egzotyczne tancerki.

Włóczęga/Człowiek Ulicy to typy żyjące dzięki sprytowi i uprzejmości obcych ludzi, natomiast **Miejski Szaman** i **Kultysta** mogą dysponować jakąś wiedzą o ukrytym świecie i o radzeniu sobie z nim.

Ninja wymienieni zostali dla Narratorów, którzy chcieliby poprowadzić przygody z udziałem Yakuzy (Rozdział Drugi). Chociaż te statystyki dotyczą zabójców – ludzi, niektórzy ninja mogą mieć moce (patrz Rozdział Czwarty i Piąty w **Ascension's Right Hand**) daleko przekraczające zdolności śmiertelników.

Zwykli ludzie mogą mieć statystyki 2 w większości rubryk i takie Zdolności, jakie wiążą się z ich zawodem (Wysportowanie, Rzemiosło, Biurokracja, Pierwsza pomoc).

Stójkowy

- Fizyczne 3, Społeczne 2, Umysłowe 2
- Czujność 2, Bójka 2, Biurokracja 1, Informatyka 1, Uniki 1, Prowadzenie 2, Broń palna 3, Dochodzenie 2, Prawo 2, Autorytet 1, Walka wręcz 1, Procedury policyjne 3, Krycie się 1, Cwaniactwo 2, Technologia 1
- Znajomość terenu 3, Pierwsza pomoc 1, Lingwistyka 1 lub 2
- Lekki rewolwer, strzelba śrutowa, pałka, kajdanki, odznaka, latarka.

Detektyw

- Fizyczne 3, Społeczne 2, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3
- Czujność 3, Bójka 2, Biurokracja 2, Informatyka 2, Uniki 1, Prowadzenie 2, Broń palna 3, Zastraszanie 1, Dochodzenie 4, Prawo 2, Autorytet 2, Lingwistyka 1, Włamanie 2, Walka wręcz 1, Procedury policyjne 4, Krycie się 2, Cwaniactwo 4, Przebiegłość 3, Technologia 2
- Włamanie komputerowe 1, Przebranie 2, Przesłuchanie 2, Intrygi 1, Spostrzegawczość 2, Przeszukanie 2, Wykrycie kłamstwa 3.

Oficer SWAT/Zamieszki

- Fizyczne 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Umysłowe 2.
- Czujność 2, Bójka 3, Biurokracja 1, Uniki 2, Prowadzenie 2, Broń palna 3, Zastraszanie 2, Dochodzenie 1, Prawo 2, Walka wręcz 3, Procedura policyjna 2, Spostrzegawczość 2, Krycie się 1, Cwaniactwo 2, Technologia 1
- Wspinaczka 2, Materiały wybuchowe 3, Pierwsza pomoc 2, Ciężka broń 1, Włamanie 2, Pilot 2
- Lekki pistolet automatyczny, kamizelka i hełm kuloodporne, pistolet maszynowy lub strzelba śrutowa, pałka, tarcza plastikowa, radio, odznaka.

Zbir

- Siła 3, Zręczność i Wytrzymałość 2, Społeczne 2, Umysłowe 1

Większość postaci drugoplanowych ma Atrybuty od 2 do 3, a czasem 4, jeśli jest po temu powód (wartość 5 też się zdarza, ale naprawdę rzadko). Podane poniżej Zdolności występują powszechnie; większość postaci z ulicy, jeśli w ogóle uczestniczą w jej życiu będzie posiadała od dwóch do pięciu z nich, o wartości od 1 do 4, w zależności od charakteru.

Czujność	Taniec	Znajomość terenu
Wysportowanie	Prowadzenie	Kultura (uliczna)
Bójka	Szybka gadka	Wiedza o przesądach
Balowanie	Hazard	Prawo
Aktorstwo	Włamanie	Lingwistyka (slang, języki grup etnicznych)

Zastraszanie
Sztuka przetrwania (w mieście)
Uwodzenie
Cwaniactwo
Przebiegłość

Częste Zalety i Wady

Kodeks honorowy,	Uzależnienie
Koncentracja,	Mroczny sekret
Czułe zmysły,	Nienawiść
Szybkie uczenie się,	Kult bohatera
Powiązania na czarnym rynku,	Kurator
Powiązania z policją	
Powiązania w podziemiu	

Sprzymierzeńcy, Wpływy i Majątek to zwykle jedyne Cechy Pozycji, jakie mają Śpiący ulicy. Jednak niezwykle postaci mogą mieć Przeznaczenie, Mentora lub nawet Tajemniczość jeśli zetknęły się kiedykolwiek z innym światem.

Naprawdę istotne postaci drugoplanowe, a także nie Przebudzone postaci graczy mogą być zbudowane według zwykłego schematu (6/4/3 Atrybuty, 11/7/4 Zdolności, 21 wolnych punktów. Szczegółów szukaj w **Ascension's Right Hand**, **Halls of Arcanum**, **Podręczniku Łowcy** i **Project Twilight**.)

- Czujność 1, Bójka 3, Prowadzenie 1, Uniki 1, Broń palna 2, Zastraszanie 2, Walka wręcz 2, Prawo 1, Cwaniactwo 2 do 4

- Znajomość terenu 2, Balowanie 2, Hazard 2, Przesłuchanie 2, Włamanie 1 do 3, Spostrzegawczość 2, Wyłudzenie 1, Krycie się 1, Tortury 1

- Nóż, kastet, pałka, lekki pistolet, narkotyki

Gangster

- Siła 3 do 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3 do 4, Społeczne 2, Umysłowe 2

- Znajomość terenu 3, Czujność 2, Wysportowanie 2, Bójka 3, Prowadzenie 2, Broń palna 2, Zastraszanie 3, Prawo 2, Walka wręcz 3, Cwaniactwo 4

- Balowanie 2, Materiały wybuchowe 2, Taniec 2, Pierwsza pomoc 2, Hazard 2, Przesłuchanie 2, Dochodzenie 1, Autorytet 2, Lingwistyka 1 do 3, Włamanie 3, Sztuka przetrwania (w mieście) 2, Krycie się 2, Tortury 2, Pułapki 2

● Ciężki pistolet (automatyczny lub rewolwer), pistolet maszynowy, nóż, brzytwa lub kastet, narkotyki, symbole gangu, dużo gotówki.

Ulicznik

● Siła i Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Społeczne 2, Percepcja 3, Inteligencja i Spryt 2

● Czujność 1 do 3, Bójka 2, Prawo 1, Walka wręcz 1, Uwodzenie 1, Cwaniactwo 2 do 5

● Wysportowanie 2, Taniec 1, Szybka gadka 2, Pierwsza pomoc 1, Lingwistyka 1 do 2, Odwrócenie uwagi 2, Wyłudzenia 1, Przeszukanie 2

● Tandetne ubranie, mały nóż lub brzytwa, makijaż, torebka lub portfel, tanie narkotyki.

Cał Girl/Striptizerka

● Siła 2, Zręczność i Wytrzymałość 3, Społeczne 3 do 4, Percepcja i Inteligencja 2, Spryt 3

● Czujność 1, Bójka 2, Prawo 3, Lingwistyka 1 do 3, Walka wręcz 2, Uwodzenie 3, Cwaniactwo 3 do 5

● Akrobatyka 2, Wysportowanie 2, Balowanie 2, Kultura 1, Taniec 1 do 3, Przebranie 1 (transwestyci), Eskapologia 2, Etykieta 2, Ekspresja 2, Intrygi 2, Spostrzegawczość 1, Przeszukanie 2, Styl 2, Tortury 2

● Prowokacyjne ubranie (lub jego brak), kosmetyki, pałka, narkotyki, wyposażenie (bicz, kajdanki, maski, liny).

Włóczęga/Człowiek Ulicy

● Siła i Zręczność 1 do 2, Wytrzymałość 2 do 3, Społeczne 1, Percepcja 3, Inteligencja i Spryt 1 do 2

● Czujność 2, Bójka 1, Lingwistyka 1 do 2, Walka wręcz 2, Wyłudzenia 1, Przeszukanie 1, Sztuka przetrwania (w mieście) 3 do 5, Krycie się 2, Cwaniactwo 2 do 5

● Znajomość terenu 3, Ekspresja artystyczna 2, Kamuflaż 2, Intuicja 3, Zastraszanie 2, Wiedza (każdy rodzaj) 1 lub 2, Przebiegłość 1 do 4, Śledzenie (w mieście) 2

● Znoszone ubranie, wartościowe rzeczy (wszystko od naprawę cennych przedmiotów do rupieci), tani alkohol, ukryta broń (pałka, brzytwa, mały nóż).

Miejski Szaman/Kultysta

● Fizyczne 2, Charyzma 3, Oddziaływanie i Wygląd 2, Umysłowe 3

● Czujność 1, Bójka 1, Ekspresja 2, Wiedza o przesądach 2 do 4, Intuicja 1 do 3, Lingwistyka 2, Walka wręcz 2, Okultyzm 2 do 3, Krycie się 2, Cwaniactwo 3

● Tresura zwierząt (koty, psy, ptaki, szczury) 2, Ekspresja artystyczna 1 do 3, Pierwsza pomoc 2, Przepowiadanie przyszłości 3, Zielerstwo 2 do 4, Wysoki Rytuał 2, Nauczanie 1, Wiedza (jakakolwiek) 1 do 3 (!), Odwrócenie uwagi 2, Spostrzegawczość 2, Wykrywanie kłamstwa 3, może nawet od 1 do 4 kropek w którejś Ścieżce Magii Ludowej

● Przedmioty rytualne (noże, narkotyki, instrument muzyczne, ikony, farby, fiołki), szaty etniczne, zioła, zwierzęta.

Ninja

● Fizyczne 3 do 4, Oddziaływanie 3, Percepcja i Spryt 3

● Akrobatyka 3, Wysportowanie 3, Czujność 1, Bójka 3 do 4, Wspinaczka 3, Kultura 2, Uniki 3, Pierwsza pomoc 3, Włamania 3, Medytacja 2, Walka wręcz 3, Uliczny język gestów (klanowy) 2, Język migowy (klanowy) 1, Cwaniactwo 3, Przebiegłość 2 do 4

● Łucznictwo 3, Walka w ciemności 2, Kamuflaż 3, Rzemiosło 2 do 4, Ładunki wybuchowe 3, Przebranie 4, Eskapologia 4, Wyciągnięcie broni 2, Szybka gadka 3, Broń palna 2 do 4, Przesłuchanie 3, Zielerstwo 3, Polowanie 2, Mimikra 3, Odwrócenie uwagi 3, Spostrzegawczość 3, Uwodzenie 3, Wycucie kłamstwa 2, Śledzenie 3, Pułapki 4

● Odpowiednie ubranie (Kombinezon, przebranie lub kamuflaż), egzotyczne bronie (sai, Katana, noże do rzućcia itp.), wyposażenie specjalne (lina, narzędzia do wspinaczki, trucizny, broń)

Postacie



Musisz mieszkać w budynkach. Jeśli mieszkasz na zewnątrz, nikt nie uważa cię za osobę.

– Janusz Głowacki, Antygonia w Nowym Jorku

Następujące postacie można włączyć do przygody jako postacie drugoplanowe, akolitów, nowicjuszy albo wykorzystać jako inspirację. Każda z nich ma pewne charakterystyki – Przeszłość, Wygląd, Wskazówki dla Graczy i Możliwą rolę w Przygodzie. Niewiele

z nich ma jakieś wartości Atuty; jeśli jednak jakieś występują, zostały dokładnie omówione.

Kapitan Krucyfiks

Kiedyś byłem grzesznikiem, złym grzesznikiem, gorszym niż wy wszyscy! Piłem krew dzieci i czciłem Diabła na ołtarzu z ludzkich kości, parzyłem się z prostytutkami i napełniałem moje ciało narkotykami i truciznami, które wypalały mój mózg. Ale zostałem zbawiony! Jezus wziął moją duszę i podniósł mnie z ryznstoła, otrząpiał

mnie i skierował Ścieżką Prawości! Jestem tu, by służyć wam w jego imieniu, i widzę brud i degradację, bezbożność i zagładę. W nic nie wierzycie! Gdyby był wśród was choć jeden uczciwy poganin, byłaby jeszcze nadzieja.

Pochodzenie: Uliczny kaznodzieja Kapitan Krucyfiks (nazywany tak ze względu na siedmiostopowy krzyż, który nosi na ramieniu) przeszedł nawrócenie. Teraz jego amboną jest róg ulicy lub campus akademicki, a jego kazania mówią więcej o potępieniu niż zbawieniu. Nie czyni go to, jak się domyślacie zbyt popularną osobą. Wydaje się, że odpowiada mu rola męczennika. Nie jest pozbawiony dobrych stron – pieniądze rozdaje równie łatwo jak słowa, jeśli pojawi się ktoś naprawdę potrzebujący – trudno to jednak zauważyć, zwłaszcza jeśli się z nim nie zgadzasz. On oczywiście ma misję od Boga i nikt nie ma prawa mówić, że jest inaczej.

Kapitan robi to, o czym naucza; mieszka ze swoją żoną (przygniecioną poczuciem winy kobietą o imieniu Clarice, która najwidoczniej zna swoje miejsce i zgadza się z nim bez słowa) w małym mieszkanku. Nikt nie wie, skąd bierze pieniądze – nie ma stałej pracy, ani zbyt wielu bogactw. Jeśli odnoszą się do niego z zainteresowaniem, opowiada o swoim życiu w grzechu i dobroci Jezusa. Uważa jednak, że takiej łaski dostąpi niewielu ludzi – nie wierzą w nią i wolą od niej grzech. Nie jest znawcą Biblii i często myli się cytując ją. Wskazywanie tych błędów rozwściecza go, a potrafi krzyczeć bardzo, bardzo długo.

Kiedy nie naucza, modli się, straszy Clarice, pracuje w punktach wydawania darmowych obiadów i czasami organizuje protesty przeciwko organizacjom i sklepom, które w jego mniemaniu służą Diabłu. Nikt, może poza Clarice nie wie, jak się naprawdę nazywa.

Wygląd: Krępy, biały mężczyzna po czterdziestce z wielkim drewnianym krzyżem na ramieniu. Jego głowa jest łysa, ale broda gęsta i czarna. Ma niebieskie oczy, które zdają się patrzeć na bardzo odległe rzeczy. Jego ciemne spodnie i koszule pochodzą z darów opieki społecznej; najbardziej charakterystycznym elementem jego stroju jest biała kamizelka z wizerunkiem cierpiącego Jezusa na plecach. Clarice nosi nie rzucające się w oczy ubrania i delikatne buty, a jej jasno-blond włosy schowane są pod sfatygowanym kapeluszem. Żadne z nich nie patrzy nikomu w oczy.

Wskazówki dla graczy: Bez przerwy mów – czasem trafnie – o tym, jaki zły jest świat wokół ciebie. Jeśli ktoś zbliży się do ciebie, pamiętaj, jakim byłeś grzesznikiem; nie ufaj nikomu poza Clarice. Jeśli ktoś naprawdę potrzebuje pieniędzy i prosi cię o pomoc w imieniu Jezusa, zrób wszystko, by mu pomóc.

Możliwe role: Denerwujący kaznodzieja, kłótniwy zbawca, akolita jakiejś tajemniczej grupy, miejscowy koloryt, protestujący przed Fundacją.



Kathleen i Jessica Brutelli

Nie potrzebuję niczyjej pomocy – mam teraz po prostu gorszy okres. Jeśli nie chcesz mi pomóc, dobrze. Nie proszę cię o to. Jestem głodna, to wszystko, a dziecko nie miało nic w ustach od wielu dni. Ale jakoś sobie poradzę. Nie martw się o mnie.

Przeszłość: Kiedy Kathleen była młodsza, miała potencjał; była bystra, ruchliwa i atrakcyjna. Miała przyjaciół, kochanków (z których dwóch poślubiła) i obiecującą karierę kierowniczą. Były jednak trzy czynniki, które okazały się dla niej fatalne – dwubiegunowość osobowości, chroniczna beztroska i dążenie do melodramatyzmu. Seria załamań dokonała spustoszenia w jej życiu osobistym i zdrowiu psychicznym. Zanim dobiegła trzydziestki wyczerpała limit na karcie kredytowej, urodziła dwójkę dzieci, zakończyła dwa małżeństwa. Teraz jest w połowie trzeciej dekady i tuła się od schroniska do schroniska z sześciolletnią córką Jessicą – bez pieniędzy, bez przyjaciół.

Na pierwszy rzut oka Kathleen nie wygląda na człowieka ulicy; jest inteligentna, a nawet czarująca. Uwielbia koty, mówi z zaangażowaniem, które maskuje jej depresję i wydaje się bardzo opiekuńcza na pierwszy rzut oka. W środku jednak samoocena Kathleen leży w gruzach, a ona szuka przyjaciół za wszelką cenę. Nowi przyjaciele wkrótce odkrywają, że jest ona jak emocjonalny i finansowy odpływ zlewu – bez przerwy potrzebuje pieniędzy, pochlebstw i łask, w zamian nie dając nic poza obietnicami bez pokrycia.

Kiedy ktoś jej odmawia, używa poczucia winy, gróźb samobójczych i wymyślonych kryzysów, by ktoś się nią zajął... oczywiście tylko na jakiś czas.

Kathleen należy współczuć; jej nastrój zmienia się bez ostrzeżenia, a jej ekscentryczność i higiena błado kontrastują ze sprytem i odchodzącą urodą.

Wielu byłych przyjaciół próbowało jej pomóc przebrnąć przez „gorsze czasy”, ale zawsze odkrywali, że te czasy nigdy się nie kończą. Zawsze pojawiał się kolejny problem, kolejne załamanie, kolejne uderzenie „pecha”. Odmawia przyjmowania leków („Nic mi nie jest”) i wydaje wszystkie pieniądze na papierosy i ubrania. Co dziwne nie pije, ani nie bierze narkotyków, ale widywano ją w kasynach. Kathleen żyje w strachu, że opieka społeczna odbierze jej Jessicę i unika darmowych obiadów i tym podobnych. Właściwie leczona – lub potraktowana magią – ciągle mogłaby zmienić swoje życie. Ale zrobienie tego wymagałoby wielkiej cierpliwości.

Los Jessici jest smutny; odziedziczyła po matce osobowość i umiłowanie do dramatycznych zachowań. Choć jest ładnym dzieckiem, jest brudna i niedożywiona. Ciągłe depresje Kathleen doprowadziły do emocjonalnego rozstroju Jessicę, która nauczyła się wykorzystywać wszystkie najgorsze sposoby na zwracanie na siebie uwagi.

Od czasu do czasu Kathleen wiąże się z nowym chłopakiem, a Jessica myśli, że znowu ma ojca. Jest zawsze zawiedziona i przestała już ufać komukolwiek.

Wygląd: Lata nie były łaskawe dla Kathleen. Kiedyś była wy-



soka, szczupła i atrakcyjna, miała długie, rude włosy, zielonkawe oczy i jasną cerę. Lata palenia, złego odżywiania i długiego snu uczyniły ją bladą i kościstą kobietą o posklejanych włosach i nieprzyjemnym zapachu. Zaniedbała nieco higienę swego uzębienia, co zresztą widać. Jej okulary są porysowane, hippisowskie ubrania (długie spódnice, farbowane bluzki i dzwony) – sprane i powycierane. Uwielbia jednak czytać i jest diablo bystra. Ma niesamowite słownictwo, a jej język jest szybki jak bicz. Kiedy spotyka nowego mężczyznę, stara się doprowadzić do porządku, ale kiedy wszystko się jakoś układa, znowu wpada na stałe tory.

Jessica jest wysoka jak na swój wiek i strasznie chuda. Ubiera się w takie kolory jak jej matka, lubi takie same ubrania i higienę. Obserwuje uważnie wszystkich obcych, a uwagę zwraca na siebie wybuchając płaczem.

Wskazówki dla Graczy: Zaslugujesz na coś lepszego niż masz; ale tak trudno jest znaleźć dobrych przyjaciół. Wiesz, że czasem ciężko jest z tobą wytrzymać, ale ty byś to dla nich zrobiła. Bóg wie, że już to robiłaś. Gdyby tylko udało ci się zakończyć tę złą passę – ciągle możesz wiele dać. Pokazuj nowym znajomym, jak dobrym jesteś przyjacielem, a starym, jak bardzo zawiedli ciebie i twoją córkę.

Możliwe Role: Dziewczyna, pomocnik, pijawka, świadek, ofiara.

David Gryce

Zgryzota rozrywa mi serce, a strach przed śmiercią szarpie żołądek.

– Opowieść o Gilgameszu

Przeszłość: Od tak dawna, jak pamięta, David Gryce był zafascynowany historią i językami starożytnego Bliskiego Wschodu. Od lat chłopięcych te zagadnienia stały się jego obsesją. Jeśli zapytasz go, skąd wzięły się takie zainteresowania, nie będzie potrafił odpowiedzieć – jak daleko sięga pamięcią, zawsze to właśnie zajmowało go najbardziej.

Gryce żyje ze skromnego, ale wystarczającego funduszu, który założyli dla niego jego rodzice. Wynajmuje małe mieszkanie w starym budynku w jednej z gorszych dzielnic miasta. Jest w nim łóżko, biurko, doskonały komputer i kuchenka; resztę mieszkania zajmują książki i inne narzędzia badacza.

Każdego dnia wstaje, zabiera książki i notatki, których potrzebuje danego dnia, wkłada je do plecaka i jedzie autobusem lub metrem do muzeum lub biblioteki, gdzie spędza resztę dnia, badając Sumer, Babilon i inne cywilizacje starożytnego Bliskiego Wschodu.

Gryce bierze ze sobą jeszcze inną rzecz: Magnum 357. Choć nigdy nie był ofiarą żadnego napadu, boi się tego panicznie, gdyż jest przekonany, że ktoś, kto go skrzywdzi, może również zniszczyć jego książki. Zawsze, kiedy wychodzi, staje się niesamowicie ostrożny – ociera się o paranoję – i bez przerwy rozgląda się, szukając potencjalnych zagrożeń. Wcześniej czy później jakieś się pojawi, ale on jest na nie przygotowany! Po jednej lekcji obsługi broni i zakupie wielkiej spluwy Gryce zaczął czekać na kolejny wypadek w stylu Berharda Goetza.

Szczęśliwie dla własnego spokoju umysłu Gryce znalazł inny sposób na zapewnienie sobie bezpieczeństwa. Doszedł mianowicie do wniosku, że od ataku ochroni go napisanie na ścianach mieszkania Opowieści o Gilgameszu w oryginalnym Sumeryjskim. Od kilku lat systematycznie nanosi ją piśmem klinowym na tapetę w swoim mieszkaniu. Kiedy skończy, odłoży pistolet i wyjdzie na ulicę z nowo nabytą pewnością siebie, ale do tego jest jeszcze daleko.



Wygląd: David Gryce wygląda na ubogiego absolwenta wyższej uczelni. Nosi stare dżinsy, koszule i sportowe kurtki. Nosi grube szkła i jest niedokładnie ogolony. Nosi też stary plecak pełen książek i papierów.

Wskazówki dla Graczy: Chcesz tylko, żeby zostawili cię w spokoju, byś mógł zająć się swoją pasją. Gdybyś czuł się lepiej z ludźmi, mógłbyś zostać profesorem i archeologiem, ale ty wybrałeś inną drogę. Boisz się obcych, jesteś nieśmiały i w ogóle nieszcześliwy, kiedy nie możesz zajmować się lub mówić o swojej pasji. Ale jeśli postacie przyjdą do ciebie po informacje lub pomoc w badaniach, udowodnisz, że jesteś kompetentnym źródłem wiedzy, zawsze gotowym olśnić ich jej rozmiarem. Potrafisz czytać i pisać w sumeryjskim, assyryjskim – babilońskim, akkadzkim, aramejskim i hebrajskim.

Uwagi: Jako dodatek do normalnych ludzkich cech, Gryce ma trzy lub cztery kropki w każdej Wiedzy związanej z historią starożytnego Bliskiego Wschodu.

Możliwe Role: ofiara przestępstwa, świeżo upieczony mściciel, atrakcja mediów, badacz, źródło informacji, kontakt.

Robert O'Sullivan

Masz wspaniałe włosy, jeśli mogę coś powiedzieć. Mogę? Och, to dobrze. Trudno jest powiedzieć coś tak pięknej dziewczynie – a może wolisz „kobiecie”? Przepraszam, nie chciałem cię urazić, ale jeśli to zrobiłem, przepraszam. Ale, jak już mówiłem, masz piękne włosy.

Przeszłość: Robert O'Sullivan jest seryjnym zabójcą. W prasie brukowej jest znany jako „Zabójca Blondynek”. O'Sullivan śledzi, gwałci i zabija młode kobiety, głównie blondynki.

O'Sullivan został wychowany w surowej rodzinie, której głową była matka. Miał dwie siostry, obie (podobnie jak matka) o blond włosach. Matka była bardzo stanowcza i nie tolerowała w domu żadnych rozmów o seksie i seksualności. W wyniku tego, Robert nauczył się wszystkiego „o życiu” podglądając siostry, kiedy się ubierały. W końcu stało się to takim problemem, że matka kazała mu się przeprowadzić do piwnicy. Przez większość okresu dojrzewania Robert siedział w pozbawionych okien pokojach, z małym, czarno białym telewizorem i przemycanymi pisemkami porno.

Wyprowadził się z domu matki do własnego mieszkania, kiedy skończył szkołę. Pomimo swej stosunkowo wysokiej inteligencji pracował (i nadal pracuje) w brudnych, kiepsko płatnych miejscach.

Wtedy właśnie O'Sullivan zaczął gwałcić kobiety. Zaatakował 11, zanim dorósł na tyle, by zabić. Od tego czasu zamordował dalszych osiem kobiet, każdą z nich bardziej brutalnie niż poprzednią. Jego ofiarami są tylko białe blondynki, zwykle długowłose, około dwudziestki.

O'Sullivan stanowi książkowy przykład antyspołecznych zaburzeń osobowości, bardziej znanych jako socjopatia lub psychopatia. Jest absolutnie egocentryczny,

troszczy się tylko o siebie i własne zaspokojenie. Jego emocje są przytępione; sytuacje, które podnieciłyby normalnych ludzi w ogóle na niego nie działają. Zamiast nich musi doświadczać maksymalnych bodźców – gwałtu i zabójstwa – by osiągnąć zaspokojenie seksualne. Nie czuje winy ani wyrzutów sumienia i nie wydaje się rozumieć, że prawa społeczeństwa odnoszą się również do niego – łamie wiele z nich, na przykład przekraczając prędkość lub przejeżdżając na czerwonym świetle, dla samego faktu. Co więcej, pojęcie „konsekwencji” jest mu obce; żyje tylko chwilą – groźba kary w przyszłości nic dla niego nie znaczy.

Ale nie jest głupi. Zdaje sobie sprawę, że wcześniej czy później prawdopodobnie go złapią i woli nie iść wtedy do więzienia. W tym celu zgromadził dużą kolekcję satanistycznych książek. Kiedy go złapią, będzie twierdził, że „Diabeł kazał mu to zrobić” i spróbuje uzyskać uniewinnienie. O wiele łatwiej uciec ze szpitala niż z więzienia.

Zwykłym sposobem działania Roberta jest krążenie po okolicznych barach do momentu odnalezienia obiektu, a potem śledzenie go, dopóki nie zostanie sam. Wtedy staje z nią twarzą w twarz, bije ją do nieprzytomności pięściami, krępuje liną, którą wozi w samochodzie i zabiera w jakieś odludne miejsce za miastem, gdzie nikt mu nie będzie przeszkadzał. Po gwałcie (czasem sodomii) na ofierze zabija ją kilkoma ciosami lub cięciami myśliwskiego noża. Szczególnie dokładnie ukrywa dłonie i głowę, by identyfikacja ofiary sprawiła jak najwięcej kłopotów. Z powodu środków bezpieczeństwa, jakie podejmuje O'Sullivan, policja dysponuje niewielką ilością dowodów potrzebnych do zidentyfikowania go (w szczególności brak im odcisków palców). Policja posiada jednak szczegółowy i trafny portret psychologiczny.

W miarę upływu czasu morderstwa popełniane przez Roberta będą stawać się coraz straszniejsze i coraz śmielsze. Będzie potrzebował silniejszych bodźców, by się podniecić, co zmusi go do podejmowania większego ryzyka.

Wygląd: Robert niczym się nie różni od zwykłego przedstawiciela klasy średniej. Nie jest zbyt dobrze ubrany, choć potrafi, jeśli zmusi go do tego sytuacja (jeśli myśli, że pomoże mu to uwieść ofiarę). Ma czarne oczy i ciemne oczy, a także krótką czarną brodę.

Wskazówki dla Graczy: twoja pozorna beztroska maskuje nienawiść, którą żywisz do kobiet. Frustruje cię to do tego stopnia, że twoje maniery i dobre prowadzenie się w zasadzie odpychają kobiety. Może gdybyś był zepsuty – Ignęłyby do ciebie – one zawsze adorują frajerów. Tak czy inaczej, twoja matka wychowała cię dobrze. Nie przeklinaj, nawet kiedy jesteś wściekły. Nie zapominaj o manierach, nawet jeśli inni są nieuprzejmi. Jeśli powiesz coś nieprzyjemnego, przeproś. Masz własne sposoby wyrażania frustracji, a są one o wiele bardziej kreatywne niż zwykłe zniewagi.

Możliwe Role: Wróg, zagadka do rozwiązania, obiekt badania psychologicznego, pionek mocy piekielnych.

Jack Dowdy

(Wymowna cisza)

Przeszłość: Kiedy ma się 18 lat, świat wydaje się być większy. Jest ekscytujący, seksowny i niebezpieczny, ale ciebie to nie obchodzi, bo czujesz się nieśmiertelny. Tak właśnie czuł się Jack Dowdy, kiedy szedł na ochotnika do Wietnamu. Po kilku tygodniach nie był już taki zadziorny. A teraz... cóż, teraz mógłby zamknąć cały świat w jednym ze swoich obrazów.

Kiedy był w Wietnamie, jedna kula przeszła mu przez szyję, o centymetr mijając tętnicę, a druga zabrała mu kolano. Lekarze nie potrafili uratować ani jego głosu, ani nogi. Dużo czasu zabrało mu pogodzenie się ze stratą, a do tego czasu skończyło się stypendium, co zakończyło wszelkie jego nadzieje na zostanie prawnikiem. Kiedy wrócił do Stanów, postanowił użyć dwóch rzeczy, które mu jeszcze zostały: mózgu i rąk. Ogarnięty depresją i samotny, pozabawiony towarzystwa kolegów z armii, zdecydował się zostać ulicznym artystą i przedstawiać okropności wojny na płótnie, co dawało mu wystarczająco dużo pieniędzy, żeby jakoś przetrwać. Wkrótce stał się ulubieńcem całego sąsiedztwa, miejscowym, kimś, o kim wiadomo, że można go zastać w tym samym miejscu każdego dnia. Choć niemy, przez swoje obrazy przekazywał więcej zainteresowania losem swoich sąsiadów niż którakolwiek z otaczających go osób.

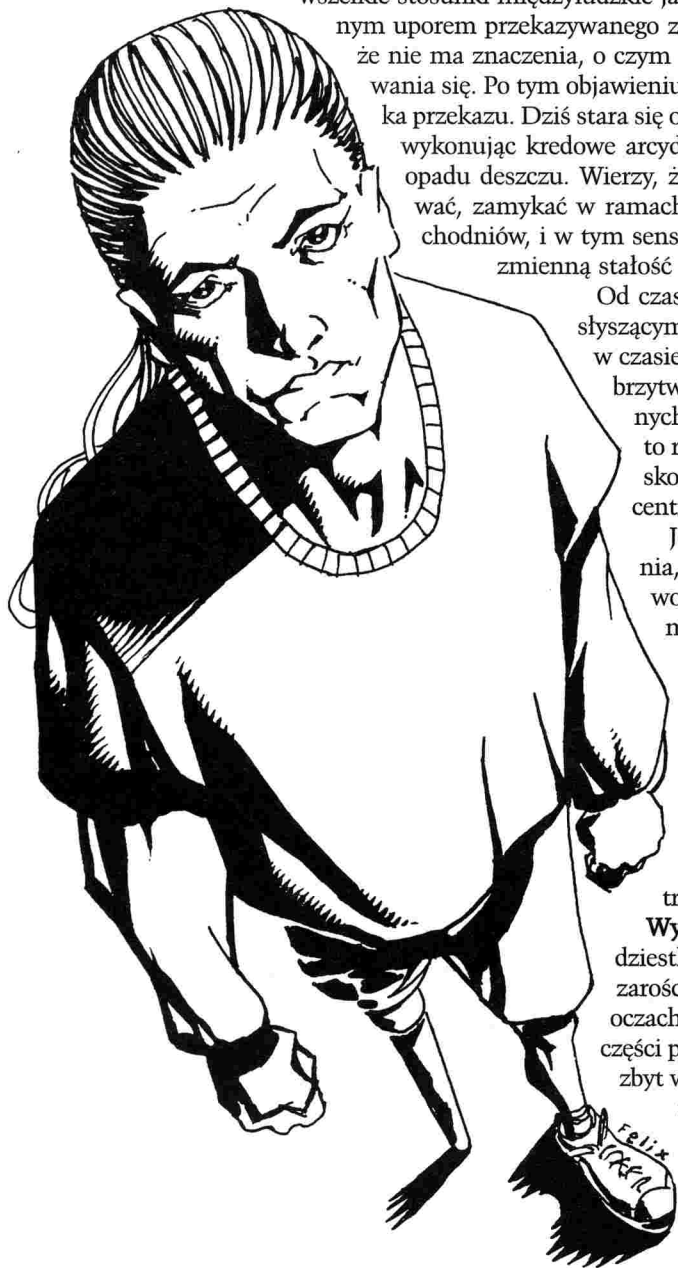
Po kilku latach malowania na płótnie, jego spojrzenie na sztukę zaczęło się stopniowo zmieniać. Zaczął widzieć wszelkie stosunki międzyludzkie jako coś ulotnego, nieuchwytnego, ale z jakimś dziwnym uporem przekazywanego z pokolenia na pokolenie. W końcu doszedł do tego, że nie ma znaczenia, o czym ludzie rozmawiają, ważny jest sam fakt komunikowania się. Po tym objawieniu Jack zaczął używać kredy zamiast płótna jako środka przekazu. Dziś stara się oddać ulotność wszelkich kontaktów międzyludzkich wykonując kredowe arcydzieła na chodniku, które znikają w czasie każdego opadu deszczu. Wierzy, że jako dzieła, których nie można posiadać, studiować, zamykać w ramach statystyk, odciskają swoje piętno w sercach przechodniów, i w tym sensie zmieniają widza. Dla niego rysunki kredą oddają zmienną stałość ludzkich kontaktów.

Od czasu wojny Jack stał się również dobrym słuchaczem, słyszającym uczucia i problemy, które kto inny przegapiłby w czasie zwykłej rozmowy. Ta cecha, połączona z ostrym jak brzytwa intelektem i nieco cynicznym podejściem do pewnych spraw, które zresztą rzadko okazuje (a nawet kiedy to robi, to tylko poprzez swoje rysunki), daje Jackowi doskonałe źródło tematów rysunków, które dziś nie koncentrują się już tylko i wyłącznie na wojnie.

Jeśli coś miałoby go obrazić, to tylko pewne założenia, które przyjmują na jego temat przechodnie: że z powodu swojej niemoty, lub dlatego, że pracuje na ulicy musi być głupi lub społecznie nieprzystosowany. W rzeczywistości jest jak najdalszy od bycia nierozgarniętym, jest również dosyć dobrze wychowany.

Dziwi się, kiedy ludzie omijają jego rysunki na chodniku, wołałby, żeby przez nie przechodzili, w ten sposób podkreślając jeszcze mocniej ich ulotność. Ci, którzy znają Jacka szanują jego wolę i depczą jego dzieła. Jeśli Jack już się z kimś zaprzyjaźni, trzyma się tej osoby, jakby miała się rozpląnąć w powietrzu.

Wygląd: Ładnie zbudowany mężczyzna około czterdziestki, o długich, posklejanych włosach, jednodniowym zarostie, opalonej twarzy i przenikliwych jasno brązowych oczach. Doskonałe widoczne jest jego kalectwo: brakuje mu części prawej nogi; ale jeśli jesteś zbyt gadatliwy, nie zadajesz zbyt wielu pytań i nie zauważysz małej blizny na jego szyi, możesz nawet nie zauważyć, że jest niemy. Ubrania Jacka pachną przyjemnie tytoniem Cavendish, którego wielkie ilości wypala po skończonej pracy. Jego palce i kolano sprawnej nogi są zawsze wysmarowane kredą, a blizny na nadgarstkach widoczne dla każdego, kto zechce się dokładnie przyjrzeć.



Wskazówki dla graczy: Kiedy z kimś „rozmawiasz”, potakuj i uważnie słuchaj. Przechodzących znajomych pozdrawiaj machnięciem ręki, ale tak, by nie przerwać rozmowy. Kiedy ktoś zadaje ci pytanie, nie pisz na nie odpowiedzi, zamiast tego narysuj ją. Jeśli wystarczy im cierpliwości, żeby zaczekać na twoją odpowiedź, będziesz wiedział, że interesują się twoim zdaniem i informacjami, jakie masz do zaoferowania.

Uwagi: Ekspresja artystyczna Jacka wynosi 3.

Możliwe role: Informator, posłaniec, świadek, lokalny koloryt, dobry słuchacz, ofiara.

Onassis

Skąd jestem? A skąd ty jesteś, frajerze? Co to znaczy, skąd ja jestem? Jestem z każdego miejsca, w jakim byłem, oczywiście!

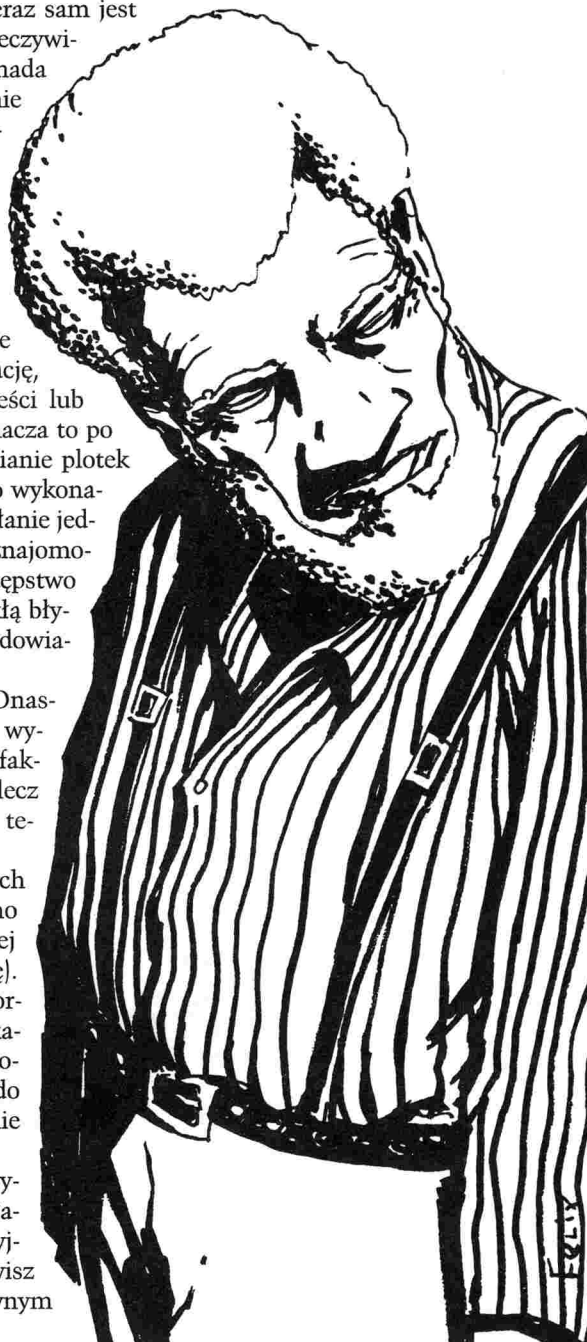
Przeszłość: Onassis w zasadzie wychował się w parku grając w szachy i warcaby ze starszymi ludźmi, hazardzistami, ćpunami, a także czasami z prawdziwymi mistrzami szachowymi, którzy każą sobie płacić pięć dolarów za partię z „mistrzem świata”. Teraz sam jest staruszką z parku, ale przynajmniej nie gra w warcaby. W rzeczywistości, gdyby startował w turniejach, mógłby nauczyć Vishy Anada jednej lub dwóch sztuczek, ale nie robi tego – w każdym razie nie w taki sposób, w jaki rozumie to większość ludzi. Nie, on startuje w innych zawodach, ale nawet one nie wynagrodzą mu nigdy bólu, jaki czuł po stracie osoby, którą kochał.

Kiedy był młodszy, pewien gangster zgwałcił i zabił jego żonę. Oplakiwał ją bardzo długo. Po otrząśnięciu się z depresji, powrócił do korzeni – do parku – by wypowiedzieć wojnę brutalnym przestępcom na swoich własnych cichych zasadach. Jako bywalec parku, słyszy wszelkie plotki, nowinki i informacje na temat miejscowego półświatka. Wyodrębnia każdą informację, zmienia ją w metaforyczną figurę szachową, planuje trzydzieści lub czterdzieści ruchów naprzód, a potem przesuwa ją. Często oznacza to po prostu przekazanie informacji właściwej osobie, rozprzestrzenianie plotek o planowanym przez jeden gang ataku i nakłonienie innego do wykonania wyprzedzającego uderzenia. Jego ulubioną taktyką jest nasyłanie jednych gangów na inne. Czasem, wykorzystując swoje rozległe znajomości udaje mu się wrobić szefa gangu w jakieś poważne przestępstwo i wezwać policję. Posługując się informacjami okazuje niezwykłą błyskotliwość, a jego przeciwnicy niezwykle rzadko, jeśli w ogóle, dowiadują się kto przesuwa figury.

Jest to jeden z powodów, dla których wybrał pseudonim Onassis. Inni bywalcy parku podejrzewają, że jako znawca historii i wyznawca teorii spiskowej wybrał swój pseudonim w związku z faktem, że sam uważa się (dość słusznie) za mistrza szachowego, lecz tego nie mogą być pewni, bo nigdy nie rozmawia z nikim na temat wyboru imienia.

Wygląd: Pomarszczony, stary, czarny mężczyzna o białych włosach i bujnej szarej brodzie. Pachnie lekko moczem i mocno tanią wodą kolońską, ma zawsze ze sobą butelkę w papierowej torebce (w której, niezgodnie ze stereotypem, ma tylko wodę). Nosi flanelowe koszule nawet latem, sportowe buty i stare, workowate spodnie. Do paska ma przypiętą małą torebeczkę z kawałkami chleba dla ptaków, a w innej nosi własnoręcznie wykonane figury szachowe. Chociaż jego artretyzm zmusił go do podpierania się laską, jego gesty są czasem nadszpiegowanie energiczne.

Wskazówki dla graczy: Lubujesz się w nieoczekiwanych i oryginalnych ruchach i lubisz słuchać i opowiadać kawały, bo właśnie one opierają się na nieoczekiwanych pointach. Chociaż przyjmujesz pozę miłego i wesołego człowieka, a w rozmowach mówisz często o błahostkach, pielęgnujesz swoją gorycz, jakby była jedynym sposobem na życie.



Rozmawiając z osobami, których nie znasz, wydajesz się zarówno zupełnie różny od tego, jaki jesteś naprawdę, jak nieco nierozgarnięty, często wtrącasz: „Tak pszepana, to właśnie powtarzam”, (mówisz to, co twój rozmówca przed chwilą). Chociaż nie jesteś nieprzyjazną lub nadmiernie podejrzliwą osobą, staraj się zawsze ukrywać to, kim naprawdę jesteś, wliczając w to swoje pochodzenie, prawdziwą osobowość i sposób rozumowania, bo nigdy nie możesz wiedzieć, czy jedna z twoich byłych ofiar nie wykorzysta tych wiadomości przeciwko tobie. No i jeszcze Złota Zasada: zawsze, zawsze utrzymuj kontrolę i planuj co najmniej na dziesięć posunięć naprzód.

Uwagi: Chociaż współczynniki Fizyczne Onasisa są niewysokie, to Umysłowe rozwinięte są nadspodziewanie dobrze. Jego Cechy to Czujność 4, Intuicja 3, Dochodzenie 3 i Cwaniactwo 4.

Możliwe role: Informator, spiskowiec, świadek, mentor, kontakt.

Funkcjonariusz Silvia Lopez

Życie to gówno, kiedy jesteś imigrantem przekraczającym amerykańską granicę. Z początku wydaje ci się, że kationy to po prostu sucha przeszkoda geograficzna, którą musisz pokonać, ale kiedy znajdziesz się w nich nocą pod zupełnie nowym księżycem, wtedy to zupełnie inna historia. Jeśli masz szczęście, to

ominiesz wszystkie skorpiony, grzechotniki i kojoty. Ich ruchy możesz przynajmniej przewidzieć. Ale z bandytami, którzy poderzną ci gardło dla zegarka lub wyprują flaki dla kilku amerykańskich monet jest zupełnie inaczej. A jeśli jesteś kobietą, nawet nie próbuj przekraczać granicy bez Magnum ukrytego pod ubraniem – choć Bóg tylko wie, skąd miałabyś wziąć na nie pieniądze, bo przecież właśnie po nie wybierasz się na północ. Jeśli będziesz miała szczęście, natkniesz się na kogoś takiego jak ja, kto odeśle cię z powrotem do Tijuany. Wszystko inne w tych kanionach odeśle cię do piekła.

Przeszłość: Silvia Lopez wychowała się na ulicach San Diego – ale nie na miłych alejkach w okolicach Morskiego Świata, ale w brudnych zaułkach wewnętrznego miasta, gdzie włóczą się *bandidos* z pogranicza i gdzie zabija się frajerów. Jej własny brat Jorge był jednym ze złodziei. Posługując się doskonałym meksykańskim slangiem wraz z grupką przyjaciół proponował uciekinierom podróż do Los Angeles za mniejszą opłatą niż bilet autobusowy, by potem obrabować ich natychmiast po załadunku na ciężarówkę. Silvia nienawidziła swojego brata za to, co robił tym ludziom, ale były to czasy, kiedy Jorge zarabiał pieniądze jak tylko mógł. Był dość hojny, dawał zawsze trochę grosza rodzicom i swojej dziewczynie, by mogła sobie kupić kilka ładnych sukienek.

Silvia nigdy nie brała od niego pieniędzy, a mimo to udawało się jej przebrnąć przez kursy prawa karnego na uniwersytecie, a potem przez akademię policyjną. Jej upór został zbudowany na przysiędze, którą złożyła wiele lat wcześniej, że zrekomensuje imigrantom krzywdy, jakie wyrządził im Jorge. Silvia pokonała wiele przeciwności, by dostać się do Straży Granicznej i nawet teraz pracuje w niej tylko na pół etatu. Czasami wyrusza do kanionów, by łapać imigrantów – czasami po to, by ochronić ich przed bandytami, a czasem, by ochronić ich przed pojawiającymi się tu skorumpowanymi meksykańskimi *judiciales*, którzy, pomimo tego, że noszą odznaki, zwykle nie są lepsi niż zwykli złodzieje.

Jej drugi etat polega na łapaniu złodziei i morderców, takich jak Jorge, na ulicach San Diego. Ponieważ doskonale posługuje się meksykańską odmianą hiszpańskiego i zna slang, a także dlatego, że jest kobietą, jest doskonałym celem dla *bandidos* w tamtej okolicy. Dzięki swojej pracy stała się niezłym aktorem: potrafi się zachowywać tak ulegle lub tak butnie jak wieśniaczka z jakiejś osady w pobliżu Tijuany. W środku jest jednak twarda jak skała i trzyma swoje prawdziwe uczucia w ukryciu.

Wygląd: Amerykanka pochodzenia meksykańskiego, około trzydziestki, o brązowej skórze i wysokich kościach policzkowych, wysportowana, ale drobna. Nosi włosy spięte w koński ogon i myje je tylko raz w tygodniu. Kiedy udaje się na patrol na ulicach San Diego lub do kanionów, zakłada ubranie charakterystyczne dla imigrantów: znoszone buty i wielowarstwowe ubranie składające się z podartej spódnicy, połatanych spodni i kilku koszul (imi-granci mają na sobie kilka warstw ubrań zamiast bagażu, a po przybyciu do Stanów Zjednoczonych zdejmują wierzchnią warstwę, by pokazać się na ulicy w „czystym” ubraniu). Pod kamizelką nosi pistolet, a do nogi ma przytroczonego nóż. Stara się też zawsze mieć w pobliżu liczne wsparcie in-



nych członków Straży. Kiedy udaje, nigdy nie patrzy w oczy (zastraszeni imigranci zawsze spuszczaają spojrzenie, by okazać uległość, a także by po prostu przeżyć spotkanie). Na posterunku mogłaby pobić cię w pojeźdźniku na spojrzenia, a po służbie w konkursie picia. W domu, kiedy nikt jej nie widzi, gasi czasem wszystkie światła i płacze.

Wskazówki dla Graczy: Kiedy jesteś w kanionach lub na ulicy w przebraniu, mów tylko po hiszpańsku (jeśli nie znasz hiszpańskiego, mów po prostu z meksykańskim akcentem i mów graczom, że posługujesz się hiszpańskim). Zachowuj się tak, jakbyś chciała dotrzeć dalej na północ i pytaj wszystkich, gdzie znajduje się najbliższy przystanek autobusowy. Kiedy nie jesteś na służbie, zachowuj się spokojnie i z rezerwą. Choć prawo jest dla ciebie wszystkim (nawet poza służbą), masz w sobie coś z awanturnika. Nie lubisz pieprznych dowcipów i jeśli ktoś opowiada je w twojej obecności, może wkrótce odkryć, że właśnie popełnił przestępstwo.

Uwagi: Silvia ma współczynniki zwyczajnego policjanta, a oprócz nich Przebiegłość 3 i Języki 1.

Możliwe Role: Mentor, informator, awanturnik.

Popołudniowy Klub Anarchistyczny

Złam wszelkie mentalne bariery, mówi człowiekowi Anarchizm, bo dopóki nie zaczniesz myśleć i osądzać samodzielnie, nie pozbędziesz się królestwa ciemności, największej przeszkody na drodze wszelkiego postępu.

– Emma Goldman, *Anarchizm*

Popołudniowy Klub Anarchistyczny (PKA) to czteroosobowa grupa nastoletnich hakerów komputerowych. Wszyscy pochodzą z zamożnych rodzin mieszkających w dobrych dzielnicach.

Członkowie PKA to – Sherrie „Kwasowa Królowa” Burns, Edward „Czarny Książę” O’Connor, Jason „Łasica” White i Franklin „Misiaczek” Jefferson – a poznali się w liceum. Ich wysoka inteligencja i zamiłowanie do komputerów przyciągnęły ich do siebie. Spędzali razem całe godziny w szkolnej pracowni komputerowej bawiąc się sprzętem, dyskutując na tematy polityczne i naśmiewając się z kolegów z klasy. Cała czwórka pochodziła z domów, w których oboje rodzice pracowali, nikt nie poświęcał im uwagi, więc codziennie mieli całe popołudnia dla siebie.

Do zajęcia się piractwem komputerowym zachęciła całą grupę Sherrie Burns. Zawsze była najbardziej cyniczna i buntownicza z całej czwórki i chciała dobrze się zabawić, jednocześnie wywołując nieco zamieszania: doskonałym sposobem okazało się piractwo. Bardzo szybko udało się jej wciągnąć w to przyjaciół. Ostatecznie przyjęli nazwę „Popołudniowy Klub Anarchistyczny”, która wiązała się zarówno z ich wspólnym zainteresowaniem politycznym i podstawami anarchizmu jak również anarchistycznymi wiadomościami, które zostawiali na miejscowych BBS’ach.

Już jako uczniowie liceum zaatakowali wiele systemów. Każde z nich ma własny zaawansowany sprzęt

komputerowy kupiony przez rodziców, którzy uważali, że w ten sposób wynagrodzą dzieciom swoją nieobecność. Posiadają bogatą bibliotekę pirackich programów i danych, udało im się również stworzyć ich własny program „HIGH” – Hasła Inteligentnie Generowane, który „karmin” systemy komputerowe losowo tworzącymi hasłami do momentu, w którym któreś z nich okaże się właściwe.

W miarę dorastania członków grupy zmieniła się także jej natura. Z początku uprawiali piractwo tylko dla przyjemności. Jednak teraz Kwasowa Królowa i Łasica są zdeklarowanymi anarchistami, którzy próbują niszczyć całe systemy, rozpowszechniać wirusy, szerzyć chaos i powodować kłopoty z komputerami w każdy dostępny sposób. Książę i Misiaczek są nadal zainteresowani anarchizmem i piractwem, ale w bardziej intelektualny sposób, nie podoba im się otwarta złośliwość działań KK i Łasicy.

Co gorsza, niektórzy członkowie grupy zaczęli brać narkotyki. Sherrie uzyskała swój pseudonim, bo zażywa duże ilości LSD, zdarza się również, że sprzedaje kwas kolegom ze szkoły. Bierze je od motocyklisty, z którym spotyka się od czasu do czasu w mieście. Pali także marihuanę, a także bierze kokainę (ale nie crack). Nie jest fizycznie uzależniona od żadnego z tych narkotyków – jeszcze nie jest – ale wykazuje objawy psychicznego uzależnienia od LSD. Przekonała pozostałych członków PKA do spróbowania LSD i marihuany, ale tylko Łasica używa ich w miarę regularnie.

Największym „sukcesem” grupy było wyłączenie prądu na trzy godziny w jednej dzielnicy, co udało im się dzięki włamaniu do komputera urzędu miasta. Udało im się dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności, którego nie udało się powtórzyć.

Popołudniowy Klub Anarchistyczny zdobywa coraz większą popularność na miejscowych BBS’ach i ma już reputację grupy doświadczonych hakerów. Znani są ze swojego zainteresowania anarchizmem i umiejętności prowadzenia dyskusji. Policja w mieście zdaje sobie sprawę z tego, że istnieje pewna grupa hakerów, których wybryki stają się coraz bardziej niebezpieczne. Chcieliby znaleźć PKA, ale jak do tej pory nie udało im się.

Wirtualni Adepti z uwagą obserwują członków PKA, podobnie zresztą jak innych hakerów. Uważają grupę za utalentowaną i pomysłową, lecz w zasadzie niegroźną. Gdyby udało jej się zdobyć jakieś kody lub sprzęt, który mógłby spowodować poważne szkody, Adepti prawdopodobnie wkroczyliby i znaleźli sposób na unieszkodliwienie ich. Najwięcej uwagi poświęcają Edwardowi, o którym sądzą, że w przyszłości może zostać magiem. Skoro o tym mowa, Technokracja również wie o istnieniu PKA i zastanawia się, czy nie udałoby się zwerbować KK i Łasicy. Wszyscy mężczyźni członkowie grupy są do szaleństwa zakochani w Sherrie Burns. Książę i Misiaczek nieco się jej obawiają.

Uwagi: wszyscy członkowie PKA mają cztery kropki w Komputerach, dwie w Technologii, a także w różnych osobistych umiejętnościach.

Możliwe Role: Kontakty, agenci chaosu, akolici, wprowadzone na złą drogę dzieciaki w dużych kłopotach, wybawcy, ukochani, kłopot.

Sherrie „Kwasowa Królowa” Burns

Przeszłość: KK (nienawidzi być nazywana Sherrie) jest najstarszym i najbardziej doświadczonym piratem komputerowym w grupie. Jest również najbardziej doświadczona jeśli chodzi o inne sprawy: bierze narkotyki i wie gdzie je zdobyć; spędza dużo czasu na ulicy, potrafi się bić (trochę); jest seksualnie aktywna (ale nie z którymś z członków PKA); wygląda na starszą niż jest w rzeczywistości, co pozwala jej spędzać sporo czasu w klubach.

W wieku osiemnastu lat Sherrie jest zgorzkniała, cyniczna i wrogo nastawiona do świata. Rodzice nigdy nie poświęcali jej zbyt wiele uwagi. Przez całe życie patrzyła, jak ją ignorują, oszukują Urząd Skarbowy przy składaniu zeznań podatkowych, oszukują siebie nawzajem i używają lekarstw, by przeżyć kolejny dzień. Doszła do wniosku, że prawa się nie liczą – można robić wszystko, na czym cię nie złapią. Wie, że zasłonka normalności, za którą ukrywa się klasa średnia to kłamstwo, że inne „miłe” rzeczy, które widzi to też kłamstwo. Ta świadomość zmieniła ją w małą, cyniczną, anarchistyczną wandalę. Uwielbia wykorzystywać swoją znajomość komputerów, by włamywać się do systemów, rozprzestrzeniać wirusy, kasować pliki i „promować anarchię”, jednocześnie bawiąc się doskonale uderzaniem w innych i przekazywaniem im części własnego bólu.

Wygląd: KK ubiera się w sposób odpowiadający jej ogólnemu nastrojowi: w czerń i inne ciemne kolory, do których nosi odpowiadający im makijaż. Jej blond włosy są ufarbowane na czarno i obcięte tak, że zasłaniają jedną część twarzy, aż do szczęki. Całą sobą wyraża swój bunt; nieuważny mag mógłby łatwo wziąć ją za jedną z Opustoszałych.

Wskazówki dla Graczy: Zachowujesz się jak Najbardziej Cyniczny Nastolatek Świata, którym zresztą prawdopodobnie jesteś – jesteś do tego nienawistna i złośliwa. Nigdy nie miałaś nikogo na stałe, nigdy się w nikim nie zakochałaś, więc nie wiadomo, czy nie ma w tobie jakiejś innej osoby, która czeka tylko na okazję, by się ujawnić.

Edward „Czarny Książę” O'Connor

Przeszłość: Edward O'Connor jest kimś więcej niż tylko maniakiem komputerowym rozmiłowanym w anarchii. Jest nieśmiały, z wyglądu niemal gburowaty i o wiele lepiej czuje się w bibliotece lub przy komputerze niż w sytuacjach wymagających kontaktu z ludźmi. Jedyna dziewczyna, z jaką spędza czas jest Sherrie Burns.

Inteligencja i dar wymowy Edwarda dają o sobie znać dopiero w trakcie debat na lokalnym bessie; pozostali ich uczestnicy uważają Edwarda za znacznie starszego, niż jest w rzeczywistości. Edward naprawdę kocha te elektroniczne dyskusje; nie uważa, by piractwo, którym zajmuje się grupa było do końca dobre i próbuje przekonać Sherrie, by trochę spuścili z tonu. Jeśli kiedyś Edward stanie twarzą w twarz z kimś, kto będzie miał solidne dowody na przestępczą działalność grupy, załamie się i powie wszystko.

Wygląd: Dobrze ubrany, młody prawie Yuppie. Łatwo się czerwieni.



Wskazówki dla graczy: Czujesz się winny z powodu niektórych działań grupy i próbujesz przekonać jej członków, by ich zaprzestali. Czyni cię to czymś w rodzaju pariasa i może kiedyś doprowadzić do tego, że jednogłośnie wyrzucą cię z grupy. Jeśli się tak stanie, będziesz naprawdę przybity; być może nawet spróbujesz popełnić jakieś widowiskowe włamanie, by znaleźć się znowu w łaskach grupy.

Jason „Łasica” White

Przeszłość: Łasica przez całe życie cierpiał z powodu swojego wyglądu, jęklowego głosu, tłustego ciała i ogólnie odpychającej powierzchowności. Jego znajomość komputerów pozwoliła mu odegrać się na prześladowcach przez zmianę ich ocen i podwyższenie rachunków za elektryczność ich rodziców. Jego działania przy klawiaturze są złośliwe i okrutne, ale rzadko przekraczają granicę kradzieży lub potencjalnie niebezpiecznych przestępstw, jakich dokonuje Sherrie Burns. Mimo tego, Sherrie jest dla niego wzorem i robi wszystko, o co go poprosi.

Wygląd: Niski, brzydki chłopiec z nadwagą, o przetłuszczonej, poznaczonej pryszczami skórze. Ma zwyczaj mówienia nosowym, denerwującym głosem. Mógłby bardziej dbać o higienę, a jego smak jeśli chodzi o ubrania mógłby ulec znacznej poprawie.

Wskazówki dla Graczy: Jesteś typem wykonawcy, a nie przywódcy. Przez lata bycia obiektem żartów wyrobiłeś sobie

podświadome przekonanie, że naprawdę jesteś tak bezwartościowy, jak o tobie mówią. Robisz to, co każe ci Sherrie, przyjmujesz również „sugestie” od Misiaczka i Księcia. Jeśli Książę wypadnie z łask, prawdopodobnie zdobędziesz się na odwagę i przestaniesz przyjmować od niego polecenia.

Franklin „Misiaczek” Jefferson

Przeszłość: Misiaczek jest jedynym czarnym wśród PKA, a także jednym jego członkiem, który cieszy się akceptacją rówieśników spoza grupy. Franklin jest utalentowanym sportowcem i popularnym uczniem, ale z natury jest cichy i stroni od popularności, którą zdobyłby, gdyby tylko chciał. Bardziej odpowiada mu towarzystwo przyjaciół od klawiatury. Podobnie jak Sherrie zna trochę miasto, ale nie posiada takiego doświadczenia w poruszaniu się po nim jak ona. Spośród całej czwórki on najmniej interesuje się anarchizmem.

Wygląd: Wysoki, atletycznie zbudowany czarny młody mężczyzna. Zwykle ubiera się w to, co właśnie jest modne. Kiedy robi się trochę zimniej, zawsze chodzi w kurtce z emblematem szkoły.

Wskazówki dla Graczy: Jesteś cichy i zamyślony, a także, jak twój najlepszy przyjaciel Edward, zaniepokojony niektórymi rzeczami, które robią Sherrie i Jason. Jeśli Edward opuści grupę, prawdopodobnie również odejdiesz.

Istoty Ulicy



Patrzyłem prosto przed siebie, ale czułem, że wokół samochodu zbierają się inne psy. Bez szczekania, tylko z niskimi warknięciami, podobnymi do tych, jakie wydają wilki, które właśnie upolowały młodą łanię. Psy o wszystkich możliwych kształtach, rozmiarach i kolorach. W niektórych z nich rozpoznawałem rasy, z których się wywodziły, ale wszystkie one były odmianami Amerykańskiego Psa Śmietnikowego – lojalnego, upartego, inteligentnego i niebezpiecznego – a nade wszystko specjalisty od przeżycia.

– Andrew Vachss, Powódź

Nie wszyscy spośród mieszkańców ulicy są ludźmi. Oprócz wszechobecnych szczurów i karaluchów, stad dzikich psów żyją tam najbardziej przerażający bohaterowie miejskich legend – wielkie pijawki, zniekształceni byli ludzie, a także jeszcze dziwniejsze istoty – zaułki roją się od bestii. Ludzie, którzy znajdują się nocą w niewłaściwym miejscu odkrywają, że są gorsze rzeczy niż seryjni mordercy...

Istoty miasta nigdy nie wyskoczą na środek oświetlonej ulicy, by zaatakować. Zamiast tego skradają się, czołgają, wiją, wyskakują z cieni lub wypadają z nich z wyciem. Z punktu widzenia zwierząt najbezpieczniejszym sposobem na zabicie wroga jest wykorzystanie ukrycia,

zaskoczenia i szybkości w czasie ataku. Jeśli walka obraca się na ich niekorzyść, większość zwierząt ucieka tak szybko jak to możliwe – chcą przetrwać, a nie umrzeć z honorem. Z punktu widzenia Narratora, walka z dzikimi psami lub chmarą wielkich karaluchów będzie ciekawsza, jeśli rozegrać ją dramatycznie, a nie jako serię rzutów kośćmi. Miejskie zwierzęta nie spieszą się, śledząc swoją ofiarę, aż nadejdzie odpowiedni moment...

Insekty

Brud, jaki panuje w mieście (lub może wpływ Żmija, jeśli ktoś wierzy w takie rzeczy) powoduje, że insekty mnożą się i mutują w najróżniejsze straszliwe formy. Na ogół śmiertelnicy widują tylko wielkie karaluchy, pchły, muchy, mrówki i pająki, których jest pełno wszędzie poza najlepszymi dzielnicami. (Nawet one mogą być niebezpieczne – obejrzyj Creepshow lub Candyman, może podsunie ci to kilka ohydnych możliwości!) Odleglejsze części miasta – te, do których rzadko dociera światło – są domem najróżniejszych entomologicznych koszmarów. Olbrzymie karaluchy, długości piętnastu lub więcej centymetrów zamieszkują tunele metra. Tłuste larwy wiją się w śmietnikach i pod warstwami odpadków. Trujące komary mnożą się na barkach przewożących śmieci, a gigantyczne stonogi łązą

po ścianach domów, czekając na chwilę, kiedy nikogo nie będzie w pobliżu, by na śmietniku poszukać posiłku.

W tunelach pod większymi miastami nieumarłe istoty rozlewają kałuże swojej krwi (patrz CLANBOOK: NOSFERATU), by wyhodować sobie wielkich strażników. Oczywiście jest, że dzięki temu powstają ohydne, długie na stopę pijawki, olbrzymie, ślepe mrówki i pająki plujące żrącym jadem.

W pojedynkę, nawet największe insekty nie spowodują raczej większych obrażeń poza szokiem. Jadowite istoty, takie jak pająki lub stonogi mogą spowodować od jednego do dziesięciu poziomów obrażeń (zwykłych lub poważnych w przypadku naprawdę paskudnych) w ciągu minut lub godzin. Wielkie kleszcze lub pijawki mogą spowodować podobne obrażenia pijąc krew, chyba że uda się je jakoś usunąć.

Chmary robaków to inna historia, w Dodatku omówione zostały zasady walki z licznymi pełzającymi przeciwnikami. Zamienione w ghule insekty i pająki można uznać za Duże Robaki (od piętnastu do sześćdziesięciu centymetrów).

Oczywiście jest, że atak ohydnych insektów powoduje poważny szok; podobne spotkanie może kosztować punkt Siły Woli na scenę (a jeśli jest naprawdę źle, na turę!) jeśli chce się pozostać i walczyć. Nawet jeśli postać przeżyje taką walkę, prawdopodobnie przez całe tygodnie nie będzie chciała wyjść spod prysznica.

Szkodniki

Podobnie jak insekty, szkodniki – nietoperze, szczury, myszy i niektóre ptaki – to stali mieszkańcy miasta. Chociaż niektóre postacie, jak Garou lub Verbena mogą wzbraniać się przed walką z istotami, które są, bądź co bądź, tylko częścią naturalnego porządku, te szkodniki mogą stanowić prawdziwe zagrożenie.

Większość szkodników przegryza lub przebija się przez przeszkody. Jeśli mają czas, wybijają dziury w ścianach, meblach, beczkach, książkach i przewodach elektrycznych. Zatrzymać je mogą (a i to nie zawsze) tylko metalowe płyty lub siatki. Im szczur jest większy, tym większe zniszczenia spowoduje. Istoty te również mieszkają w miejscach, do których nie dociera światło i gryzą każdego, kto bez ostrzeżenia naruszy ich spokój. Większość tych istot jest przebiegła: walczą w stadzie i unikają wszystkich pułapek poza tymi najszybszymi. Co najgorsze, szkodniki są nosicielami chorób: największe epidemie w Europie zostały spowodowane przez szkodniki i żyjące na nich insekty. Postacie, nawet tak masywne jak Garou powinny obawiać się ugryzienia przez miejskie szkodniki. Kto może wiedzieć, na co chorują te małe gnójki?

Podobnie jak insekty, szkodniki atakują grupami. Atak większości z nich może być źródłem prawdziwego przerażenia. Chociaż nie są tak ohydne jak wielkie insekty, również ich atak może kosztować bohaterów utratę punktów Siły Woli (przypomnij sobie, co załamało Winstona Smitha w roku 1984...)

Chorobę najlepiej uwidocznic przez narrację, a nie jako utratę współczynników. Jeśli ofiara nie otrzyma ja-





kiej pomocy, miejskie choroby zabijają ją w ciągu godzin lub w najlepszym przypadku dni.

Szkodnik (lub olbrzymi szkodnik)

Atrybuty: Siła 2/3, Zręczność 3/4, Wytrzymałość 2/4, Percepcja/Spryt 2

Zdolności: Czujność 3, Bójka 2, Ukrywanie się 5 (ptaki i nietoperze posiadają dodatkowo zdolność latania)

Ataki: 1 lub 2 kości

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -5 (OK., -1, -2, -5)

Dzikie Koty i Psy

Koty to kochane zwierzątka – i przerażający łowcy. Psy mogą być najlepszymi przyjaciółmi ludzi i bezlitosnymi napastnikami. To właśnie fakt, że tak świetnie je znamy sprawia, że trudno nam ośwoić się z myślą, że mogłyby obrócić się przeciwko nam. W miastach, w których walka o przetrwanie obdarła je z wszelkich przejawów udomowienia, zwierzęta domowe stały się dzikimi łowcami. Tropią intruzów i potencjalne ofiary dopóki nie nadejdzie właściwy moment. Czasami warknięcie, skowyt, syk lub błysk oczu zdradza obecność zwierzęcia. Czasami nic nie wskazuje na to, że coś jest nie w porządku. Potem, kiedy z błyskiem kłów i ciosami pazurów zaczyna się walka, jest już za późno.

Przy odrobinie szczęścia, umiejętności, cierpliwości i może mistycznego talentu, postaci może udać się zaprzyjaźnić z tymi inteligentnymi bestiami. Zwykle wymaga to czegoś więcej niż tylko garści pożywienia i „Kici, kici...” Żyjące na ulicy zwierzęta stały się podejrzliwe, więc na ogół uciekają lub atakują intruzów. Niektórzy z miesz-

kańców miasta (lub inne istoty) hodują dzikie psy i koty jako swoich towarzyszy, strażników, ghule i systemy alarmowe. Każdy, kto nie jest przyjacielem ich pana zostanie zaatakowany.

Chociaż mało który kot zaatakuje w pojedynkę przeciwnika wielkości człowieka, jeśli nie będzie do tego zmuszony, zdarza się, że po mieście krążą całe ich stada, polując na większą zdobycz. Zwykle prowadzi je jeden silny, agresywny samiec, który odpędza innych kandydatów do swojej funkcji i płodzi dziesiątki kociaków, którymi opiekują się samice. Dzikie koty mają zwyczaj zamieszkiwać jedno stałe miejsce, w którym zwykle przyjmują pożywienie od miłych (?) starszych pań w zamian za tępienie gryzoni. Psy również zbierają się często w grupy liczące od trzech do 20 sztuk. Stada takie mają przywódców, podwładnych, terytoria, a nawet sprzymierzeńców. Chociaż na ogół wykazują one większą skłonność do zaprzyjaźniania się z ludźmi (łatwiej je również tresować niż koty), uliczne psy potrafią rozerwać obcego na strzępy z równą łatwością, jak również ścigać swoją zdobycz przez kilka przecznic, a nawet kilometrów (w Dodatku znajdziesz zasady walki ze sforą).

Psie ugryzienia i kocie zadrapania łatwo mogą ulec zakażeniu. Chociaż stosunkowo niewiele z nich przenosi choroby pochodzące od gryzoni, większość z nich jest po prostu brudna. Prowadzi to do powstawania paskudzących się ran i śmierci na długo po odejściu napastników.

Kot (mały i duży)

Atrybuty: Siła 1/3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Percepcja/Spryt 3

Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3, Wspinaczka 5, Unik 3

Ataki: 2 kości/4 kości

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -2, -5/OK., -1, -1, -2, -5

Dziki Pies (mały i duży)

Atrybuty: Siła 1/4, Zręczność 3, Wytrzymałość 2/4, Percepcja/Spryt 3

Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3 (tylko duże psy), Tropienie 1/3

Ataki: 2 kości (mały) /3 kości (średni) /5 kości (duży lub wściekły)

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -5 (mały) /OK., -1, -1, -2, -5 (średni) /OK., -1, -1, -2, -2, -5 (duży)

Paskudztwa z kanałów

To, co mnoży się w starych kanałach miejskich i tunelach metra sprawiłoby, że Darwinowi stanęłyby dęba wszystkie włosy na głowie. Opowieści mówią o olbrzymich aligatorach, wielkich ropuchach albinosach, śluzowatych plamach, otumanionych, gnijących zombie, które powstaną kiedyś, by zalać cały nadziemny świat.

Werewolf Storyteller Handook, Book of the Wyrms i Freak Legion zawierają mnóstwo potwornych istot, które mogą spotkać postacie, które wtargną zbyt daleko do podziemnego świata. Naprawdę sadystyczny Narrator może nawet zajrzeć do wydanego przez Chaosium Zewu Cthulhu, w którym znajdzie doprowadzające do obłędu potwory z podziemi. Z pewnością stanięcie z nimi twarzą w twarz kosztowałoby wiele punktów Siły Woli (patrz podręcznik **Mag Druga Edycja**, Rozdział Szósty).

Wymienione poniżej potwory to zaledwie przykłady spośród setek śluzowatych możliwości. Pozwól, aby twoja wyobraźnia dryfowała po najmroczniejszych zakamarkach twego umysłu, w których przechowujesz niemal zapomniane koszmary senne.

Straceńcy

Pochodzenie: Te trzęsące się istoty były kiedyś ludźmi, którzy przesadzali z narkotykami lub alkoholem. Niektórzy mówią, że złe duchy pożarły ich dusze, a ich ciała i umysły zgniły. W każdym razie te pokryte brudem monstra mają teraz niewiele wspólnego z ludźmi. A te resztki człowieczeństwa, które u nich widać czynią ich jeszcze potworniejszymi.

Żywią się mięsem, w każdej postaci, jaką znajdą. Nie zapomniały także innych potrzeb: większość parzy się między sobą, kiedy przyjdzie im na to ochota, ale chętnie zwracają się ku bardziej atrakcyjnym partnerom. Choroby i zakażenia, jakie przenoszą ci „zombie” sprawiają, że najgorsze afrykańskie choroby zdają się zwykłym przeziębieniem. Niektóre z nich zabijają w ciągu godzin, a inne mogą zmienić chorego w gnijącego potwora, na podobieństwo nosicieli.

Pewne przywiązanie do nawyków z poprzedniego życia skłania ich do zbierania się w pewnym rodzaju wspól-

noty. Niewiele z nich utrzymuje się przez dłuższy czas, ale w czasie takich zgrupowań rodzą się młode. Najsilniejsze lub najmądrzejsze z takich mutantów zostają przywódcami, co daje im prawo wyboru najlepszego pożywienia, partnerów. Nowe pokolenie doskonale daje sobie radę bez narkotyków, które doprowadziły ich rodziców do takiego stanu. Ci, którzy potrafią przetrwać kanibalizm, choroby i łowców z prawdziwego podziemnego świata osiągają nadludzką siłę i zmysły. Z czasem mogą stać się prawdziwym zagrożeniem, szczególnie, jeśli sprzymierzą się z Nephandi lub Nosferatu, którzy zapewniliby im panowanie nad większością tuneli...

Wygląd: Gnijący pół – ludzie, składający się głównie z pleśni, gówna i chorób. Wielu z nich jest ślepych, a poruszanie się w tunelach umożliwia im sam tylko instynkt. Bardzo niewielu z nich nosi jakiegokolwiek ubranie, a ich nagość czyni ich jeszcze wstrętniejszymi. Chociaż zęby mają gnijące i spróchniałe, dysponują zamiast nich ostrymi, mocnymi paznokciami. Ci nieliczni, którzy nie zapomnieli do końca ludzkiej mowy, posługują się młaskającymi, rechoczącymi dźwiękami.

Atrybuty: Siła 2 do 4, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Percepcja/Spryt 1

Zdolności: Czujność 1, Bójka 2 do 3, Walka Wręcz 2, Przetrwanie (w mieście) 4, Ukrywanie się 4, Tropienie 2

Ataki: Siła + 1 za atak zębami lub pazurami

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -1, -5, rozerwany i gnijący

Specjalne Zdolności: Choroby, Widzenie w nocy, Wstrętny smród. Szczegóły zależą wyłącznie od Narratora.

Ściekogator

Pochodzenie: Jedna z najbardziej popularnych miejskich legend. Te mutanty narodziły się z porzuconych domowych krokodylków i przekształciły w podziemne potwory, żywiące się samymi ściekami i od czasu do czasu mechanikami, włóczęgami i policjantami.

SG często ukrywają się w stertach śmieci, lub pływają tuż pod powierzchnią stojącej wody. Uderzają z zaskoczenia, kiedy ich posiłek podejdzie wystarczająco blisko. Chociaż są właściwie pozbawione zdolności myślenia, posiadły zmysł przetrwania właściwy wszystkim miejskim istotom: ukrywają się, chwytają zdobycz i uciekają.

Wygląd: Istnieje wiele wariantów tych podziemnych potworów: niektóre są ślepe i blade, a inne zachowały swoje naturalne ubarwienie. Niektóre pozostają małe i niedorozwinięte przez trujące środowisko, w którym żyją, a inne, karmiąc się wampirzą krwią osiągają wielkie rozmiary i siłę (opisaną w drugim zestawie współczynników).

Atrybuty: Siła 3/5, Zręczność 2, Wytrzymałość 4/6, Percepcja/Spryt 1

Zdolności: Czujność: 3, Bójka 3/4, Zastraszanie 3/5, Sztuka przetrwania (w mieście) 5, Krycie się 3

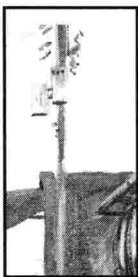
Ataki: Siła + 2 za ugryzienie, Siła + 1 za uderzenie ogonem

Poziomy zdrowia: OK., OK., -1, -1, -2, -5, Zmasakrowany (mały) / OK., OK., -1, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany (duży)

W wyposażenie uliczne

Czy mnie to rozbawi, czy cię to zadziwi, gdybym miał moc zrobienia ci dziury w piersi, kiedy twoje dzieci zaczną płakać, a twój czek z opieki społecznej został wydany, czy obrabowałbym sklep, aby zdobyć pieniądze na czynsz? Gdybym miał pistolet, gdybym miał pistolet...

– The Dead Milkmen „If I had a Gun”



Podane poniżej informacje są przeznaczone tylko dla potrzeb gry. Nie wykorzystuj ich w prawdziwym życiu!

Kiedy zbierasz wyposażenie na ulicę, prawie na pewno istotnym czynnikiem będzie budżet, a nawet jeśli nie, jego miejsce zajmie praktyczność. To tak jak u harcerzy: „Czuwaj” i noś lekki plecak. Aby tego dokonać, musisz dowiedzieć się, jak robić najlepszy użytek z tego, co masz ze sobą.

Pewnie, H&K MP-5 załatwiłby za ciebie sprawę, ale po pierwsze prawdopodobnie nie masz czegoś takiego, a po drugie i tak nie miałbyś gdzie go schować. Kowboje, którzy rządili Dzikim Zachodem nie byli najlepsi, bo nosili największe spluwy – oni je najszybciej wyciągali.

Musisz także zastanowić się nad innymi rzeczami. Im trudniej jest wysledzić pochodzenie narzędzia zbrodni, tym mniejsze są szanse, że zostaniesz złapany. Na przykład: rewolwery są trwalsze i tańsze niż pistolety półautomatyczne, a oprócz tego nie zostawiają łusek. Gumowe taśmy na rękojeści są odporne na odciski palców. Pomaga także choćby powierzchowna znajomość prawa. Jeśli kopniesz kogoś mając na nogach zwykłe buty, to będzie napad, ale jeśli kopniesz kogoś mając na nogach buty z metalowymi czubkami, będzie to napad przy użyciu śmiertelnościowego narzędzia. Z pierwszego z nich jest o wiele łatwiej wybronić się w sądzie. Rób wszystko tak, żeby było tanio, praktycznie, trwale i anonimowo.

Istnieje mnóstwo produktów z „polimerów ery kosmicznej”, które przydają się szczególnie wtedy, kiedy wydaje się, że za każdym rogiem stoi ktoś z wykrywaczem metalu. Nylonowy kastet spełnia taką samą rolę jak jego przodek – kastet z mosiądzu, ale w odróżnieniu do niego nie opóźnia ciosu, waży niewiele, a także raczej nie złamie ci nadgarstka, kiedy go używasz. Jeśli owiniesz rękojeść gumową taśmą, prawdopodobnie nawet nie zostawisz na nim odcisków palców. Oczywiście i tak warto nosić rękawiczki. Nigdy nie wiadomo jakie potworne choroby może mieć twoja bezbronna ofiara.

W dzisiejszych czasach jest również na rynku kilka modeli nylonowych noży. Nie mają może zbyt długiego ostrza, ale prawdopodobnie nie będziesz używał cały czas tego samego noża. Zarówno noże jak i kastety są niedrogie, około 5 \$ do 10 \$, a można je znaleźć w każdym sklepie z bronią. Warto jednak zrobić zapasy, zanim pójdziesz i wyróżnisz całą bandę biednych frajerów, bo następnym razem, kiedy pójdziesz do sklepu, możesz mieć niechciane towarzystwo.

Wzmocnione rękawice to prawdziwe cacko. W ich materiał na palcach i kostkach wszyto sztabki ołowiu. Pozwalają zadawać potężne ciosy w twarz, głowę i zębra. Są bardzo przydatne przy wybijaniu szyb samochodowych bez zajmowania sobie rąk dodatkowym narzędziem, by dostać się do radioodbiorników, telefonów komórkowych i łatwych do obejścia stacyjek. Dobry rabuś potrafi jednym płynnym ruchem wybić szybę samocho-

dową, chwycić kierowcę za kołnierz, wyciągnąć go z samochodu, rzucić go na asfalt, nadepnąć mu na krtań, a wszystko to nawet bez wyłączania silnika. Niech się nauczy zapinać pasy. I wszystko to za jedyne 75 \$ za parę. Ekstra wygląd dostajesz gratis.

Tańszą wersję takich rękawic można wykonać przy użyciu gazy, gipsu i drutu. Zwykle używają jej punki. Wygląda to trochę jak gips na złamaną rękę, tyle, że można go zakładać i zdejmować. Niektórzy wkładają do niego gwoździe, ale to natychmiast zdradza jego przeznaczenie, a poza tym trzeba uważać, aby gwoździe nie przebiły się do wewnątrz, i nie uszkodziły dłoni. Taki gips przydaje się bardzo przy blokowaniu ciosów kijem do baseballa, ale można przyjąć na niego ograniczoną liczbę ciosów.

Black & Decker produkuje naprawdę perwersyjne zabawki – bezprzewodowe piły łańcuchowe, pistolety na gwoździe i miniaturowe wiertarki ręczne. Jeśli chcesz zobaczyć, jak prawdziwi twardziele bledną i uciekają, następnym razem, kiedy znajdziesz się w kłopotach, wyciągnij z bagażnika elektryczną piłę łańcuchową. Już sam czynnik strachu powinien oszczędzić ci problemów, a jeśli twój samochód przeszukają policjanci, łatwiej będzie ci się wytłumaczyć z posiadania piły, niż średniowiecznego miecza lub bazoiki, pod warunkiem, że nie zapomnisz zmyć śladów mózgu.

Produkuje się teraz sporo rzeczy, które mają pozostać ukryte przed ciekawskimi oczami. Pociski można ukryć





w pojemnikach, które zrobione są tak, by wyglądały jak pagery. Nawet piszczą po naciśnięciu właściwego guzika. Można kupić portfelowe pistolety. Wyglądają jak najzwyklejszy portfel, można w nich nawet trzymać banknoty, ale mają także spust, i można wystrzelić z nich kilka pocisków 380. Jeden z nich może się bardzo przydać następnym razem, kiedy ktoś każe ci powoli wyciągnąć portfel.

Czy widziałeś film *Desperado*? Kilku facetów ukryło broń w futerałach na gitary. Przypuszczam, że aby kogoś z nich trafić musieli dużo ćwiczyć. Mówi się, że niektórzy ludzie noszą ze sobą takie zabawki, oczywiście nie tak potężne – to był tylko film – ale za to dobrze ukryte i łatwe w użyciu. Nie sądzę, żeby były zbyt celne, ale czasem taka dodatkowa ochrona warta jest pewnych wyrzeczeń.

Oczywiście dostępnych jest również mnóstwo pojemników przeznaczonych do przenoszenia pieniędzy, narkotyków, albo niewielkich pistoletów w różnych otworach ciała – tak, również w dupie. Można się na to krzywić, ale to jeden z najlepszych sposobów na przejście przez kontrolę osobistą. Pies szkolony w wykrywaniu narkotyków lub materiałów wybuchowych prawdopodobnie nie wyczuje ich, chyba, że zapomnisz o umyciu rąk. Zwracający uwagę na bezpieczeństwo właściciel klubu prawdopodobnie nie znajdzie noża detektorem metalu jeśli wepchniesz go wystarczająco głęboko, a nawet jeśli urządzenie zapiszczy, zawsze możesz powiedzieć, że masz metalowy wszczep w jednym z żeber. Prawdopodobnie nie zdecydują się na zagłębienie ci w tyłek, ale to oczywiście zależy od właściciela klubu, w którym bywasz.

Wszystkie te zabawki zaprojektowano z myślą o bywalcach ulic. Szminki, w których ukryto brzytwy, albo puszki sprayu do włosów, zamiast którego jest gaz łzawiący, a może nawet błyskawicznie działająca trucizna. Doświadczona ulicznica mogłaby owinąć ci głowę prezerwatywą o powiększonym rozmiarze szybciej, niż potrafiłbyś powiedzieć „aborcja postnatalna”, a takie rzeczy nigdy nie pękają, kiedy się tego chce. Gliniarze pewnie śmialiby się z ciebie, mówiąc, że wyglądasz jak łysy, purpurowy Howie Mandel, w tym samym czasie pisząc w protokole, że było to „zaduszenie w czasie samogwałtu”. Przecież i tak miałeś opuszczone spodnie.

Była kiedyś dziewczyna, która nosiła ze sobą skórzanego worka długości dwóch stóp, pełnego metalowych kulek, nakrętek i gwoździ. Jeśli się jej nie spodobałaś, mogła roztrzaskać ci tym czaszkę, albo owinąć ci to wokół szyi jak bolo, lub skórzaną garotę, po czym cię udusić. A jeśli naprawdę jej podpadłeś, mogłeś być pewien, że rozsypie całe to metalowe gówno po łóżku, a ty wylądujesz na nim gołymi plecami.

Tazery to wielka frajda: dla niektórych seksualne zabawki, ale dla większości to niszczące mózg pięści gromu. Pojawiło się ostatnio kilka nowych modeli, o rozmiarze i wadze kieszonkowej latarki, które strzelają elektrycznością na kilkadziesiąt centymetrów, poraża-

jąc centralny system nerwowy ofiary, nawet przez grube, skórzane kurtki. Każdy z nich jest zarejestrowany, a klient w czasie zakupu podaje numer swojego dowodu, który łączony jest z numerem urządzenia. W chwili, kiedy używa się takiego tazeru, rozrzuca on setki mikrokulisk z numerem seryjnym. Jest to próba radzenia sobie z ofensywnym użyciem tej z założenia defensywnej broni. Ale na ulicach okazuje do używania urządzeń obronnych, które nie zabijają zdarzają się wyjątkowo często.

Innym popularnym wynalazkiem jest „ognista maczuga”. Nie, nie jest to gaz pieprzowy. Niektórzy pirotechnicznie nastawieni ulicznicy znani byli z tego, że nosili ze sobą zapalniczkę przymocowaną do puszki WD40. Choć może się to wydawać czynem samobójczym, jeśli wziąć pod uwagę, że awaria takiego urządzenia mogłaby kosztować cię w najlepszym przypadku ramię, warto czasem dysponować strumieniem ognia o rozmiarach 2 metry na 60 centymetrów, i to ognia, który trawi ciało ofiary na długo po tym, jak przestanie się ona ruszać. Poza tym teraz już zawsze znajdziesz zapalniczkę w nocnym klubie, kiedy zjawi się obok ciebie jakieś słodkie maleństwo i poprosi o ogień.

Ostrożności nigdy za wiele, kiedy chodzisz po ulicach. Nie trać zimnej krwi i pamiętaj, że we wprawnych dłoniach wszystko może ci nieźle dokopać.

Zasady Czarnego Rynku, Broni i Narkotyków

*Kiedy polujemy, działamy jak jeden umysł
Nasze zbiorcze przepowiednie są tak precyzyjne jak
Brzytwa w mojej kieszeni i bezlitosne jak lód
Powoli topiący się w szklance
Moja jedyna miłość to zapomnienie.
– Boingo, „Pedestrian Wolves”*

Zakupy na Czarnym Rynku

Czarny rynek to nie centrum handlowe. Niektóre rzeczy są tanie i łatwo dostępne, innych nie można mieć za żadną cenę. Wszystko zależy od tego, gdzie jesteś i kogo znasz. Przede wszystkim, dla kogoś o odpowiednich kontaktach nie ma rzeczy nie do zdobycia. Nie ma jednak żadnej gwarancji dotrzymania tajemnicy handlowej – jeśli szukasz wyrzutni rakiet, dowie się o tym wielu ludzi. Im coś jest bardziej nielegalne, tym więcej czasu, pieniędzy, wysiłku i niebezpieczeństw będzie cię to kosztowało.

Aby znaleźć nielegalne towary, gracze muszą wykonać rzut na Spryt + Cwaniactwo. Znalezienie nie oznacza automatycznie zakupu: ten z kolei wymaga pieniędzy i odpowiedniego zachowania. Odpowiednie Zalety (przeznaczaj o nich w **Podręcznikach Gracza** do różnych systemów) mogą zmniejszyć wymaganą trudność rzutu, a czasem sprawią, że pewne przedmioty znajdziesz bez żadnego problemu.



Broń

Pomimo tego, że z handlem narkotykami wiązą się olbrzymie pieniądze, wielu handlarzy posługuje się prostymi narzędziami. Przy ich wyborze biorą pod uwagę takie czynniki jak możliwość ukrycia broni, cena i możliwość straszenia nią. Niektóre z podanych poniżej broni mogą wydawać się „mało wydajne” jeśli chodzi o suche statystyki, ale weź pod uwagę również okoliczności, w jakich się ich używa. Podobnie jak wielu rzeczy na ulicy, również ich łatwo się pozbyć. Po prostu użyj ich i wyrzuć.

Uwagi dla Narratora: Uzależnienie

Wszystkie narkotyki sprawiają, że używający ich ludzie się przyzwyczajają. To przyzwyczajanie może obejmować wszystko między psychiczną chęcią a fizycznym uzależnieniem. Przede wszystkim należy określić długoterminowe działanie uzależnienia. Niektórzy ludzie mogą palić trawkę całymi latami, a potem po prostu przestać z dnia na dzień, a inni szybko przechodzą od kilku dymków do cracku. Choć nie sposób omówić tutaj wszystkich możliwości rozwinięcia się nałogu, spróbujemy podać tu kilka ogólnych zasad.

Substancje, pod których Efektami napisane jest, że „łatwo uzależniają”, szybko stwarzają fizyczną więź z narkomanem. Chociaż niektórzy ludzie uzależniają się łatwiej niż inni, dłuższe używanie takich środków sprawi postaci dużo kłopotów w chwili nagłego ich odstawienia. Im więcej się używa, tym większe uzależnienie i tym trudniej będzie z nim zerwać.

Narkotyki, przy których w rubryce Przedawkowanie zaznaczono, że „uzależniają psychicznie” należą do grupy, która stwarza psychiczną więź, jeśli używa się ich wystarczająco często. Narkotyki te nie są niezbędne do normalnego funkcjonowania, ale takimi się wydają. Wszystko wydaje się nieco łatwiejsze, kiedy pociągniesz rano skrzeta. Regularne używanie wydaje się doskonałym pomysłem, a nagłe rzucenie może sprawić sporo kłopotów.

Inne narkotyki stwarzają pewne uzależnienie przy częstym używaniu, ale pozostawiają nieco więcej swobody. Uzależnienie, czy fizyczne, czy psychiczne, sprawi, że radzenie sobie z narkotykami będzie coraz trudniejsze. Im częściej twoja postać się naćpa, tym bardziej będzie uzależniona od chemikaliów. Branie z umiarem jest jednak łatwiejsze w przypadku innych narkotyków niż te z dwóch pierwszych grup.

Uzależnienie od *czegokolwiek* to równia pochyła. Zwykle najpierw następuje emocjonalne zobojętnienie, przekształcające się w zmiany osobowości. Potem słabnie organizm: zmniejsza się liczba kostek, a nawet niektóre współczynniki w miarę jak postać coraz bardziej pogrąża się w nałogu (bierze coraz częściej i więcej). W końcu zanikają także zdolności umysłowe. Jeśli postaci nie będzie stać na naprawdę wielki wysiłek, dołączy do grona otumanionych, bezmózgich zombie, które przemierzają nocne miasto.

Po co w ogóle brać? Wiele kultur uważa, że rozsądne używanie środków rozszerzających percepcję przynosi wiele korzyści, które równoważą zagrożenia. Mawiają, że uzależnienie mówi więcej o głupocie biorącego niż o sile narkotyku. Inni zatapiają się w zapomnieniu i nie obchodzi ich, co robią z nimi narkotyki. Granica między mądrością i głupotą różni się w przypadku poszczególnych postaci, a filozofia brania narkotyków jest różna w różnych grupach. Sam oceń

Nieuczciwa Walka

Niektóre elementy ulicznego wyposażenia pozwalają na wykonywanie dziwnych manewrów. Inne techniki nieuczciwej walki w ogóle nie wymagają broni, choć do ich wykonania potrzeba pewnych umiejętności. Postać, która „wie o co chodzi” lub trenowała jakąś sztukę walki, może używać ciosów z Tabeli Manewrów Specjalnych. Aby wykonać manewr bez broni, należy posiadać co najmniej trzy kropki w Bójce, a z bronią, co najmniej trzy kropki w Walce wręcz.

Niektóre sztuczki można wykonać tylko określoną bronią – nie można wykonać Podwójnego uderzenia piłą łańcuchową, ani Chodnikopa brzytwą. Przyjmij, że do wykonania tych manewrów można używać tylko podanych niżej broni, z następującymi wyjątkami:

Chodnikop: kolba karabinu, pałka

Rozbrojenie: Każda broń, na którą posiadasz specjalizację. Wymaga zastosowania Bójki.

Podwójne Uderzenie: Kij. Nie do wykonania gołymi rękami.

Kołowrotek: Miecz dwuręczny, kij, siekiera.

Pchnięcie: Floret, włócznia. Nie do wykonania gołymi rękami.

Uderzenie pistoletem: Każda broń palna z twardą rękojeścią. Nie do wykonania gołymi rękami.

Podcięcie: Kij.

Inne uwagi dotyczące używania tych manewrów znajdziesz w tabeli.

Narkotyki i Trucizny

Zwykle najłatwiej znaleźć na ulicy niedozwolone substancje. Chociaż okresy „posuchy” mogą zmniejszyć zapasy i podnieść ceny, większość narkotyków można zdobyć bez większego trudu. Związane z tym niebezpieczeństwa nie wiążą się tylko z samymi narkotykami: źli kolesie (kiedy sprzedawca cię nie polubi i zaatakuje), oszustwa (kiedy ktoś sprzeda ci fałszywkę), wyspy (kiedy aresztują cię gliniarze), napady (kiedy ktoś zastawia pułapkę, by zdobyć twoje pieniądze lub towar), przedawkowanie (kiedy towar jest tak czysty, że aż trujący), ogon (kiedy ktoś śledzi cię, by potem aresztować), albo wielkie rozróby (w czasie których trzecia strona dopada i ciebie, i sprzedawcę).

Każdy narkotyk i trucizna ma następujące cechy: VECTOR (sposób, w jaki jest przyjmowana), Wygląd (jak wygląda), Efekty (co z tobą robi), System (efekty w czasie gry) i Przedawkowanie (co się dzieje, jeśli weźmiesz za dużo). Gracze w **Wampira**, którzy chcą dowiedzieć się, co się dzieje, kiedy ich postać napije się krwi narkomana, powinni zajrzeć do **Wampira Podręcznika Gracza**.

Jeszcze jedna uwaga: istnieje środek o nazwie DMSO, który wymieszany z substancją, którą trzeba wchłonąć lub połknąć, pozwala na przyjmowanie ich przez skórę, w ten sposób poszerzając możliwości trucicieli.

Zakupy na czarnym rynku

Przedmiot	Trudność	Cena
Broń do Walki wręcz, narkotyki, kradzione towary codziennego użytku	5	10-200\$
Ręczna broń palna, unikalne narkotyki, elektronika	6	25-300\$
Karabiny, trucizny, wirusy komputerowe, kradzione samochody, biżuteria, rzadkie zwierzęta	7	200-700\$
Broń automatyczna, zaawansowana elektronika, ludzie	8	300-1 500\$
Wyposażenie wojskowe, cenne towary, dzieci	9	2 000+\$
Broń przeciwczołgowa, pojazdy pancerne, unikatowe dobra	10	3 000+\$

Urządzenia ochronne

(Chronią w Bójce i w czasie Walki wręcz.

Broń palna przebija wszystkie oprócz kamizelki kuloodpornej).

Przedmiot	Klasa Pancerza	Punkty Karne
Kurtka motocyklowa	1	0
Wzmocniona kurtka skórzana	3	1
Hełm motocyklowy	3	0 (chroni tylko głowę)
Kamizelka kuloodporna	3	2
Pokrywa kosza na śmieci	2	(Nic, ale aby jej użyć należy wykonać rzut Zręczność + Walka Wręcz na trudność 6)

Specjalne Manewry

Manewr	Trudność	Obrażenia	Uwagi
Chodnikop	7	+2 kości	Ofiara musi zostać unieruchomiona co najmniej na turę
Rozbrojenie	8	(rozbrojenie)	Atakujący musi wyrzucić co najmniej 3 sukcesy
Podwójne Uderzenie	+1	(broń)	Pozwala na wykonanie dodatkowego ataku bez dzielenia kości.
Kołowrotek	+1	+2 kości	Tracisz jedną kość z sumy kości przy ataku
Pchnięcie	7	+2 kości	Atakujący nie może unikać przez jedną turę po ataku i przed atakiem
Uderzenie Pistoletem	5	Siła +2	
Podcięcie	7	(brak)	Przeciwnik przewraca się

Broń Palna

Broń	Trudność	Obrażenia	Zasięg	Rate	Magazynek	Ukrycie
Pałka	7	*	1	1	3	K
Tazer	3	5*†	10	1	1	K
Ognista maczuga	5	4††	2	1	4	J
Samoróbka	8	3	8	1	1 do 3	K
Obcięta dwururka	6	8	10	2	2	J
Ukryty pistolet	7	4	5	1	1 do 10	Z
Ukryty pistolet półautomatyczny	8	7	100	3	50	Z

* = -2 do wszelkich działań ofiary na turę za sukces

† = nie ma dodatków za sukcesy

†† = podpala

Broń do walki ulicznej

Broń	Trudność	Obrażenia	Ukrycie	Uwagi / (Manewry)
• Broń Tępa				
Pałka policyjna / Tonfa	4	Siła + 2	J	(Kołowrotek)
Butelka	6	Siła	Z	Pęka po jednym ciosie
Mosiężny Kastet / Związane monety	6	Siła + 1	K	
Łańcuch	8	Siła + 2	K	Można dusić, + 1 trudności
Krzesło	7	Siła + 2	Z	Łamie się po trzech ciosach
Ołowiana rurka / łom	5	Siła + 2	J	(Kołowrotek)
Nunchaku	7	Siła + 1	J	(Podwójne Uderzenie)
Gips	7	Siła + 2	Z	Pęka po 4 ciosach
Kij bilardowy	5	Siła + 1	Z	Pęka po 2 ciosach / (Pchnięcie)
Wzmocnione rękawice / buty	7	Siła + 2	Z	(Chodnikop) z metalowymi czubkami
Kij Baseballowy	5	Siła + 2	N	(Kołowrotek, Podcięcie)
Kosz na śmieci	7	Siła + 3	N	„Pęka” po trzech ciosach
Pokrywa kosza na śmieci	5	Siła + 1	N	Służy również jako tarcza
Obciążona torba	6 do 8	Siła + 1 do 3	N	
Klucz francuski	6	Siła + 1 do 3	N	
• Przedmioty Ostre				
Pęknięta butelka – „tulipan”	6	Siła + 1	K	Pęka po trzech ciosach
Antena samochodowa	4	Siła + 1	K	Zwiększony zasięg
Topór	6	Siła + 3	J	Można nim rzucać na 10 metrów, trudność + 1
Maczeta	5	Siła + 3	J	
Rękawica nabijana gwoździami	6	Siła + 1 lub + 2	K	Użycie boli
Nóż do pchnięcia	4	Siła + 2	K	
Brzytwa	5	Siła + 1	K	(Podwójne uderzenie)
Szyba	5	Siła + 4	N	Pęka po jednym ciosie
Nóż sprężynowy	4	Siła + 1	K	(Podwójne uderzenie)
Floret	5	Siła + 3	Z	(Pchnięcie)
Noże do rzucania	6	Siła + 1	K	Zasięg: 10
Bicz	6	Siła + 1	J	Można dusić, Trudność + 1
• Narzędzia elektryczne				
Ręczna wiertarka	8	Siła + 3	J	Nie można wykonać cięcia, (Pchnięcie)
Duża wiertarka	8	Siła + 5	N	Niewygodna; nie można wykonać cięcia
Ręczna piła	7	Siła + 5	P	Pech boli
Piła łańcuchową	8	Siła + 7	N	Pech boli <i>bardzo</i>
Ręczny obezwładniacz	6	4*	K	Patrz „Tazer”
Pistolet na gwoździe	7	3	P	Atak na odległość (Rate 3/ Zasięg 8, Magazynek 30. Patrz w Tabeli).

Ukrycie: Z = widoczne, ale wygląda zwyczajnie, K = możliwe do ukrycia w kieszeni lub ukrytej kaburze, M = można schować pod marynarką, P = można schować pod płaszczem, N = nie można schować.

Narkotyki i Trucizny

(Efekty trwają przez 12 godzin minus Wytrzymałość, chyba że zaznaczono inaczej. Większość narkotyków powoduje niewielkie halucynacje, jeśli bierze się je w dużych ilościach).

Alkohol: VECTOR: oralnie (przez wypicie), Wygląd: płyn, Efekty: euforia, zawroty głowy,

System: -1 Zręczność i Inteligencja za każdą uncję powyżej jednej, Przedawkowanie: odurzenie, utrata przytomności, śmierć.

Amfetamina (speed, proch, PCP): VECTOR: oralnie (połknięcie, wchłonięcie, wstrzyknięcie), Wygląd: pigułki, proszek, Efekty: Ekscytacja, wyostrome zmysły, paranoja, ożywienie, agresja; łatwo uzależnia, System: dodatkowa akcja na turę przez 2 godziny, -1 do wszystkich akcji przez cały następny dzień, możliwe +1 do akcji związanych z atrybutami fizycznymi (PCP), Przedawkowanie: drgawki, trudności z oddychaniem, utrata koordynacji ruchów, atak serca

Depresanty: VECTOR: Oralnie (połknięcie), Wygląd: Pigułki, Efekty: Zmęczenie, letarg, zniechęcenie, słabe halucynacje, System: -2 Zręczność, Umiejętności i Talenty, wykonanie akcji zajmuje więcej czasu, Przedawkowanie: Absolutny letarg, utrata przytomności, śpiączka, śmierć

Kokaina i Crack: VECTOR: Oralnie (wchłonięcie, wstrzyknięcie, wypalenie), Wygląd: proszek, „bryłki”, Efekty: Stymulacja, wyostrome zmysły, paranoja, agresja, łatwo uzależnia, System: 1 dodatkowa akcja na turę, +1 do Percepcji przez 1 godzinę, +1 do wszystkich akcji przez cały następny dzień, Przedawkowanie: trudności z oddychaniem, nieostrość, drgawki, atak serca, śmierć.

Cyjanek: VECTOR: Oralnie (połknięcie, wchłonięcie), czasem kontakt ze skórą (dzięki DMSO), Wygląd: proszek, gaz, Efekty: Zawroty głowy, konwulsje, trudności z oddychaniem, śmierć, System: utrata jednego poziomu zdrowia na turę aż do momentu wyleczenia lub oczyszczenia, Przedawkowanie: Śmierć.

Halucynogeny (LSD, pejotl): VECTOR: oralnie (zjedzenie, wypicie), czasem kontakt ze skórą (dzięki DMSO), Wygląd: pigułki, grzyby, papierki, płyn, Efekty: Zmienione postrzeganie, utrata koncentracji lub nadmierna koncentracja, halucynacje, mdłości, System: -2 lub +2 do wszelkich akcji (zależnie od tego czy nastąpiło rozproszenie czy skupienie uwagi), +1 do Czułości, może stymulować zmysły magiczne lub Nadwrażliwość, jeśli tak zdecyduje narrator, Przedawkowanie: Przerazenie, panika, silne halucynacje lub mdłości.

Trucizny domowego wyrobu: VECTOR: Oralnie, kontakt ze skórą, zastrzyk, Wygląd: Płyn, proszek, Efekty: Zawroty głowy, mdłości, halucynacje, śpiączka, śmierć, System: Obrażenia według życzenia Narratora, Przedawkowanie: Śpiączka, Śmierć.

Marihuana i Haszysz: VECTOR: Oralnie (palenie, zjedzenie), Wygląd: Liście, żywica, Efekty: Euforia, słabe halucynacje, letarg, utrata koncentracji, zmienione postrzeganie czasu przez 1 do 5 godzin, System: w przypadku małych dawek nie ma wpływu, dla większych +1 do trudności wszystkich akcji związanych z atrybutami Umysłowymi, Przedawkowanie: Panika, mdłości, dezorientacja, utrata przytomności, psychiczne uzależnienie.

Opiaty (Heroina, opium, morfina): VECTOR: Oralnie (zażycie, wypalenie), zastrzyk, wygląd: żywica, płyn, Efekty: słabe halucynacje, rozproszenie, letarg, niewrażliwość na ból i inne bodźce, łatwo uzależnia, System: +2 do trudności wszelkich akcji, być może mystyczne doznania, jeśli tak zdecyduje Narrator, Przedawkowanie: Utrata przytomności, śpiączka, zawroty głowy, śmierć.

Surowe Ścieki: VECTOR: oralnie (wchłonięcie, wypicie), Wygląd: Przyprawiająca o mdłości breja, Efekty: zawroty głowy, wymioty, wstrząs wewnętrzny, śmierć, System: pozostawiono do uznania Narratora, być może poważne obrażenia, Przedawkowanie: straszliwa śmierć.

Narkotyki Polepszające Koncentrację: VECTOR: Oralnie (zażywanie), Wygląd: pigułki, Efekty: wyostrome zmysły, zwiększona koncentracja, mdłości, nerwowość, paranoja, System: +1 kość do każdego testu atrybutów Umysłowych, często następuje po nich depresja lub głęboki sen, Przedawkowanie: Panika, przeciążenie zmysłów, drgawki, trudności z oddychaniem, możliwość ataku serca lub psychiczne uzależnienie.

Gaz Łzawiący: VECTOR: Oczy, Skóra, wchłonięcie, Wygląd: gaz, płyn, Efekty: pieczenie oczu, krtani i skóry, napady kaszlu, System: -2 kości do wszystkich testów przez 10 minut po zakończeniu działania gazu, Przedawkowanie: trudności w oddychaniu, czasowa ślepotą lub atak serca.

Sfory i Roje

Chociaż Rozdział Piąty zawiera współczynniki wielu zwierząt, z którymi mogą zetknąć się twoi gracze, o wiele łatwiej i szybciej jest traktować sfory lub roje jako jedność i za pomocą rzutów kośćmi sprawdzać, czy wyrządzają jakąś szkodę postaciom. Przyjmując wyniki rzutów za podstawę możesz ubarwić wszystko narracją.

Każdy z typów zwierząt ma swoje miejsce w tabeli. Rzucaj na Obrażenia na trudność 6 raz w turze i pozwalaj, by gracze unikali lub wyparowywali rany. Obrażenia są zwykle, nie poważne. Sfora atakuje raz na turę każdy z celów, a jej inicjatywa zgodna jest z tą podaną w tabeli.

Jeśli postać wykonuje uniki, może poruszać się normalnie, w przeciwnym przypadku atakujący spowalniając jego ruchy o połowę. Jeśli uda się im uzyskać więcej niż trzy poziomy obrażeń w jednej kolejce (albo jeśli, nie daj Boże, bohater wyrzuci pecha przy uniku), zostaje przewrócony na ziemię i przygnieciony ciałami napastników. Może od tej pory poruszać się o metr lub dwa na turę, a trudność ataku dla sfory spada do 5. Żegnaj...

Rubryka Poziomy Zdrowia mówi o tym, ile ran zadać, by rozproszyć stado. Dodatkowe dwa poziomy obrażeń pozwolą zniszczyć zupełnie napastników. Pistolety, strzelby i niewielkie bronie do walki wręcz (noże, kasty, butelki, pazury, gołe ręce) powodują utratę tylko jednego Poziomu Zdrowia za strzał lub uderzenie (ich działanie obejmuje tylko jedną istotę). Strzelby śrutowe, pistolety maszynowe i duże bronie do walki wręcz (miecze, kije, piły łańcuchowe) zadają normalne obrażenia, podobnie jak ataki obejmujące duże powierzchnie (koktajle mołotowa, burze lodowe, podmuchy wiatru, wybuchy). Roje i sfory nie wyparowują obrażeń.

Zauważ, że zwykle zwierzęta *nie* liczą się jako świadkowie magyi wulgarnej.

Zależnie od rozmiarów sfory, jej działaniom może podlegać dwóch lub więcej bohaterów i tyłu też może odpowiadać atakami. Każdy, kto próbuje pomóc przewróco-

nej postaci również może zostać zaatakowany. W większości przypadków człowiek potrafi uciec stadu lub sfory. Wyjątkiem od tej reguły są stada psów i kotów.

Jeśli Narrator lubuje się w okrucieństwach, może zarażać postacie jakąś chorobą, zakażeniem lub wolno działającą trucizną po ataku odpowiednich istot (szczurów, wściekłych psów itp.) Może to spowodować utratę dodatkowych poziomów zdrowia, a poza tym mieć ciężkie następstwa w narracji („Czujesz, że słabnie. Pokój nie chce przestać się kręcić, a widok wody sprawia, że serce chce wyskoczyć ci z piersi”), dopóki nie zostaną wyleczone.

Przykład: Przeszukując opuszczony magazyn, Sonya Gangrel i Ojciec Shelly słyszą ciche drapanie i warczenie. Po kilku turach tajemniczości i niepewności (odgrywanych aż do bólu przez Narratora) pojawia się przed nimi pies, mieszanka rotweilera i dobermana. Ojciec Shelly próbuje uspokoić psa, a Sonya odkrywa (może dzięki rzutowi na Percepcję i Czujność), że pies jest tylko jednym przedstawicielem większej sfory. Z cieni wyłaniają się psy, powoli i spokojnie, a kiedy przywódca daje szczeniakiem sygnał do ataku, sfora szarżuje.

Obie postacie są otoczone i mogą zostać zaatakowane. Sonya wygrywa inicjatywę i decyduje się wykonać unik, podczas gdy Narrator rzuca sześcioma kośćmi za sforę, która biegnie warcząc i błyskając zębami. Sonya rzuca wystarczającą liczbę sukcesów i dzięki temu wampirowi udaje się uniknąć psów w tej kolejce.

Ojciec Shelly przegrywa inicjatywę i przewraca się pod psią hordą. Sfora osiąga trzy sukcesy: mag rzuca dwa na wyparowania i przyjmuje jeden poziom obrażeń, kiedy pies rozrywa mu rękaw i pozostawia krwawiącą ranę na przedramieniu. Rezygnując z dobroci na korzyść zachowania życia, przywołuje część swej świętej mocy i wulgarnie tworzy kulę ognia (Siły 3, PRIME 2), którą cisną w sforę. Płomienie powodują utratę sześciu „Poziomów Zdrowia”, podpalając jednego lub dwa psy, które uciekają skowycząc. Pomimo tego pozostałe są głodne i atak trwa...

Jeśli Sonya zaatakuje pazurami lub ogniem, odejmie psom dodatkowy jeden „poziom Zdrowia”. Jeśli żadne z dwójki nie ma pod ręką jakiegś większej broni (albo jeśli mag nie zdecydował się na dalsze używanie wulgarnej magyi), najlepiej byłoby dla nich uniknąć, uciekać i mieć nadzieję, że uda im się schować przed psami. A ponieważ magazyn to terytorium sfory, może okazać się to trudne.

Zwierzęta	Obrażenia	Zdrowie	Poziomy	Inicjatywa
Małe robaki	3	5	2	1
Duże robaki	4	7	3	1
Latające robaki	4	5	4	2
Duże latające robaki	5	8	4	2
Ptaki, nietoperze, itp.	5	9	5	3
Szczury	3	7	3	3
Duże szczury (około 30 cm)	4	9	3	3
Naprawdę duże szczury (ok. 60 cm)	5	10	3	3
Dzikie koty	4	6	6	5
Dzikie psy	6	15	4	4
Istoty, które kiedyś były ludźmi	3	20	3	3

Sugerowany materiał źródłowy

Czy moje pocałunki palą?

Czy odbierają ci oddech?

Może się czegoś nauczysz,

Jestem pocałunkiem śmierci

– My Life with the Thrill Kill Kult, „Sex on Wheels”

Atmosfera przesądza o wszystkim w czasie rozgrywania przygód w świecie ulicy. Nieco inspiracji może wiele dać, kiedy tworzy się właściwy nastrój. Niezależnie od tego, czy jesteś graczem, czy Narratorem, polecamy poniższe książki, filmy i artystów.

To sporo materiału – fikcji i nie tylko – na temat wewnętrzznego miasta. Ale pamiętaj, że podane niżej pozycje to tylko wierzchołek góry lodowej. To również dobre miejsce do rozpoczęcia poszukiwań jak każde inne – choć oczywiście każdy lubi co innego. Gwiazdka oznacza oczywiście źródła wysokiej jakości.

Książki

● Baird, Willhelmina – *Crash Course, Clipjoint*

● * Bing Leon, *Do or Die* (trzeba to przeczytać, żeby zrozumieć miejskie gangi)

● Brite, Poppy z., – *Drawing Blood, Swamp Foetus*

● Clark, David Aaron – *The Wet Forever*

● * Collins, Nancy – *Midnight Blue*

● * Gibson, William – *Neuromancer, Graf Zero, Mona Lisa Turbo, Wypalić Chrom*

● * Ice T – *The Ice Opinion*

● James, Del – *The Language of Fear*

● Janowitz, Tama – *Slaves of New York*

● Jeter, K. W. – *Farewell Horizontal, Dr. Adder*

● Kadrey, Richard – *Metrophage*

● Koja Kathy – *The Cipher*

● Lewitt, S. N. – *Cybernetic Jungle*

● Mailer, Norman – *Amerykański Sen*

● Petersen, Gail – *The Making of a Monster*

● Roche, Thomas S. – *Noirotica* (ed.)

● Rolfe, Peter & Greeson, Zelma – *Gangs USA*

● Sterling, Bruce – *Globalhead, Mirrorshades*

● Swanwick, Michael – *In the Drift*

● * Vachss, Andrew – *Flood, Strega, Blue Belle, Sacrifice, Born Bad, Shella*

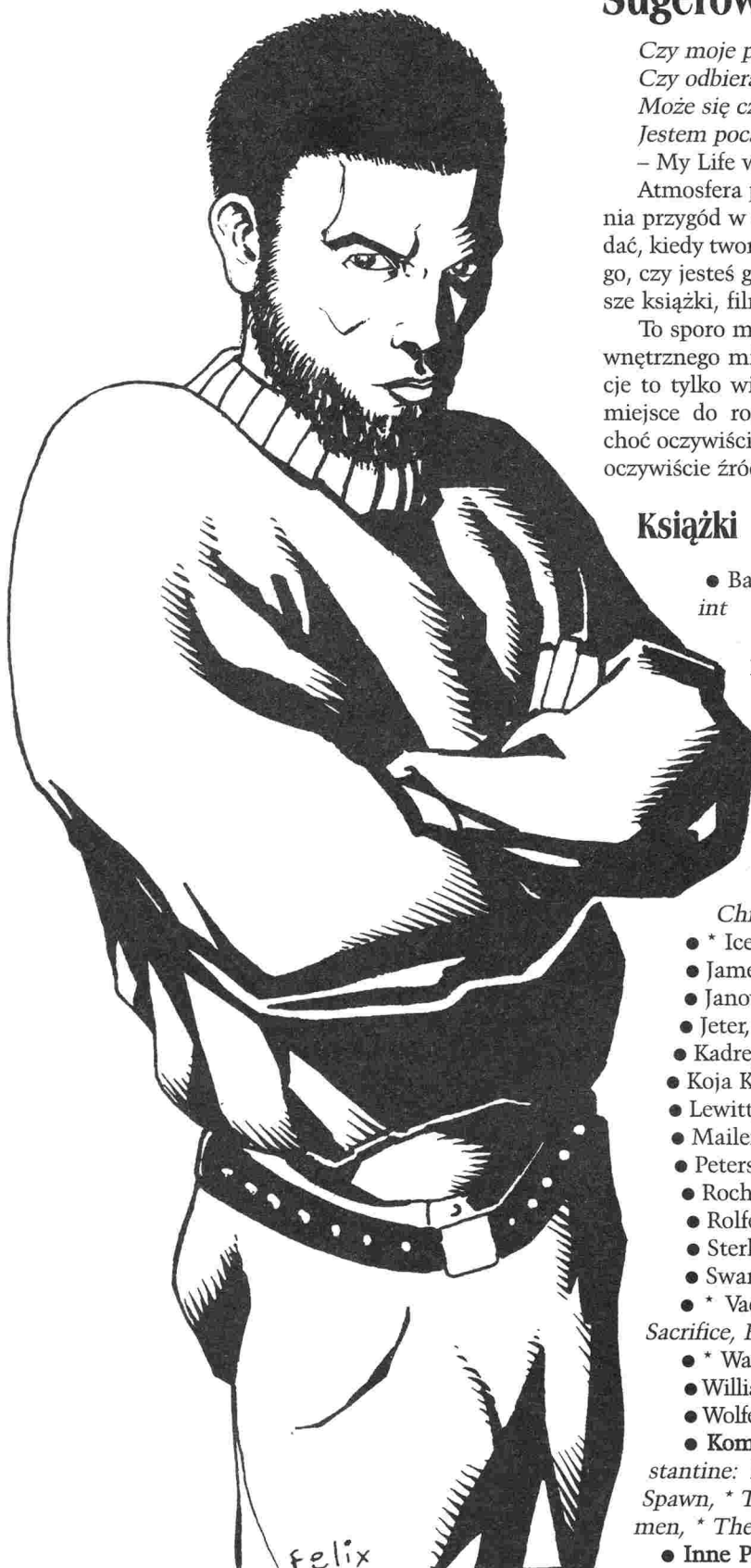
● * Wambaugh, Joseph – (wszystko)

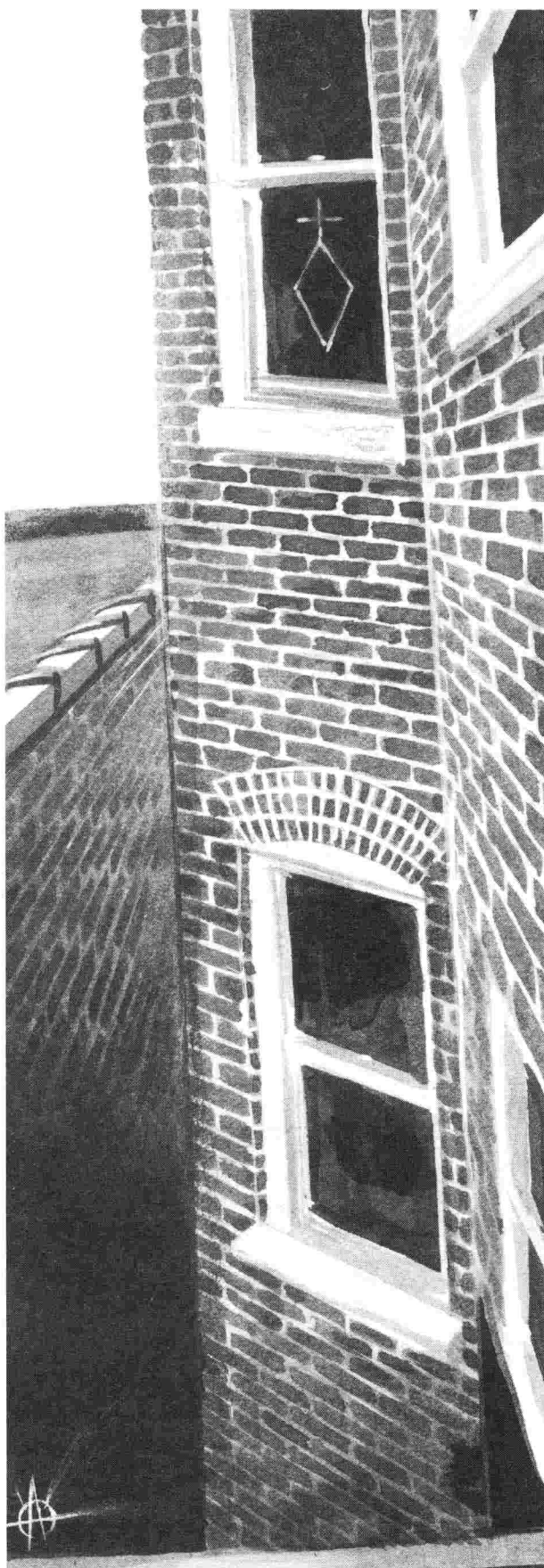
● Williams, Walter Jon – *Hardwired, Stacja Aniołów*

● Wolfe, Thomas – *The Electric Kool-Aid Acid Test*

● **Komiksy** – Ronin, * Sin City, * John Constantine: Hellblazer, * The Invisibles, The Crow, Spawn, * The Maxx, Amerikan Flagg, ** The Watchmen, * The Dark Knight Returns

● **Inne Podręczniki do Gier** – * Dark Champions: Heroes of Vengeance, An Eye for an Eye (Hero Ga-





mes/ICE), *Underground* (Mayfair Games), *SLA Industries* (Wizards of the Coast), *Kult* (Metropolis), *Shadowrun* (FASA), *Voodoo: the Shadow War* (Steve Jackson)

● * *Inne książki White Wolf* – *Chicago*, *L. A.* oraz *D. C. By Night*, * *Klub Sukuba*, *Rage Across New York*, *Anarch's Cookbook*, *The Book of Chanties*, *Clanbook Settite i Nosferatu*, *Kult Ekstazy*, *Technokracja*, *Progenitorzy*.

Filmy

Istnieje zbyt wiele filmów o „złych ulicach”, by je tu wycisnąć. Te poniżej zawierają charakterystyczny nastrój, który można wykorzystać przy grze w *Maga*.

** *Kruk*

* *Drabina Jakubowa*

The Warriors

* *Mechaniczna Pomarańcza*

* *Candyman* (zapomnij o kontynuacji)

* *Terminator* (Pierwsza część. *TII: Noc Sądu* ma wiele efektów specjalnych, ale oryginał lepiej przedstawia atmosferę ulicy)

Batman, *Powrót Batmana*

* *Łowca Androidów*

* *Clockers*

Czarny Deszcz

* *Chłopcy z Ferajny*

Lost Angels

* *Rób, co należy*

** *Strange Days*

* *The Basketball Diaries*

* *Robocop* (*Robocop II* jest głupi, ale ma momenty.

Trzecia część nie jest warta ceny wypożyczenia)

Nieśmiertelny (Powinien być tylko jeden!)

* *Kolory*

Predator II

Atak na 13 Posterunek

Noc Sądu

Wielka Draka w Chińskiej Dzielnicy

Sok

Ucieczka z Nowego Jorku

** *Fisher King*

Żona Rzeźnika

Bullet to the Head

Kids

Hardboiled

Życie Carlita

Dear Presidents

* *Desperado*

* *El Mariachi*

Król Nowego Jorku

Menace II Society

Mobsters

* *Opowieść Bronxu*

New York City

** *Pulp Fiction*

* *Sid i Nancy*

Something Wild

The Killer

Trespass

*Prawdziwy Romans

Hardcore: The Films of Richard Kern, Vols I & II
(Zbiór prac awangardowego autora).

Muzyka

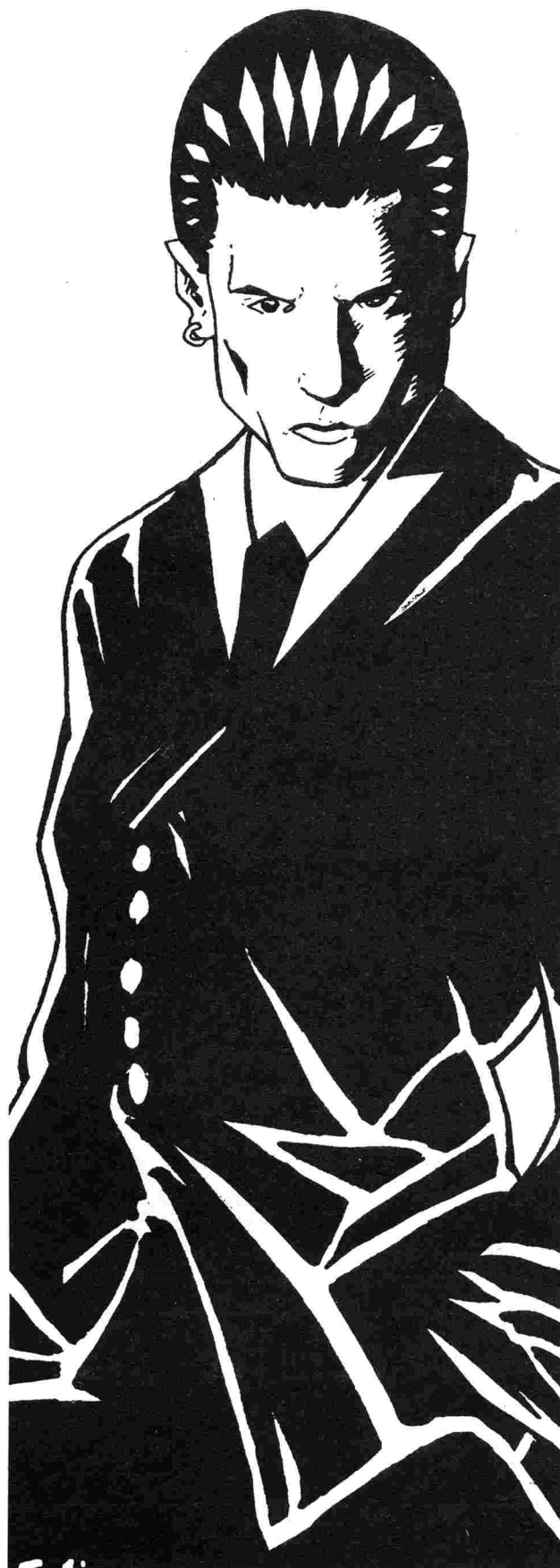
Stanowi ona nieocenione narzędzie przy opowiadaniu miejskich historii. Ci artyści naprawdę rozumieją nastrój Gotycko – Punkowy

- **Rock:** Guns & Roses, Concrete Blonde, Sisters of Mercy, Rollins Band / Black Flag, Body Count, Killing Joke, Danzig, Liars in Wait, The Nails, Fear, Suicidal Tendencies, Bang Tango

- **Rap / Hip Hop:** Ice-T, N. W. A., Ice Cube, Blak Czer, Chalice, MC Pooh, Sir Mix-a-Lot, Public Enemy

- **Techno / Industrial:** Nine Inch Nails, KMFDM, Ministry, Front 242, Die Warzau, My Life with the Thrill Kill Kult

- **Ścieżki Dźwiękowe:** *Colors*, *The Crow* (obie części), *Repo Man*, *Judgment Night*, *Hardware*, *Basketball Diaries*, *Strange Days*



CENA PRZEZNACZENIA

Test

Mokry asfalt odzwierciedlał neony i ciemność równie beznamiętnie. U moich stóp leżało kolejne życie. Przełknąłem ślinę, klęknąłem i poczułem jej przerywany puls. Poglaskałem jej policzek. Dotyk anioła śmierci. Miałem zaciśnięte gardło: Po co zostałem? Jakby udzielając mi odpowiedzi, umierająca dziewczyna wyszeptała:

– Obejmij mnie.
– Za jaką cenę taka moc? – zapytał Siehchang. Po chwili znowu. – Za jaką cenę taka wiedza?

Milczałem. Jak mogłem odpowiedzieć?

– Istotnie – odrzekł. – Któż może zapłacić cenę przeznaczenia?

— Kiki Siehchang, Mistrz Verbeny, z *Dialogów Siehchang i Ortegi*.

Cena

Ulice nieustannie zadają pytania. Ta książka udziela wielu odpowiedzi, które mogą się przydać Gotycko-Punkowej drużynie. Na jej stronach gracze i Narratorzy znajdą postacie, miejsca, nowe zasady, uliczne wyposażenie i niektóre z gorzkich prawd na temat miejskiego koszmaru, w tym:

- Wycieczka, w której przewodnikiem jest ktoś, kto dobrze zna ulice.
- Tuziny postaci, miejsc i broni, oraz szczegóły dotyczące zorganizowanej przestępczości.
- Materiał źródłowy do Maga, Wampira, Wilkołaka, Upiora, a nawet Odmieńca.



www.isa.pl

ISBN 83-87376-37-X



9 788387 376376

WW 4040PL