

S ENSACJA I P RZYGODA

Gang Ropuszona

„Cyngle Ropuszona najgroźniejszymi pionkami na planszy kryminalnej stolicy!”, „Gang Samotnika z Białowieży kuźnią przestępczych talentów!”, „Krwawy festyn na pikniku w Kielcach!”. To tylko kilka z nagłówków prasy sensacyjnej, która żyła brawurowymi napadami i przedsięwzięciami być może najsłynniejszego z gangów międzywojennej Polski. Jak kraj długi i szeroki nie było bandy gorszych zwyrodniałców niż szajka Ropuszona, który przez wiele lat wodził za nos najsłabniejszych śledczych policyjnych. Kto wie, być może z tymi arcyzbrodniarzami zmierzą się Wasi bohaterowie?

Wszystkie postaci poniżej to Figury. Ropuszon nawet podwójna.

Ropuszon alias Nogawicki

Jego prawdziwe nazwisko znane jest zapewne tylko najbliższemu, no i gliniarzom z Centralnej Służby Śledczej, dla pozostałych Ropuszon jest po prostu Ropuszonym, a i to tylko za plecami, bo oficjalnie Wielmożnym Panem Nogawickim, herbu Lew. Jak inaczej zwracać się do ojca chrzestnego jednej z największych szajek II Rzeczypospolitej, który ma równie dobre kontakty z włoską mafią, cynglami Papy Tasiemki czy politykami ze stolicy? Obecnie Ropuszon trzęsie światem przestępczym Warszawy, choć organizacja ma duże wpływy także w Krakowie oraz Polsce B, z której wywodzi się Rondel. Mało tego, sięga już przez granicę, organizując przemyt do Niemiec, czy inicjując kontakty handlowe z włoskimi mafiosami.

Szef szajki jest człowiekiem obfitym i rozległym (ostatni, który nazwał go grubym sprawdził głębokość Wisły w Kazimierzu, niestety z nogami w wiadrze pełnym betonu –



okazało się, że mimo ksywy Bóbr, nie umiał pływać). Jak lubi mawiać, owa obfitość to nie tylko wyraz jego siły i wpływów, ale także ogromnego i wspaniałomyślnego ducha. Lubi się dobrze ubrać i nieźle zjeść, czego wyrazem są wieczorne wyprawy po warszawskich restauracjach.

Szajka Ropuszona specjalizuje się w przemyśle (alkohol, antyki, broń), paserstwie (bliskie kontakty z Papą Tasiemką) oraz grach hazardowych. Należą do niego trzy kasyna w Warszawie i jedno w Krakowie, poza tym kontroluje kilkanaście restauracji i knajp oraz posiada wielką posiadłość w Puszczy Białowieskiej, gdzie chętnie odpoczywa od miejskiego zgiełku. Owa pustelnia tak naprawdę jest twierdzą strzeżoną przez gangsterów oraz najnowsze systemy alarmowe, bowiem szef szajki dorobił się niejednego wroga.

Cechy: Duch k10, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k8
 Umiejętności: Prowadzenie k6, Odwaga k10, Przekonywanie k8, Rzucanie k8, Skradanie k12, Sposzregawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Wspinaczka k8, Wypytywanie k12, Zastraszanie k10.
 Charyzma: +4 Tempo: 5, Obrona: 7, Wytrzymałość: 8
 Zawady: Chciwy, Grubas, Mściwy
 Przewagi: Animusz, Charyzmatyczny, Dla Kurazu, Do szturmów, Obrzydliwie bogaty, Nie do ruszenia, Wyjątkowo opanowany, Urodzony przywódca, Szycha, Zaprawiony w walce.
 Sprzęt: Co mu się zamarzy.

Lucjan Rondel

Prawa ręka Ropuszona. Lojalny, pracowity i pokrecony niczym marcowy zajac. Pan Lucjan bowiem, choć na co dzień jest świetnym organizatorem, erudyta o wysokiej kulturze

osobistej oraz głową większości legalnych i nielegalnych operacji szajki, to niejednokrotnie stanowi czynnik, za sprawą którego perfekcyjnie przygotowane akcje zmieniają się w chaotyczne widowisko z kategorii „światło, dźwięk, wycie syren i terkot tommygunów”. Wszystko za sprawą feralnego postrzału w głowę, jakiego Rondel doświadczył podczas wojny polsko-bolszewickiej. Raz jeden wychylił się z okopu i obudził się w lazarecie, z dziurą po kuli z sowieckiego mosina w czaszce. „Cud nad Wisłą” śmignął co prawda młodemu porucznikowi (za przeproszeniem) koło głowy, ale dzięki temu zapoznał się z Ropuszonem, który wówczas dostarczał mundury i ekwipaż polskiej armii. Właśnie na rok 1920 datują się początki przyjaźni obu panów, toteż Ropuszon niejednokrotnie wybaczał swemu kompanowi co bardziej malownicze wpadki, zwykle przy tym mówiąc sentencjonalnie: „Bo wiecie, Rondel dostał od Sowietów w garnek”.

Lecz do rzeczy, na czym polega defekt niebywale uzdolnionego gangstera? Karabinowa kula widać musiała solidnie namieszać we łbie, bowiem Rondel ma dwa oblicza. Czasem jest uśmiechniętym, dowcipnym i niezwykle grzecznym człowiekiem. Innym razem staje się głośnym, złośliwym i wybuchowym, co zazwyczaj w równym stopniu zaskakuje przeciwników Rondla co i jego kompanów.

Przez długi czas Rondel handlował bimbrem w świętokrzyskiem (głównie w Kielcach), tam też zresztą cudem uniknął aresztowania, gdy policja wpadła na trop jego szajki. Niektórzy mówią, że wykpił się, sprzedając swoich kompanów. Jeśli to prawda, z pewnością jest ktoś, kto z zemsty zapodałby kosę porucznikowi Ropuszona.

Cechy: Duch k10, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k8
 Umiejętności: Prowadzenie k8, Walka k8,

Odwaga k12, Zastraszanie k10,
Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8,
Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k8
Charyzma 0; Tempo 6; Obrona 6,
Wytrzymałość 7
Zawady: Krwiożerczy, Obowiązki (Gang),
Poszukiwany
Przewagi: Czujny, Baczność!, Koneksje
(Gang), Zabójczy strzał, Podwładni, Rock
and Roll
Sprzęt: Tommy Gun.

Myszasty

Apaszowska legenda Warszawy, z naciskiem na Pragę i Czerniaków. Czerwona chustka w białe grochy pod szyją, bandytka na nieforemnej czaszce opadająca niemal na oczy, wargi wiecznie skrzywione w wyrazie niechęci do otaczającego świata i poplamione spodnie. Lecz nie aparycją Myszasty zarobił na swą pozycję w gangu, lecz ciężką pracą i znajomością materiałów palnych. Najkrótszą definicję kunsztu „wasiawiaka” podał komisarz Przygoda: „Temu sukinkotowi robota pali się w rękach”. Myszasty jest najzdolniejszym arsonistą w Polsce (jeśli nie Europie). Ten maestro miotacza ognia i wirtuoz butelki z benzyną potrafił skutecznie przekonać restauratorów do współpracy z Ropuszonym. Innym razem podczas wyjazdowej akcji w Danzig miał jedynie odwrócić uwagę policji od chłopaków Ropuszona, a nieomal doprowadził do eksplozji amunicji składowanej w porcie i to w dniu, kiedy jakiś cholerny pancernik szkolny odwiedził kurtuzynie Wolne Miasto Gdańsk. Cholera wie, co by się stało, gdyby te kilkadziesiąt pocisków do haubic wypieprzyło w powietrze.

W wolnych chwilach Myszasty wciąga na swój po wielokroć złamany nos okulary w drucianej oprawie i wczytuje się w kolejny, poplamiony zeszyt z serii „Ilustrowane Przygody y Peregrynacje”. Z jakiegoś powodu

umiłował sobie tandetne historie o kowbojach, bowiem, jak sam twierdzi: „Sam bym tych Indian powystrzelał”. Równie mocno nienawidzi „chatraków” (śledczych czy agentów policji) czy „garbusów” (tajniaków i konfidentów).

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k12, Walka k8, Wiedza (Wysadzanie) k12, Wypytywanie k6, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,
Wytrzymałość: 6
Zawady: Lojalny
Przewagi: Gadżet (*Plama*, miotacz ognia, działa jak *rozprysk*.) Warszawski Cwaniak, Ukochana broń (*Plama*), Ułańska fantazja, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: pistolet (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1), *Plama*

Herr Ramel, Ramello, Ramelstein

Człowiek wielu twarzy i imion. Jedni mawiają, iż jest Niemcem z Breslau, dla innych to żydowski bankier z Berlina albo polski gangster z Nowego Jorku. Są też tacy, wedle których to arystokrata włoski, renegat, który swego czasu dopuścił się niejednej zbrodni, pracując dla sycylijskiej Cosa Nostry. Obecnie zamieszkuje Breslau, gdzie zarządza interesem Ropuszona w Niemczech. Prawdopodobnie ma kontakty z wywiadem, pytanie tylko z którym? Abwehra? Wydziałem II SG? Francuskim Deuxieme Bureau? Angielską Secret Intelligence Service? A może jakąś egzotycznym wywiadem azjatyckim? Cóż, herr Ramel to człowiek tajemniczy i zapewne uwikłany w wiele zbrodniczych przedsięwzięć. Znany jest z zamilowania do luksusowych aut sprowadzanych zza oceany,

obecnie jeździ luksusowym Duesenbergiem z poprawionym silnikiem.

Jedno jest pewne, herr Ramel nikomu nie ufa. Swe interesy z Ropuszonym zawsze omawia bezpośrednio, podczas wizyt w Warszawie lub Białowieży. Dba też o to, by powszechnie była znana jego niechęć wobec szefa szajki. Genialny umysł przestępcy wykoncypował sobie, że to uchroni go przed ewentualnym aresztowaniem.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6,

Zręczność k8

Umiejętności: Prowadzenie k8, Odwaga k8, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k4, Walka k10, Wypytywanie k8, Zastraszanie k8

Charyzma: +2 Tempo: 6 Obrona: 7

Wytrzymałość: 7

Zawady: Arogancki, Kulawy,

Przewagi: Dla Kurażu, Dziewięć Żywotów,

Koneksje (Ropuszon, Mafia w USA,

Camorra, Irlandzkie gangi) Nie do ruszenia,

Obrzydliwie bogaty, Wyjątkowo opanowany, Szycha, Zaprawiony w walce.

Sprzęt: Elegancki pistolet (12/24/48, obr.



2k6, SzS 1, PP 1, dublet), cokolwiek mu będzie potrzebne.

Shlaufuks alias Belfer.

Thomas, bo tylko tyle o nim wiadomo, to „namiestnik” Ramelsteina na Niederschlesien i jeden z najlepszych cyngli – pracował dla Cosa Nostry, Camorry, SG – a nawet dla Gangu z Gustin i Watykanu. Ksywę zawdzięcza podobno temu, że pracował w tym zawodzie. Mówi się też o tym, że w napadzie szalu zabił rodzica, który nie przejmował się tym, iż jego dziecko nie odróżnia deklinacji od koniugacji. Z więzienia wyszedł od razu na wojnę, gdzie był niesamowitym strzelcem wyborowym, co przydało się później. W latach 20 wystrzelał sobie drogę do bogactwa, a kiedy poprzedni członek gangu trzęsący Niederschlesien poszedł na układ wobec Ecka, radcy kryminalnego z Breslau, Belfer wybił jemu oraz samemu Eckowi ten pomysł z głowy.

Teraz Shlaufuks obstawia dla Ramello i Ropuszona drogi przemytu z Rzeszy do Polski i odwrotnie. Ostatnio też zaczął działać na własną rękę i z niejakim Wirkiem z Lublina (nie wiadomo, skąd znajomość, ale wydaje się, że to jeszcze wojenna przyjaźń) zaczął handlować złotem – dziwnie przypominającym stare rosyjskie medale i inne antyki. Ramelstein dostaje z tego działkę, więc przymyka na to oko. Choć sądząc po tym, że pojawiły się także medale Lenina (czyste złoto) – może i ma w tym jakiś głębszy interes?

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k10, Rzucanie k10, Skradanie k12, Spozstrzegawczość k10, Wspinaczka k8, Wypytywanie k8, Zastraszanie k8 oraz Strzelanie k6 i Walka k12 lub Strzelanie k12 i Walka k6, zależnie od modus operandi.

Charyzma: 0 (-4) Tempo: 6, Obrona: 6 lub 9,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Krwiożerczy, Mściwy
Przewagi: Akrobata, Czujny, Garda, Szybki cios, Sokole oko, Opanowany, Dobywanie, Złodziej

Sprzęt (współczesny): Pistolet 9 mm (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1, dublet), karabin snajperski (50/100/200, obr. 2k10, SzS 1, PP4, nieporęczna, broń ciężka), nóż (Si+k4), tłumik

Zdolności specjalne:

Trucizna: Zabójcy często posługują się trucizną, która sprawia, że ofiara musi przetestować Wigor -2. W razie niepowodzenia, kona w 2k6 rund.

Dr Tomasz Tomaszewski ps. „Tomek”

Wydaje się, iż to człowiek z zupełnie innej bajki, jednak tam, gdzie Miazga i Szczeka nie podolają Ropuszon wysłał doktora Tomaszewskiego, „Tomka”, którego uważa za swego najlepszego „agenta”. Tomaszewski, prawnik z Krakowa, wywodzi się z inteligentkiej rodziny, która od kilku pokoleń obraca się w intelektualnym i artystycznym świecie krakowskiej bohemy. Układny i grzeczny adwokat, który nieraz wyciągnął z opresji chłopaków Ropuszona, którzy zostali przymknięci przez gliniarnię (rzecz jasna „za niewinność”). Dość rzec, że nikt tak jak Tomaszewski nie potrafi rzucić klasyczną „kurwą macią”, wplótlszy ją wcześniej w na wpół zrozumiały wywód prawniczo-literacki.

W wolnych chwilach dr Tomaszewski zmagają się z powieścią, nad którą pracuje od kilku lat. Ciągłe powtarza, że zakasuje Dołęgę-Mostowicza, gdy wreszcie opublikuje swoje dzieło życia inspirowane pracą dla Ropuszona. Nie wiedzieć, czemu Ropuszonowi raczej nie uśmiecha się sukces literacki „Tomka”.

Może obawia się, że zostanie zapamiętany jako nowy Dyzma?

Największą tajemnicą Tomaszewskiego jest fakt, że z pochodzenia jest Twardowski! Po swoim prapradziadku odziedziczył księgozbiór i talent magiczny, który pozwolił mu przeżyć w specyficznym środowisku, w jakim się obraca.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k12, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Przekonywanie k12, Rzucanie czarów k8, Skradanie k6, Spostzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza (tajemna) k8, Wiedza (prawo) k12, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Arogancki, Lojalny, Kiepski wzrok

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (magia), Nowa moc, Punkty mocy, Skarbnica wiedzy

Sprzęt: Elegancki garnitur, laska ze sztyletem (Si+k4, Obrona +1)

Moce: *Pocisk, pancierz, wykrycie/ukrycie mocy, przykręcenie/podkręcenie, rozproszenie, oświetlenie*, 25 punktów mocy.

Miazga & Szczęka

Jeden wysoki, drugi niski, jeden zadziorny, drugi spokojny. Obaj lysi. Cyngle Ropuszona, dla których nie ma roboty, która byłaby „zbyt mokra”. Mówiąc w skrócie – Flip i Flap przestępczości II RP. O ile tylko komikom przystoi się obnoszenie z pistoletami maszynowymi. Jeden z nich zawsze towarzyszy szefowi, a jeśli kiedyś zobaczysz w towarzystwie Ropuszona obu, w dodatku trzymających futerały do altówek, to wiedz, że coś się dzieje. Nie uplynie chwila, jak

„muzycy” o zakazanych gębach dobędą tommygunów i naszpikują kogoś kilogramem ołowiu.

Na mieście znani są jako „Cholerne bliźniaki”, bowiem nie tylko najczęściej działają w zespole, ale także legendarne stały się ich zdolności preczowania niebezpieczeństwa. Kiedy zaatakujesz Szczękę, możesz być pewien, że zaraz pojawi się Miazga ratować kumpla. Spróbuj coś kombinować przeciw Miazdze, a Szczęka zaraz zjawi się i obje ci mordę, pardon, szczękę. Zdaje się, że chłopaki mają wbudowany w lepetynę szósty, siódmy i ósmy zmysł, sonar, radar i cholera wie, jakie jeszcze ustrojstwo. Tak czy inaczej wykryją każde zagrożenie, o ile tylko nie pochodzi od płci odmiennej. Niestety obaj w obecności kobiet miękną niczym wosk. Niestety połowa populacji Ziemi dla „Bliźniaków” to prawdziwe femmes fatales. Ropuszon już się nauczył, by nie kierować chłopaków do akcji, jeśli na miejscu będzie jakaś baba.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Spostzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -2 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 7

Zawady: Wredny

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Charakterny, Grad ciosów, Krzepki, Paskudna Walka, Rock and Roll, Sokole oko.

Sprzęt: Nóż lub gazurka (Si+k4), pistolet (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1). Na akcje mają broń automatyczną.

Zasówka

Drugi kasiarz Rzeczypospolitej, tak przynajmniej nazwały go „czerwoniaki” w całym kraju. Dla Zasówki był to nie tyle policzek, co zwyczajny strzał w mordę. No bo dlaczego jakiś Szpicbródka miałby być

lepszy od niego? Chętnie się weszło na stało w nawyk kasiarzowi szajki Ropuszonna, stąd zresztą wziął się jego pseudonim. Kiedyś podczas napadu na Bank Regens-tahl w Warszawie rzucił lekko, patrząc na masywną, szyfrową kasę pancerną: „Dla mnie to jak otworzyć zasuwkę”. Jasne, otworzył, choć wcześniej zwarł instalację alarmową i sprowadził Miazdze i Szczęce na głowy pół Wydziału Rejestracyjno-Pościgowego. Stąd też taki a nie inny zapis ksywy. Zasów-ka każdy szyfr złamie, każdy zamek otworzy, każdą kasę rozpruje, ale zawsze coś przy tym spieprzy, co w połączeniu z odpalami Rondla i nerwością „Bliźniaków” daje niezwykłą mieszankę wybuchową.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k12, Spostrzegawczość k10, Walka k6, Wspinaczka k8, Włamywanie k12, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k8
Charyzma: 0 Tempo: 6, Obrona: 5, Wytrzymałość: 5

Zawady: Chciwy, Honorowy
Przewagi: Akrobata, Unik, Opanowany, Złodziej

Sprzęt: Niewielki pistolet (10/20/40, obr. 2k6, SzS 1), komplet wytrychów, sprzęt do wspinaczki, maska, stetoskop.

Alex von Chavoz

Obecnie mieszkaniec Stettina, spokojny zegarmistrz posiadający swój zakład niedaleko dzielnicy portowej. Jeśli wierzyć jednak plotkom, z pochodzenia Alex jest Norwegiem, który z niewiadomych przyczyn posiadał obywatelstwo niemieckie i osiadł na stałe w mieście. Co więcej, potrafi zorganizować dowolne materiały z dowolnego regionu świata. Zapewne posługuje się przy tym liczną siecią kontaktów wśród marynarzy dowolnej narodowości.

Dodatkowo, chodzą słuchy że od co najmniej kilku lat utrzymuje potajemne kontakty z herr Ramelem z Breslau. Nikt nigdy nie widział, by ta dwójka była na tyle nieostrożna, by spotkać się w cztery oczy, półświatek przestępczy wie jednak swoje.

Policja, mimo wielu tropów prowadzących wprost do zegarmistrza, nie jest w stanie powiązać wprost tą skrytą postać z wieloma spektakularnymi kradzieżami, jakie miały miejsce w Stettinie i okolicy. Ten niepozorny z wyglądu człowiek zdaje się być w paru miejscach naraz oraz wiedzieć wszystko, co się dzieje w mieście, pozornie nie opuszczając swojego zakładu.

Cechy: Duch k8, Siła k10, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Prowadzenie k8, Walka k10, Odwaga k10, Zastraszanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Wypytywanie k10
Charyzma: +0, Tempo: 6, Obrona: 7, Wytrzymałość: 6

Zawady: Arogancki, Chciwy, Zobowiązanie (wobec Herr Ramela)

Przewagi: Krzepki, Zaprawiony w walce, Szybki cios, Nerwy ze stali

Sprzęt: Kolt .45 (12/24/48 2k6+1 SzS 1 Strzały: 7 PP1).