

Miedziane Szczury

Autor: Tomasz Misterka

Informacje ogólne

Organizacja szpiegowska skupiająca ludzi z różnych warstw społecznych.

Początkowo była to siatka wywiadowcza jednego z Państw-Miast. Rozciągnięta na całą krainę, usamodzielniała się i obecnie skorzystać z jej usług może każdy, kto ma odpowiednią ilość gotówki.

Zbudowana na kształt mafijny, opiera się na ścisłej konspiracji.

Plotka głosi, że każde miasto ma swojego rezydenta – Wielkiego Szczura, który werbuje miejscowych ludzi zgodnie ze swoim kluczem.

Znakiem rozpoznawczym członków grupy są wytatuowane częściowo szczury. *Im wyżej ktoś stoi w hierarchii, tym tatuaż szczura jest bardziej kompletny. Tatuaze opowiadają również historię awansów danej osoby w organizacji. Jeśli ktoś nie był Ogonem, nie będzie miał na swoim tatuażu ani jednej pętli na ogonie. Jak się łatwo domyślić, Pazurem lub Siekaczem zostaje się już do końca życia, nawet jeśli aktualną pozycją jest Kałdun lub Łeb.*

Struktura organizacji

- **Ogony**, to najliczniejsza grupa uliczników, żebraków i włóczęgów, znoszących zasłyszane i zdobyte informacje do punktów kontaktowych, zwanych w slangu **czarną dupą**. Takie informacje może przynieść każdy, kto chce współpracować z organizacją, zawsze jednak jest najpierw sprawdzany i wprowadzany przez zaufane ogony. Jeśli podejmuje stałą współpracę, najęty tatuażysta wykonuje mu na przedramieniu *dziarę w kształcie końcówki szczurzego ogona z jedną pętlą*. Daje mu to wstęp do czarnej dupy i prawo do najniższej wypłaty za informacje oraz korzystania ze schronienia, jeśli będzie musiał na jakiś czas się ukryć. *Najstarsze stopniem ogony mają wytatuowany ogon zawinięty w potrójną, spiralną pętlę*. Niektóre z nich, tworzą własne siatki wywiadowcze, z młodszych ogonów.
- **Kopacze**, to członkowie szczurów, którzy dokonują wstępnej weryfikacji i uporządkowania otrzymanych informacji. To oni decydują, o nagrodach i awansach dla bardziej zasłużonych ogonów. Oni też wydają zlecenia na zdobycie konkretnych (lepiej płatnych) informacji. Mają też bezpośredni kontakt z Pazurami i Kałdunami. Większość Kopaczy to przywódcy lokalnych szajek bandyckich, ale trafiają się wśród nich również „zwykli” agenci, trudniący się na co dzień wynajmowaniem najemników i robotników sezonowych. Istnieje również specjalna kasta Kopaczy, pracująca bezpośrednio dla Kałdunów. To informatorzy pozyskujący informacje handlowe – celnicy, subiekci, księgowi. *Tatuaż Kopaczy obejmuje trzykrotnie zwinięty ogon, kawałek tylnej części ciała i dwie łapy – przednie lub tylne, w zależności od ich przynależności.*

- **Kałoduny** to pośrednicy między Kopaczami i Głowami. To najczęściej kupcy i bogaci rzemieślnicy, dla których informacja jest towarem obracającym w wewnętrznych kręgach. Kałoduny przyjmują również bezpośrednio mniejsze zlecenia, od „biedniejszych” kontrahentów. *Ich tatuaż przedstawia bezgłowego szczura z ogonem i czterema łapami.*
- **Pazury** to członkowie szczurów, odpowiedzialni za swoiście rozumiany porządek. Jeśli ktoś na mieście skrzywdzi Ogon i dojdzie to do Kopacza lub Kałoduna, może się liczyć z wizytą Pazurów. Działa to również w drugą stronę – szczury złapane na zdradzie lub nieuczciwości względem pozostałych członków organizacji mają zazwyczaj krótki i nędzny żywot, bez względu na ich pozycję. Próba oszukania innego członka organizacji jest również traktowana surowo, ale z takiej nauczki można się jeszcze wylizać. *Tatuaż Pazurów jest bardzo podobny do tego, który posiadają Kopacze lub Kałoduny – w zależności od tego, komu podlegają, ale ma nałożony dodatkowy kolor lub pogrubienie na pazury u łap szczura.*
- **Łby** należą w większości do wyższych sfer. Bogaci kupcy, magnateria, dostojnicy kościołów. To oni przekazują Kałodunom lukratywne zlecenia na zdobycie konkretnych informacji i ostrzegają o niebezpieczeństwach idących „z góry”. W sferach, w których obracają się Łby, brutalne i proste rozwiązania, preferowane przez Pazury nie byłyby mile widziane. Do zleceń mających na celu wyeliminowanie przeciwników, używani są Siekacze. *Tatuaż łbów wyobraża szczura, pozbawionego wąsików.*
- **Siekacze** to organizacyjne określenie wyszkolonych zabójców, pozostających do wyłącznej dyspozycji Łbów. Ich mityczne dokonania z zakresu ekshumacji, są jedną z podwalin sukcesu Miedzianych Szczurów. Oczywiście ich również można wynająć, korzystając z pośrednictwa Łbów. W tym wypadku stawki nie zawsze są przeliczane wprost na brzęczącą monetę. Charakterystyczny obyczaj, zostawiania martwego szczura na zwłokach ofiary, lub przysyłania go wcześniej jako informacji o zleceniu / wyroku, nadaje działaniom Siekaczy i Szczurów dodatkowej grozy. *Tatuaże Siekaczy, również przedstawiają szczura pozbawionego wąsików, za to z przerośniętymi, często barwionymi na czerwono siekaczami.*
- **Wielki Szczur** pierwotnie był rezydentem-szpiegiem, wysłanym do danego miasta w celu stworzenia siatki wywiadowczej. Współcześnie tym mianem określa się przywódcę organizacji na terenie danego miasta. Mimo iż Wielki Szczur oficjalnie kontaktuje się tylko z Łbami i Wielkimi Szczurami z innych miast, miejskie plotki głoszą, że jest głównym przywódcą Siekaczy i potrafi w przebraniu monitorować działalność całej siatki od ogonów aż do łbów. *Tatuaż Wielkiego Szczura przedstawia sylwetkę szczura z wszystkimi atrybutami (barwione siekacze i pazury, wąsiki, potrójnie spletany ogon).*

Relacje z innymi organizacjami

W każdym Państwie-Mieście, Wielki Szczur prowadzi własną politykę, zależną od wcześniej zastanych relacji między organizacjami i frakcjami oraz pozycji, którą zdobyły szczury. Ze względu na specyfikę struktury i założenia, najczęściej są to różne stadia „paktów o nieagresji”, przy czym celem szczurów jest zdobywanie systematycznej dominacji na danym terenie i wchłanianie innych organizacji.

Główną konkurencją dla szczurów jest kontrwywiad Państw-Miast.

Postacie grających mogą pełnić funkcję agentów Miedzianych Szczurów lub kontrwywiadu. Istnieje też możliwość, że zostaną po prostu wykorzystani jako pionki w grze między tymi frakcjami, na które można zrzucić zadania niewygodne z przyczyn dyplomatycznych i wzajemnych układów.

Może się zdarzyć też tak, że postacie pojawią się w złym miejscu o niewłaściwym czasie i zostaną wpłątane w rozgrywki niezależnie od woli obu organizacji, przy czym istnieje możliwość, że polować na nich zaczną i Szczury i kontrwywiad lub przeciągać ich na swoją stronę.