

♀ NEUROSHIMA

KTO ZABIL LEONARDA HOBBA?





NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

**KTO ZABIŁ
LEONARDA HOBBA?**

Autor:

Twilight Wolf

Ilustracje:

Yuhime

Skład:

Lair ena



Orbital

neuroshima.elx.pl



Spis treści

W skrócie	3
Dzień, jak co dzień	3
Miejsce zbrodni	4
Gdzie prowadzi krwawy ślad	4
Witamy w Dustville	5
Zeznania	6
Komplikacje	6
Oględziny miejsca zbrodni	7
Kłopotliwy nadmiar	8
Dodatkowe kłopoty	9
Mutant się budzi	9
W martwym punkcie	10
Dom Leonarda Hobba	10
Podsumowanie	11
Prawda	11
Jedna z osób w tym pokoju jest mordercą	12
Osoby dramatu	12



01. W skrócie

Kolor: RDZA + STAL

Miejsce akcji: Niewielka wioska gdzieś na pustkowiach

Ilość postaci: Dowolna

Dla kogo: Scenariusz najlepiej prowadzić graczom, którzy potrafią logicznie myśleć i lubią scenariusze typowo detektywistyczne. Nie wydaje mi się, aby zagadka była specjalnie skomplikowana, ale w przygodzie zawarłem kilka porad, jak zwiększyć stopień trudności, jeśli zajdzie potrzeba. Jedno małe zastrzeżenie - byłoby dobrze, gdyby żaden z graczy nie grał łowcą mutantów, a cała drużyna nie była nastawiona na natychmiastowe zabijanie każdego napotkanego odmienca. Jeśli masz co do tego wątpliwości, możesz zamienić występujące w scenariuszu mutanty na Indian.

Streszczenie: Bohaterowie graczy znajdują martwego człowieka, oraz ślady krwi prowadzące do ciężko rannego mutanta. Okoliczni mieszkańcy domagają się ukarania odmienca, ale postacie uważają na miejscu zbrodni kilka szczegółów, które nie pasują do reszty... Zabawa w detektywów w klimatach Neuroshimy.

02. Dzień, jak co dzień

Bohaterowie podróżują przez pustkowie. Jak zwykle. Skąd jadą? Dokąd zmierzają? Mnie to nie interesuje. Przecież oni nie lubią siedzieć w miejscu, prawda? Ciągłe gdzieś podróżują, starają się wiązać koniec z końcem, czekając na ten dzień, kiedy im się nie uda i padną martwi, w jakiejś zabitej dechami dziurze. Myślą o tym, tak między nami mówiąc, obaj wiemy, że prędzej czy później właśnie taki los ich czeka. Zastrane Stany to nie piaskownica, chociaż piachu tu pełno. Któregoś dnia ktoś inny będzie lepszy, szybszy, silniejszy, czy po prostu będzie miał szczęście. Jeśli o tym myślą, to ciekawe, jak wyobrażają sobie swoją śmierć. Na pewno każdy chciałby odejść godnie - nie bez przyczyny, z honorem, najlepiej jeszcze jeśli

swoją śmiercią uratuje kogoś innego. Mrzonki. W dzisiejszych czasach ginie się bez powodu, szybko, niezauważalnie dla świata. Umiera się, gdy jakiś palant ze spluwą ma gorszy dzień. Pewnie właśnie taki los czeka naszych bohaterów, prawda? Ale jeszcze nie teraz, nie tutaj. Teraz kto inny właśnie żegna się z życiem. Nazywa się Leonard Hobb.

Postacie twoich graczy zbliżają się właśnie do niewielkiego miasteczka. Okolica jest niezbyt gościnna. Jest sucho i gorąco. Dookoła coś na kształt kamienistej pustyni. Ziemia - lub raczej skała - ma intensywny rdzawy kolor. Teren nie jest płaski, wręcz przeciwnie: pofałdowany i nierówny. Tu szeroki rów, tam wzniesienie, tutaj zбочce, jeszcze w innym miejscu łagodne wzgórze.

Cały obszar pokryty jest skałami o kolorze podobnym do tego, jaki ma podłoga. Część z nich jest niewielka, rozmiarami porównywalna z siedzącym człowiekiem. Inne są o wiele bardziej okazałe, duże jak samochód, jeszcze inne ogromne, o wielkości domu.

Miasteczko widać z daleka, kiedy postacie są jeszcze na wzniesieniu, jednak po drodze do osiedla budynki schowają się za innymi wzgórzami i wysokimi skałami.

Wcześniej jednak wszyscy je widzieli. Co więcej, leży ono dokładnie na drodze naszych bohaterów. Cóż to za pomyślny zbieg okoliczności. W takich miejscach zazwyczaj można uzupełnić zapasy jedzenia, wody i lekarstw, zatankować samochód, czasem też znajdzie się jakaś robota.

Mogę więc chyba założyć, że postacie ruszą w stronę budynków.

Zbliżają się do miasteczka i w pewnym momencie słychać strzały. Jeśli twój gracz dysponuje wyjątkowo głośną maszyną, mogą usłyszeć wystrzały podczas postoju - nawet zanim jeszcze zobaczyli odległą osadę.

Słychać pojedynczy wystrzał, a chwilę po nim całą serię z automatu.

Tylko tyle - następuje cisza.

Postacie odnajdą miejsce strzelaniny bez problemu. Prawdę mówiąc, znajdują je nawet jeśli nie chcieli szukać - trzeba jakoś nakręcić fabułę.



03. Miejsce zbrodni

Z daleka widać leżącego mężczyznę. Spoczywa obok wysokich, kompletnie uschłych krzaków, z pistoletem maszynowym w ręku. Kilka metrów od niego na ziemi znajduje się spora plama krwi.

Zanim bohaterowie zbliżą się na mniej niż dwadzieścia metrów, z przeciwka nadjadą, wśród wzbitego w powietrze kurzu i pyłu, trzy samochody.

Sytuacja może stać się nieco napięta, gdy gracze zatrzymają się czterdzieści metrów od trzech pojazdów, które również staną. Dokładnie pomiędzy nimi leży martwy człowiek. Samochody to kolejno: osobówka, jeep i pickup.

Z samochodu osobowego wyskakuje koleś w płaszczu i ze Springfieldem. Z jepa wysiada gość w kapeluszu i okularkach. "Stójcie, w imieniu prawa!" - krzyczy ten pierwszy.

Nikt nie ma tu wrogich zamiarów, więc nie rozegraj tego tak, aby gracze sądzili, że wpadli w zasadzkę (choćby taka może być pierwsza myśl) - nie chcemy żadnej strzelaniny. Facet w płaszczu pokaże odznakę szeryfa i przedstawi się. Nazywa się Malcolm Davids i jest miejscowym stróżem prawa.

W tej chwili wtrąci się drugi mężczyzna, ten w kapeluszu. Powie, że to na pewno oni (postacie graczy) zabili Leo - generalnie będzie próbował oskarżyć bohaterów.

W tym momencie z miejsca pasażera w pickapie wysiądzie dość młoda dziewczyna, podejździe do dwójki facetów i też włączy się do konwersacji.

"Daj spokój, Jack" - powie do tego w kapeluszu. - "Dobrze wiesz, że oni zjawili się tutaj przed chwilą, tak samo jak my".

Poza tą trójką na miejsce zbrodni przyjechali także: grubawy i nieco siwy facet (Bob) oraz facet grubawy i łysiejący (Terry) - są kierowcami odpowiednio osobówki i pickupa i na razie nie będą wysiadać z aut.

Bohaterowie zostaną szybko oczyszczeni z zarzutów, zwłaszcza, że w pobliżu znajdują się plamy krwi, prowadzące gdzieś za skały.

Warto się temu przyjrzeć. Z postaciami na pewno będzie chciała isć dziewczyna

(Emily), gdyż - jak sama powie - jest lekarzem, a tam może być ktoś ranny oraz gość w kapeluszu (Jack), który jest tropicielem. Malcolm zostaje przy zwłokach mężczyzny, zidentyfikowanego jako Leonard Hobb.

04. Gdzie prowadzi krwawy ślad

Tropiciel w sumie niepotrzebny, bo ktokolwiek tędy szedł, krwawił obficie. Droga prowadzi między wysokimi na dwa metry skałami, jest to coś w rodzaju miniaturowego wąwozu. Kończy się on ślepo, a pod kamienną ścianą spoczywa kolejna sylwetka.

Ten żyje, chociaż jest solidnie podziurawiony. Obok niego leży stary, zabrudzony piachem Winchester oraz worek z kilkoma lekarstwami.

Leżący jest mutantem i widać to na pierwszy rzut oka. Odziany w zwierzęce skóry i łachmany, ma szarawą, grubą, szorstką i twardą skórę jak u słonia. Jack chciałby go z miejsca dobić, ale Emily go powstrzymuje. Jeśli gracze poprą Jacka, pani doktor zacznie powoływać się na umowę o nieagresji z okoliczną wioską mutantów. Robota dla ciebie, Mistrzu. Powinieneś nie dopuścić do sytuacji, w której mutant (Khułg) gi-





nie już teraz. Oczywiście - wszystko może się zdarzyć. Jeśli tak, to nie przejmujesz się i jedziesz dalej, bo śledztwo tak czy inaczej zostanie przeprowadzone - czytaj spokojnie dalej. Zakładam jednak, że twoi gracze nie są bezwzględnymi mordercami mutków i pozwolili Emily zając się rannym. Ta orzeknie, że trzeba go natychmiast przewieźć do szpitala, czemu Jack będzie się stanowczo sprzeciwiał.

Do wężozu można wjechać samochodem, transport mutanta będzie więc możliwy do zorganizowania.

W tak zwanym międzyczasie na miejscu zbrodni zjawili się kilku pomocników szeryfa. Nasuwa się oczywiste pytanie, kto strzelał pierwszy. Wszyscy zapewne pamiętają, że najpierw dał się słyszeć głośny huk pojedynczego wystrzału, dopiero po nim nastąpiła seria. Trup Hobba ma w dłoni pistolet maszynowy (Ruger MP9), a przy mutancie znaleziono winchestera. Malcolm twierdzi, że jest niemal pewne, że to mutant zabił pana Hobba, ale trzeba przeprowadzić w tej sprawie śledztwo. Tak, zgadza się - śledztwo. W okolicy istnieje mała wioska mutantów, której mieszkańcy nie byłiby zbyt zadowoleni, gdyby ludzie po prostu zaszlachtowali ich pobratymca. Może się to wydawać niewiarygodne, ale tutejsi ludzie starają się żyć w pokoju z odmieńcami - prowadzą nawet z nimi handel wymienny. Ten tutaj mutant, wracał właśnie z miasteczka, po zakończonym handlu. Worek, który przy nim znaleziono, zawierał kupione uczciwie od mieszkańców lekarstwa - w zamian za żywność. Tropiciele Jack jest przeciwny - wolałby z miejsca zastrzelić parszywego mutka, ale szeryf nie pozwala. W każdym razie, bohaterowie będą potrzebni w miasteczku, gdzie mają złożyć zeznania.

Pomocnicy szeryfa zostają na miejscu zbrodni, aby pilnować, żeby nikt niczego nie ruszał, a reszta towarzystwa rusza do miasteczka. Kto którym samochodem pojedzie zależy od tego, jak będą przewozić rannego mutanta (osobowy raczej odpada, można użyć do tego celu pickupa lub jeepa, możliwe też, że wóz graczy się nada) - w tym samochodzie pojedzie Emily.

05. Witamy w Dustville

Miasteczko przypomina większość tych małych osad, które zdarzyło ci się widzieć, gdy oglądałeś westerny. Główna droga, a po obu jej stronach budynki. Od głównej drogi odchodzi wprawdzie kilka mniejszych, ale to zaledwie dwa, lub trzy domki.

Wszystkie budowle są powojenne, wzniesiono je z rozmaitych materiałów, takich jak pustaki, blacha falista, zwykłe cegły, drewniane płyty itp. Warto odnotować, że w całym miasteczku są tylko trzy samochody.

Do najważniejszych miejsc w miasteczku zaliczyć można: (wymieniam w kolejności od wjazdu do osady od strony przybycia postaci)

Szpital. Właściwie to określenie trochę nad wyrost, bo to parterowy budynek. Wewnątrz jedna duża sala z łózkami i sprzętem medycznym, oraz kilka mniejszych. Jako jedyny budynek w mieście, szpital posiada oświetlenie elektryczne - dzięki stojącemu na zapleczu generatorowi. Szpital prowadzi pani doktor Emily Simons, a do pomocy ma dwóch pielęgniarzy-asystentów. W momencie, gdy postacie graczy po raz pierwszy zjawiają się w miasteczku, przed szpitalem będzie stał zaparkowany samochód, którym przywieziono rannego mutanta (zakładając, że gracze go nie dobili). W samochodzie była Emily i jeden z trzech kierowców, zależy które to auto. Szpital stoi po lewej stronie drogi.

Biuro szeryfa. To chyba drugi co do wielkości budynek, zaraz po szpitalu. Przed wejściem jest zadaszona werandka, a w środku, jak nietrudno się domyśleć, biuro Davidsa, a także cele i kilka pobocznych pomieszczeń. Tutaj zostaną poproszeni bohaterowie zaraz po przybyciu do miasteczka. Ale o tym za chwilę. Biuro szeryfa znajduje się po lewej stronie drogi, zaraz za szpitalem.

Bar. Oczywiście, musi być on w każdej wiosce. Ten jest jednocześnie noclegownią dla gości (dwa czteroosobowe pokoje na zapleczu). Można tu wypić, można coś zjeść. Przesiadują tu wyłącznie miejscowi, ponieważ prócz graczy w mieście nie ma żadnych przyjezdnych. W przej-



ściu między budynkiem baru, a poprzednim domem zazwyczaj stoi stary zdezelowany hatchback - samochód właściciela knajpy, którym jest Bob Smith, pełniący jednocześnie funkcję barmana. Bar znajduje się po prawej stronie drogi, niemal naprzeciwko biura szeryfa.

Sklep. Daleko za barem, niemal na końcu osady, znajduje się niewielki sklepik. Prowadzi go grubawy, łysiejący nieco Terry Hernton. Na zakurzonych półkach stoją głównie konserwy - jest ich naprawdę dużo i nie wahaj się tego podkreślić. Zapytany o ich pochodzenie, Terry odpowie, że natrafił kiedyś na przedwojenny składzik. Poza jedzeniem, w sklepie pana Herntona kupić można niektóre lekarstwa, oraz broń i amunicję różnych kalibrów. Sklep połączony jest z mieszkaniem właściciela, a obok budynku zazwyczaj stoi jego pickup.

Dom Mardoka. Mieszka tu miejscowy tropiciel, Jack. W zasadzie, to zwykły dom, ale gracze mogą zwrócić na to miejsce uwagę, gdyż obok - w miejscu pomiędzy tym, a następnym budynkiem - zazwyczaj stoi zaparkowany jeep, ostatni z trzech samochodów jakim dysponują mieszkańcy.

06. Zeznania

Po przybyciu do miasteczka, szeryf Malcolm poprosi bohaterów graczy oraz innych, którzy byli na miejscu zdarzenia, o złożenie zeznań w jego biurze.

Gracze mogą powiedzieć o tym co słyszeli i o tym, jak przyjechali na miejsce strzelaniny. W zasadzie niewiele, ale szeryf i tak będzie wdzięczny.

Zeznania będą składać też inni:

Jack powie, że był w miasteczku, kiedy usłyszał wystrzał, a po nim serię. Szybko chwycił broń, wskoczył do wozu i ruszył w kierunku, z którego dobiegały dźwięki strzałów.

Terry powie, że był w pobliżu swojego sklepu, kiedy usłyszał strzały. Pomyślał, że jego auto może się przydać szeryfowi, wsiadł więc szybko do pickupa i ruszył w kierunku wyjazdu z miasteczka. Tuż za ostatnimi budynkami spotkał Emily, która gnała z apteczką w kierunku miejsca strzelaniny i zaoferował, że ją

podwiezie.

Bob powie, że był w barze, kiedy padły strzały. Wyszedł sprawdzić, co się dzieje i zobaczył, jak szeryf wybiega ze swojego biura. Zaoferował, że podwiezie go na miejsce wydarzeń.

Brakuje tylko **Emily**, która w tej właśnie chwili walczy o życie mutanta w szpitalu. Niemniej jednak, zapytana o to, co robiła gdy usłyszała strzały, powie, że momentalnie złapała apteczkę i ruszyła w kierunku źródła dźwięku, przekonana, że stało się coś niedobrego. Zaraz za miasteczkiem spotkała Terry'ego, który podrzucił ją na miejsce.

Malcolm wysłucha wszystkich zeznań, kiwając głową. Doda, że jak na razie wszystko wskazuje na mutantą i pewnie przyjdzie go wieszać, więc pani doktor usiłuje ocalić mu życie tylko po to, by można było wymierzyć mu sprawiedliwość. Podziękuje bohaterom za pomoc i powie, że byłby wdzięczny, gdyby ci zostali jeszcze trochę w Dustville, na wypadek gdyby byli potrzebni. W barze można wynająć pokój - doda. Jeśli bohaterowie będą się ociągali z pójściem tam, szeryf zaprosi ich na drinka.

07. Komplikacje

Bohaterowie mogą się najeść i napić w barze Boba, mogą również wynająć tu miejsce na nocleg. Założmy, że odwiedzili to miejsce, czy to ze względu na propozycję szeryfa, czy z własnej woli - tak czy inaczej będą świadkiem pewnej sceny.

W barze siedzi między innymi szeryf Davids, popijając spokojnie whiskey, gdy do knajpy wpada zziąjany chłopak (jeden z zastępców szeryfa). Podbiega on do Malcolma, nachyla się nad nim i szepce mu coś do ucha. Na te słowa Davids błędnie i odstawia trunk.

"Cholera, tego nam było trzeba" mruknie, wychodząc. Co takiego przekazał mu chłopaczek? Jeśli bohaterowie zechcą się przysłuchiwać, to po odpowiednim teście nasłuchiwania, do któregoś z graczy dotrze jedno słowo pomocnika: "...przyszedł...".

Kto przyszedł? Gdzie? Tego można się dowiedzieć, idąc za Malcolmem. Szeryf



pośpiesznie wraca do swojego biura, zamykając za sobą drzwi. Jeśli bohaterowie będą się tej scenie przyglądać, możliwe że dosłyszą kilka odgłosów kłótni dobiegających ze środka. Następnie drzwi się otworzą i z biura wyjdzie... trójka mutantów.

Wyglądają podobnie jak ten ranny, to znaczy są odziani w skóry, a ich ciała mają szarawy kolor. Dwójka wygląda na ochroniarzy, jeden zaś bardzo się wyróżnia - na jego ciele zawieszono są rozmaite ozdoby: pióra, kościane naszyjniki i tym podobne. Rzuci on bohaterom groźne spojrzenie i razem ze swoją ochroną oddali się, opuszczając wioskę.

Czy bohaterowie byli świadkiem tej sceny, czy nie, szeryf wezwie ich do siebie. Powie, że sytuacja się nieco skomplikowała. Targ, wódz pobliskiego plemienia mutantów, zarzuca miasteczku prowokację i chce, aby wydano mu Khulga (rannego mutantą). W ostateczności zaś, żąda uczciwego procesu. Bojąc się stronniczości, chce, aby śledztwo prowadził ktoś niezależny.

Kto? Oczywiście, nasze ulubione postaci graczy.

Dlaczego? Jeśli pupile twoich graczy nie są przykładem świętobliwości i wcielonej sprawiedliwości, szeryf zaoferuje nagrodę za przeprowadzenie śledztwa i wskazanie mordercy - nawet jeśli, na co wszystko wskazuje - sprawcą jest mutant.

To jest kluczowa sprawa, aby bohaterowie zgodzili się na dochodzenie, bez tego scenariusz nie wypali. Niech ewentualna nagroda ich zmotywuje. I niech ani myślą o podsłukiwaniu Davidsowi - dowodzi on zespołem uzbrojonych ludzi.

Jeśli bohaterom nic do tej pory nie wydało się podejrzane, Malcolm podzieli się z postaciami graczy swoimi wątpliwościami.

"To wszystko jest zbyt proste", powie, "Ten mutant nie byłby na tyle głupi, żeby zrobić coś takiego".

A co jeśli pomysłem graczy będzie wyprawa do wioski mutantów i wyrznięcie wszystkich jej mieszkańców w pień? Możesz śmiało wyrzucić ten scenariusz do kosza, a po inspiracje do następnych przygód proponuję wybierać się do rzeźni.

Zakładam, że zdołasz jakoś nakłonić

graczy do udziału w śledztwie. Malcolm poinformuje graczy o tym, jak wygląda sytuacja.

Miasteczko od jakiegoś czasu regularnie handluje z mieszkającymi w pobliżu (jakieś pół godziny drogi piechotą) mutantami. Odmieńcy żyją we względnej zgodzie z ludźmi, to znaczy nikt nikogo nie zaczepia - przynajmniej do tej pory. Teraz natomiast mieszkańcom miasteczka grozi znaczne pogorszenie stosunków z wioską mutantów. W najgorszym z przypadków może to doprowadzić do wojny, w najlepszym jedynie do zaprzestania wszelkich kontaktów. Mieszkańcy miasteczka wywierają silną presję na stróżu prawa, domagając się szafotu dla odmieńca. Egzekucja miałaby się odbyć np. następnego dnia wieczorem, więc możesz dodatkowo narzucić graczom limit czasowy. "Macie 24 godziny" zawsze brzmiało fajnie.

Co teraz? Cóż, szeryf powie, że zapewne odwoła swoich pomocników z miejsca zbrodni - skoro ma nie prowadzić śledztwa, to wszystko mu jedno, czy ktoś zatrze ślady, czy nie. Pewnie pośle też kilka osób po ciało denata.

Zatem to ostatnia szansa, aby przyrzec się śladom pozostawionym przez tego, kto strzelał jako pierwszy.

08. Oględziny miejsca zbrodni

Możliwe, że twoi podopieczni zainteresowali się miejscem strzelaniny już przy pierwszej wizycie tutaj - jeśli tak, to chwała im za to. Jeśli nie, teraz mają na to jeszcze odpowiedniejszy moment, ponieważ nie ma ani szeryfa, ani nikogo innego, kto mógłby im przeszkadzać w oględzinach.

Najważniejszym elementem jest oczywiście ciało Leonarda Hobba. Leży na plecach, na twardej skalistej ziemi, kilka metrów od uschłych krzaków. Jeśli któryś z graczy zechce przyjrzeć się zwłokom, musisz opisać DOKŁADNIE denata, wymieniając każdy z poniższych szczegółów:

W prawej dłoni trzyma broń - pistolet



maszynowy Ruger MP9.

Na głowie ma czapkę z daszkiem. Ubrany jest w kraciastą koszulę i nieco przetarte jeansy, na nogach ma znożone tenisówki. Przy spodniach jest pas, do którego lewej strony przypięta została specjalna, zrobiona ręcznie kabura na Rugera. Na lewej piersi, na wysokości serca, jest rana postrzałowa i mnóstwo krwi, barwiącej niemal całą koszulę na czerwono.

Teraz powiedz mi szczerze. Zwróciłeś uwagę, że facet trzyma broń w prawej łapie, a kaburę ma przy lewym boku? A gracze to zauważyli? Jeśli tak, punkt dla nich. Mają już pierwszą wskazówkę, że coś jest nie tak.

Jeśli w drużynie jest jakiś ranger, z pewnością zainteresuje się śladami. Ma utrudnioną robotę, bo w pobliżu przeszedł już tłum ludzi i przejechało kilka aut, ale po rozejrzeniu się po okolicy, będzie w stanie stwierdzić kilka rzeczy. Po pierwsze, mutant nadszedł od strony miasteczka - jak mogli dowiedzieć się bohaterowie, wracał z handlu. Hobb prawdopodobnie również przyszedł od strony miasta, chociaż tego tropiciel nie będzie w stanie ustalić - zostawione przez niego ślady są już nieco zatarte przez tych, którzy się tędy przewinęli. Trop mutantą był wyraźniejszy - jego stopy były większe, a on sam cięższy, przez co zostawiał bardziej zauważalne ślady.

Do tego, jeśli rzuty będą dla tropiciela pomysłne, zauważy on za krzakami ślady samochodu. W zależności od skali sukcesu, możesz zdradzić graczom część, lub całość następujących informacji:

Wygląda na to, że ktoś przyjechał tu samochodem. Ślady urywają się, więc wóz zatrzymał się za krzakami. Po ułożeniu owych śladów można też wywnioskować, że ktoś przyjechał tu, a następnie odjechał w tym samym kierunku, z którego przybył - z miasteczka. Niestety, dalej ślady zlewają się z tymi pozostawionymi przez samochody miejscowych i wóz graczy. Jeśli dodatkowo tropiciel zna się na autach, będzie w stanie stwierdzić, że tych śladów raczej nie zostawił samochód osobowy - a biorąc pod uwagę ilość aut w miasteczku oznacza to, że był tutaj pickup, lub jeep.

Kolejną wskazówką może być rana

postrzałowa. Ciężko ustalić kaliber po samym otworze, ale można oczywiście spróbować wyjąć kulę z ciała ofiary. Oczywiście, wygodniej byłoby to zrobić w szpitalu, gdzie prędzej czy później zwłoki zostaną zabrane.

Tak czy inaczej, gdy już dokona się prowizoryczna sekcja zwłok, drużynowy rusznikarz, po odpowiednich oględzinach, będzie mógł stwierdzić, że kula w ciele Leonarda to kaliber 9 mm. Dziwne, bo winchester strzela nabojami .40-44, prawda?

Jeśli gracze zainteresują się bronią zastrzelonego - jest to, jak pisałem, Ruger MP9. W magazynku mieszczą się 32 naboje, a w całej broni, łącznie z komorą, jest ich tam w tej chwili 26. Ta informacja również może się przydać, ale później, bo na razie jedynym wnioskiem jest, że z broni wystrzelono serię.

To raczej wszystko, co mogą tutaj zdziałać bohaterowie. Jest kilka innych miejsc do zbadania.

09. Kłopotliwy nadmiar

Gracze mogą postanowić odwiedzić panią doktor w jej szpitalu - bardzo rozsądnie. Może nawet pomogą przetransportować zwłoki Hobba na jedno z wolnych miejsc. Szpital opisałem już wcześniej. Mutant leży na łóżku, jest opatrzony i widać, że Emily zrobiła wszystko, co w jej mocy.

"Teraz trzeba czekać", powie, "Ale ten gość to silne bydle. Jego organizm nie powinien się tak łatwo poddać. Mam nadzieję, że jutro odzyska przytomność".

To jest dobre miejsce, aby przyjrzeć się ranie postrzałowej Hobba. Gdy postacie będą tym zajęte, podejdzie do nich pani doktor.

"Ach, prawie zapomniałam", powie, "Słyszałam, że teraz wy prowadzicie śledztwo. W takim razie pewnie będzie wam to potrzebne. Wydobyłam to z naszego przyjaciela".

Mówiąc to, Emily poda jednej z postaci plastikowy woreczek z kulami. Wszystkie siedem to kaliber 9 mm.

Co? Znowu coś zauważyłeś? Bohaterowie sprawdzili, że ile kul wystrzelił Hobb ze swojego Rugera? 6? No właśnie...



Mutek oberwał jeden pocisk w ramię i sześć w tors. Bez wątplenia, jest o jedną kulę za dużo. Jeśli gracze pognają sprawdzić broń mutka (powinna być u szeryfa w biurze - ten nie będzie robił graczom żadnych problemów, z zainteresowaniem śledząc wyniki dochodzenia), odkryją, że w magazynku Winchestera z 15 naboji zostało 14. Niby wszystko się zgadza - jeden strzał z winchestera, a później seria z Rugera. Wszyscy to słyszeli. Mimo to, w ciele odmieńca był o jeden pocisk za dużo i nie da się temu zaprzeczyć.

10. Dodatkowe kłopoty

Jeśli uważasz, że do tej pory gracze radzili sobie aż nazbyt dobrze (zwrócili uwagę na wszystkie ślady), możesz spróbować utrudnić im nieco życie.

Po pierwsze, możesz podrzucić im kilka fałszywych tropów.

Podjeżdżają Emily? Dobra, to nie ona, ale mogą ją podejrzewać. Czasem trzeba coś zmienić w scenariuszu, żeby na bieżąco dostosować poziom trudności. Niech mutant nie przeżyje nocy. Przyłapadek? A może to pani doktor potajemnie uśmierciła swojego pacjenta?

Albo inaczej - mutek nadal żyje, ale podejrzewania padają na panią doktor, bo ta nie pokazała bohaterom wyciągniętych kul. Zapomniała o tym, zmęczona po przeprowadzeniu ciężkiego zabiegu. Mimo to, postacie same znajdują torbę z nabojami (jakiś trefny tajny rzut na wypatrywanie). I już biedna pani Simons staje się jedną z głównych podejrzanych.

Rozumiesz już, o co chodzi? Gdy przeczytasz cały scenariusz, będziesz wiedział, które elementy możesz zmienić, aby uczynić śledztwo trudniejszym bądź łatwiejszym.

Mylnym tropem może być też wizyta w wiosce mutantów. Ktoś może wpaść na pomysł, że da się tam zdobyć informacje. Jednak tak naprawdę, będzie to jedynie strata czasu. Czego można dowiedzieć się w osadzie mutantów? Tego co w miasteczku. Khulg poszedł handlować żywnością (upolowane/złapane skorpiony, węże, pustynne szczury itp.)

w zamian za lekarstwa. Chodził do miasta często, tak samo jak inne mutanty. Ludzie w mieście chętnie się wymieniali, głównie za jedzenie, gdyż sami nierzadko mieli z nim pewne problemy. Czy to pomoże graczom? Możliwe, ale takie same informacje można uzyskać od ludzi w Dustville, bez straty czasu na odnalezienie i dostanie się do wioski mutantów, a także dogadanie się z nimi.

Jest jeszcze jeden sposób, na utrudnienie graczom życia i znów sposobem tym okazuje się uśmiercenie rannego mutanta. To jedynie opcja, której tu nie będę zbyt szczegółowo rozwijał. Chodzi o to, że kiedy mutant się obudzi, zacznie opowiadać swoją wersję. Ale kto uwierzy takiemu odrażającemu odmieńcowi? Hmm, może postacie graczy? Właśnie dlatego prawdziwy sprawca całego zamieszania może wykrzesać z siebie na tyle odwagi, aby iść w nocy do szpitala i uśmiercić nieprzytomnego mutka. Będzie się starał, aby zgon wyglądał naturalnie, doświadczony medyk będzie jednak w stanie wykryć uduszenie.

Sprawca nie pojawił się, jeśli gracze przewidzieli ten ruch (a więc wierzą w niewinność Khulga) i wystawili warty - wtedy prawdziwy morderca nie będzie ryzykował wpadki.

Jeśli postanowiłeś nieco nabrudzić graczom i sprawca pozbawił odmieńca życia, omijasz cały następny punkt.

Oczywiście, ten śmiertelny epizod możesz pominąć - jeśli uważasz, że bez rozmowy z mutantem gracze nie będą w stanie ruszyć dalej ze śledztwem, albo po prostu jeśli nie chcesz zabijać mutka. Ty tu rządzisz.

11. Mutant się budzi

Khulg odzyska przytomność, tak jak zapowiedziała Emily, następnego dnia, zatem ten punkt będzie ci potrzebny dopiero jeśli śledztwo przeciągnie się do rana (co jest zarówno bardzo możliwe, jak i nawet pożądane). Mutant będzie słaby, ale będzie kontaktował. Rozmowa z nim nie będzie jednak należała do najmiłszych i w jej trakcie gracze mogą poważnie zważyć w sens ratowania odmieńca przed stryczkiem (mimo to



zachętą pozostaje nagroda od szeryfa).

Mutkowi nie podoba się, że jest więziony (nadgarstki i nogi ma przymocowane do łóżka skórzanymi pasami), a jeszcze większą złością kipi z powodu wczorajszych wydarzeń.

"Tak, strzelałem do człowieka z pistoletem maszynowym! Strzelałem i trafiłem, bo chciałem ubić skurwielą", przyzna, co w pierwszej chwili może okazać się nieco druzgoczące. Po chwili jednak doda: "Ale to nie ja zacząłem! Najpierw on wygarnął do mnie, z jakiegoś pistoletu."

Opowie wszystko dokładnie. Wracał do swojej wioski, po dniu dość udanego handlowania, gdy jakiś człowiek po prostu strzelił do niego z pistoletu. Mutant odpowiedział ogniem i trafił napastnika. Ten jednak nie upadł, wyciągnął inną broń - Rugera MP9 - i oddał serię w kierunku mutanta. Serię, która to bardzo go podziurawiła, więc Khulg zaczął uciekać. Po drodze stracił jednak sporo krwi i padł w końcu na ziemię, bez przytomności.

Gracze mogą mieć wiele pytań. Dlaczego nie było słychać huku tego pierwszego wystrzału? "Istotnie" - przyzna Khulg. "Nie było go słychać, strzał był cichy i towarzyszyło mu jedynie ciche syknięcie". To znaczna podpowiedź dla graczy, którzy teraz wiedzą już, że sprawca ma broń z tłumikiem.

Jeśli wcześniej na miejscu zbrodni odkryli ślady opon za krzakiem, mogą zapytać Khulga, czy widział tam jakieś auto. Ten odpowie, że owszem, stał tam jakiś samochód, ale niestety nie widział dobrze jaki, nie pamięta w tej chwili nawet koloru.

Czy atakujący był praworęczny? Tak, raczej tak.

Jak wyglądał? Tego mutant nie będzie dokładnie pamiętał. Dla niego wszyscy ludzie są do siebie podobni. No dobrze, pamięta, że facet miał na głowie czapkę z daszkiem. Twarzy nie widział zbyt dobrze, gdyż padał na nią cień.

Rzuciłeś już graczom niemal wszystkie wskazówki. Powinni oni już zacząć łączyć ze sobą fakty i typować podejrzanych. Mutant zostanie w szpitalu - jest jeszcze bardzo słaby. Jeśli gracze zawiodą, zapewne wieczorem i tak czeka go szubienica.

12. W martwym punkcie

W pewnym momencie może się zdać, że śledztwo utknie w martwym punkcie.

Jeśli gracze nie będą już pewni co zrobić, a nie zbiorą zbyt wielu wskazówek, żeby domyśleć się, co się stało (albo domyślą się, ale będzie brakowało dowodów), podeślij im szeryfa Davidsa. Malcolm z ciekawości zapyta, jak idzie dochodzenie, a gdy usłyszy o kłopotach, zasugeruje, aby drużyna odwiedziła dom zabitego.

To dość istotne miejsce, dlatego byłoby najlepiej, gdyby gracze pomyśleli o tym na samym końcu. Jeśli ktoś błyskotliwie nieco wcześniej wpadnie na pomysł, żeby tam pójść, możliwe, że zagadka rozwiąże się szybciej (właśnie na takie okazje przewidujemy punkt z utrudnieniami w postaci fałszywych tropów).

13. Dom Leonarda Hobba

Bohaterowie powinni tu trafić, prędzej czy później. To ostatni budynek w osadzie (patrząc od strony, od której nadjechali gracze). Jest ulokowany po lewej stronie drogi. Za nim jest już tylko bezkresne pustkowie.

Drzwi wejściowe nie wychodzą na główną drogę miasteczka, lecz na pustynię, są więc umiejscowione "od boku".

Za drzwiami znajduje się niewielki przedpokój, prowadzący do dwóch pomieszczeń.

Pierwszym z nich jest sypialnia. Mała, dość ciemna, z oknem zakrytym pordezwiązłymi żaluzjami. Łóżko jest nie pościelone. Do tego pod ścianą znajduje się stolik, a na podłodze leży krzesło. Tak, jest przewrócone (jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności - krzesło stoi, jest tylko nieco odsunięte od biurka). Jeśli ktoś bardzo uważnie przyjrzy się podłodze (oświetlenie pomieszczenia i odpowiedni test), ujrzy bardzo niewyraźne ślady zakrzepłej krwi. Może facet skaleczył się przy go-



leniu? Nie, jednak ślady wskazują na to (kolejny test, drużynowy tropiciel bardzo by się teraz przydał), że ciągnięto tędy kogoś, lub coś, co krwawiło, następnie jednak ślady starannie zatarto.

Drugie drzwi z korytarza prowadzą do kuchni. Wśród sterty zardzewiałych garnków nie ma nic ciekawego, ale w koszu na śmieci bohaterowie mogą znaleźć czerwoną ściereczkę. Nie, ona nie jest czerwona! Jest szara, przynajmniej w miejscu, za którą ją trzymano. Zafarbowwała na inny kolor, gdy wycierano nią jakąś powierzchnię. I wiesz co? To nie była farba.

Jeszcze jedno. Graczy mogą zainteresować okolice domu, a dokładniej, ziemia przed jego wejściem. Dostrzeżenie śladów opon nie będzie zbyt trudne, tak samo jak ustalenie, że są to ślady tego samego auta, które parkowało za krzakami na miejscu zbrodni.

14. Podsumowanie

Podsumujmy, co do tej pory mogli (ale nie musieli) odkryć twoi podopieczni:

- W całym miasteczku i okolicach słychać było wystrzał, prawdopodobnie z Winchestera, a następnie serię, możliwe że z Rugera MP9;
- Przy mutancie znaleziono Winchestera z jednym brakującym nabojem;
- Martwy Hobb miał przy sobie Rugera MP9, z którego wystrzelił najwyższej sześc kuli;
- Hobb trzymał pistolet maszynowy w prawej ręce, a kabura przymocowana była do lewego boku, co pozwala sądzić, że był raczej leworęczny;
- W ciele Hobba znaleziono pocisk 9 mm, a Winchester strzelał nabojami .40-44;
- Z mutanta wyciągnięto w sumie 7 kul 9 mm, a to o jedną za dużo;
- W okolicy miejsca zbrodni, za krzakami, znaleziono ślady opon;
- Ślady mogą pasować zarówno do pickupa Terrego, jak i do jeepa Jacka;
- Z rozmowy z mutantem wynika, że pierwszy strzelił człowiek, praworęczny, uzbrojony w Rugera MP9, ale pierwszy strzał padł z wyciszonego pistoletu;
- Khulg przyznaje także, że strzelił do

atakującego, ale ten jedynie odpowiedział ogniem z pistoletu maszynowego;

- Mutant potwierdza obecność samochodu w pobliżu krzaków;
- Hobb prawdopodobnie zginął we własnym domu, o czym świadczą ślady krwi;
- Przed domem zabitego znajdują się takie same ślady, co za krzakami na miejscu zbrodni;

To wszystko? Zatem gracze mogą już całkiem trafnie typować podejrzanych. Stawiają na tropiciela Jacka Mardocka (właściciela jeepa), lub na sklepikarza Terry'ego Herntona (posiadacza pickupa)? To dobrze.

15. Prawda

Terry Hernton od dawna już prowadził swój sklep. Handlował głównie z przyjezdnymi, ale wymieniał się też towarami z mieszkańcami miasteczka. Jego najpopularniejszym towarem były konserwy, których całe skrzynie odnalazł przed laty.

Kiedy jednak zjawili się mutanci, interes przestał iść tak dobrze. Szaroskórzy odmienicy przynosili do Dustville na handel swoją żywność - upolowane na pustyni szczury, węże i skorpiony. Ponieważ świeżego mięsa zawsze było w miasteczku niewiele, ludzie dość łapczywie rzucili się na ten towar. A co za tym idzie, Terry'emu przestało się opłacać prowadzenie sklepu. Został, ze swoimi skrzynkami konserw, które mógł sam sobie wcinać, bo w jego sklepie już niemal nikt się nie pojawiał.

A Terry, jako prawdziwy człowiek interesu, musiał coś z tym zrobić. Najłatwiejszym sposobem, było udowodnienie ludziom, że mutantom nie należy ufać.

Dlaczego Leonard Hobb? Przypadek. Człowiek, który nigdy nikomu nie zawinił i całe życie był tak przeciętny, że aż dziwne, że doczekał się śledztwa w sprawie własnej śmierci.

Mieszkał w ostatnim domu w miasteczku, do którego można było podjechać tak, żeby później wyjąć zapakowane do worka ciało, wrzucić je na pickupa i nie wzbudzać przy tym niczyjej uwagi. To był jedyny powód.



Terry zastrzelił Leonarda w jego własnym domu, używając Glocka z tłumikiem, strzelając prosto w serce. Ciało przeniósł do swojego samochodu, wrzucił je na pakę, a ślady krwi w domu powycierał najstaranniej jak umiał starą szmatką. Jako mało doświadczony morderca (a może raczej - morderca nie spodziewający się śledztwa), wrzucił ścierkę do kosza w kuchni.

Odjechał spod domu Hobba i zatrzymał się za miastem, przy uschłych krzakach. Tam czekał na swoją prawdziwą ofiarę. Gdy zjawił się Khulg, Terry wyszedł z auta. Miał już przy sobie zabraną Leonardowi czapkę z daszkiem, a także jego broń - Rugera MP9. Stanął przy krzakach i bez słowa strzelił z Glocka do mutka. Tłumik wyciszył odgłos broni. Pan Hernton wiedział, że jednym strzałem w ramię jedynie rozjuszy odmieńca i - prawdę mówiąc - właśnie na to liczył.

Najbardziej ryzykowna część planu to ta, w której strzela mutant. Jednak była to konieczność - wszyscy musieli usłyszeć wystrzał jego broni, aby wierzyć, że to Khulg zaatakował pierwszy. Terry liczył, że mutek nie trafi, ale na wszelki wypadek założył kamizelkę kuloodporną. Szczęśliwie dla niego, gdyż Khulg jednak trafił. W kamizelce pozostał wyraźny ślad, ale Terry zniósł uderzenie pocisku niemal zupełnie bez szwanku. Wyciągnął pistolet maszynowy Leonarda i wygarnął serią prosto w mutanta. Trafiły wszystkie naboje, a odmieńca nadal żył! Mało tego, zaczął uciekać. To nie było częścią planu, ale teraz nie było już odwrotu. Terry błyskawicznie wyciągnął z paki auta chuderlawę ciała Hobba, ułożył w odpowiednim miejscu, na głowę nieboszczyka zakładając czapkę, a do dłoni wkładając Rugera. Spieszył się i nie wziął pod uwagę faktu, że nie wszyscy są praworęczni.

Pośpieszył do auta, zdejmując kamizelkę, którą następnie ukrył za siedzeniem.

Ruszył w kierunku miasteczka, wiedząc, że czas mu się kończy. Byłoby fatalnie, gdyby napatoczył się na szeryfa. Ile czasu mogło minąć od pierwszego wystrzału? Minuta, nie więcej. W ile czasu tamci się pozbierają? Szeryf musi

chwycić broń, wydać kilka poleceń. Kierowcy muszą lecieć do domu po skręcenie ukryte kluczyki od aut. To kupi mu trochę czasu. Całe szczęście, droga do miasteczka była na tyle kręta i omijająca wysokie skały, że nie było mowy o tym, że dostrzegą go z daleka.

Gdy był już bliżej miasta, skręcił w bok, by nie nadjechać główną drogą, którą zapewne jechały już w tej chwili dwa pozostałe auta.

Dojechał do miasta na wysokości swojego sklepu i wyjechał stamtąd na główną drogę. Jeepa i hatchbacka już nie było. Przyspieszył, jadąc w kierunku wylotu z miasteczka. Tuż za ostatnimi zabudowaniami zobaczył doktor Emily Simons, więc postanowił ją podwieźć. Znowu przygazował i udało mu się dogonić resztę.

Jakie było jego zdziwienie, gdy na miejscu zbrodni zobaczył naszych dzielnych bohaterów...

16. Jedna z osób w tym pokoju jest mordercą

Nawet jeśli bohaterowie nie są stu procentowo pewni co do sprawcy, na przykład wahają się między Terryem, a Jackiem, będą potrzebowali jeszcze dowodu, aby kogoś oskarżyć.

Oczywistym pomysłem może być znalezienie broni z tłumikiem, lub samego tłumika. Oficjalne rewizje odpadają, bo bohaterowie nie są tu stróżami prawa, a szeryf jest wyłączony ze śledztwa.

W zależności od tego, co wymyślą gracze, postaraj się, aby finał był dynamiczny. Jeśli postanowili przeszukać dom Terry'ego i w jakiś sposób wywabili go wcześniej na zewnątrz, zwóź ich do ostatniej chwili. Opisz zupełnie niezwiązane z poszukiwaniami graczy przedmioty czy meble, by dopiero na sam koniec nadmienić, że jedna z postaci zagląda pod łóżko i coś tam widzi. Terry już wraca, będą o tym wiedzieli, jeśli wystawili czujki.

Przedmiot pod łóżkiem to kamizelka kuloodporna. Uszkodzona w jednym miejscu. Gdy pan Hernton odkryje, że



został zdemaskowany, bez wahania wydobędzie z kabury na piersi broń - Glocka z tłumikiem - i zacznie strzelać.

17. Osoby dramatu

Postanowiłem zamieścić tu krótki opis wszystkich ważniejszych bohaterów neutralnych, występujących w scenariuszu. Z pewnością ułatwi to Mistrzowi Gry prowadzenie sesji. Nie podaję statystyk, gdyż nie uważam, że zbiór cyferek jest wszędzie potrzebny. Każdy może dobrać sobie cechy i współczynniki bohaterów neutralnych, wedle własnego uznania.

Leonard Hobb - Człowiek o którym w zasadzie nie można wiele powiedzieć. Mieszkaniec Dustville jakich wielu. Za życia zajmował się dorywczo trochę tym, trochę tamtym - raz pracował w sklepie Terry'ego przy rozładunku towaru, innym razem pomagał Bobowi w barze. Nie był specjalnie inteligentny, nie wyróżniał się z tłumu. To jedna z tych osób, na których pogrzebie nie wiadomo co powiedzieć. Znalezione go zastrzelonego w pobliżu miasteczka. Dokładny opis Leonarda zamieszczam w opisie miejsca zbrodni.

Khulg - Mutant z pobliskiego plemienia. Odziany w zwierzęce skóry i łachmany, ma szarawą, grubą, szorstką i twardą skórę jak u słonia. Jest dość muskularny i niezbyt dobrze mu z oczu patrzy. Przybył do miasteczka handlować. Uzbrojony w winchestera. Główny podejrzany w sprawie o morderstwo.

Malcolm Davids - Miejscowy szeryf, stróż prawa i porządku. Uzbrojony w Springfielda, zazwyczaj na ubranie narzuca stary, brązowy płaszcz. To dość młody człowiek, jak na szeryfa. Na twarzy zawsze ma kilkudniowy, starannie pielęgnowany zarost. Jest to człowiek wierzący w ideały: sprawiedliwość, równość, uczciwość - czyli przedstawiciel szybko wymierającego gatunku. Nie da tak łatwo powiesić mutanta, będzie próbował załatwić wszystko "zgodnie z prawem".

Jack Mardock - Miejscowy tropiciel. Na nogach ma buty z prawdziwej krokody-

lej skóry (znalezione, w Dustville nigdy nie było zbyt dużo krokodylów). Na głowie nosi kapelusz, ma też prawdziwe okulary przeciwsłoneczne. To on może stać się początkowo głównym podejrzanym graczy, głównie ze względu na swój trudny charakter (będzie się odnosił do bohaterów w raczej niemiły sposób), oraz niechęć do mutantów. Gdyby plan Terry'ego zadziałał, Jack byłby pierwszym do wypowiedzenia mutkom wojny.

Emily Simons - Lokalna wersja doktor Queen, albo nawet Matki Teresy. Dziewczyna uważa przemoc za bezsensowną. Niesie pomoc wszystkim, niezależnie od tego kim są - pomogła nawet mutantowi, mimo iż był podejrzany o morderstwo. To stawia ją raczej poza kręgiem podejrzanych, chociaż jeśli uznasz za słuszne, możesz nieco zamazać ten uroczy obrazek (patrz punkt 10. - Dodatkowe kłopoty).

Terry Hernton - Właściciel sklepu z różnościami, oraz posiadacz pickupa. Nieco łysejący, grubawy. Któżby się spodziewał, że to on stoi za tym wszystkim? Uzbrojony w Glocka z tłumikiem. Więcej o motywach i działaniach Terry'ego w punkcie 15. - Prawda.

Bob Smith - Barman i jednocześnie właściciel miejscowej speluny i noclegowni dla przyjezdnych. Jest grubawy i niemal całkiem siwy. Posiada samochód, starego hatchbacka.

Torg - Wódz plemienia mutantów, w zasadzie postać epizodyczna, o ile gracze nie postanowią wybrać się do ich wioski.

18. Na koniec

Jeśli gracze się postarali, zdemaskowali prawdziwego mordercę. O ile nie został zabity na miejscu, w walce, w obliczu zebranych dowodów jego wina będzie tak oczywista, że pewnie sam się przyzna. Zawisnie jeszcze tego samego wieczora, zamiast mutanta. Khulg zostanie natomiast oczyszczony z wszelkich zarzutów, wyleczony i puszczony wolno. Sytuacja między miasteczkiem, a wioską nie pogorszy się, współpraca dalej będzie kwitła.



kto zabił leonarda hobba?

Jeśli bohaterowie graczy działali za gamble - a kto w dzisiejszym świecie robi cokolwiek bezinteresownie - dostaną nagrodę. Nawet jeśli są ostatnimi sprawiedliwymi i nie było wcześniej mowy o zapłacie za pomoc, szeryf poczuje się zobowiązany do wynagrodzenia starań przyjezdnych.

Obecnie świat to miejsce, w którym śmierć czyha na każdym kroku, a każdego dnia ludzie giną bez powodu, szatkowani przez maszyny Molocha, lub po prostu wdając się w barowe bójki.

A jednak są jeszcze miejsca, gdzie dokonuje się sprawiedliwość. Czy to za sprawą charyzmatycznych i uczciwych ludzi, takich jak szeryf Malcolm Davids, czy poprzez wędrownych awanturników, jakiegokolwiek by nie były ich motywy.

W tym ginącym świecie, palonym słońcem i trutym radiacją, bohaterowie robili przecież wszystko co w ich mocy, by dowiedzieć się, kto zabił Leonarda Hobba.

ORBITAL CIĄGLE NADAJE!

Dołącz już dziś do największego, najszybciej rozwijającego się serwisu poświęconego NS! Masz szansę wziąć udział w wielu fanowskich projektach, uzyskać wsparcie w realizacji swoich pomysłów i dołączyć do zespołu świetnie zorganizowanych i kreatywnych fanów Neuroshimy.

Jeżeli piszesz teksty, znasz się na grafice lub programowaniu, nie zwlekaj!

Również Ty możesz liczyć na nasze wsparcie w wydaniu Twojej pracy. Zajmiemy się opracowaniem graficznym i składem w PDF, dokonamy fachowej korekty i pomożemy Ci w nadaniu ostatecznych szlifów. Jeżeli nie wiesz do kogo się zwrócić, spójrz w górę. Tam jesteśmy My!



ORBITAL
neuroshima.elx.pl



DOLINA ROZPACZY

Komiks-eksperyment Twilight Wolfa, autora scenariuszy do Neuroshimy (np. Okręt Widmo) i znanego wam już komiksu Neurobusters.

Na potrzeby komiksu zbudowano składającą się z wielu elementów scenografię, oraz wyciągnięto ze strychu pudło z zabawkami.

Zrobionych zostało 178 zdjęć, użytych później do stworzenia 95 kadrów na 23 stronach, z czego niemal połowę ujęć wzbogacono o efekty specjalne.

Ściągnij [tutaj](#).

Kto zabił Leonarda Hobba?

Gracze znajdują martwego człowieka oraz ślady krwi prowadzące do ciężko ranego mutanta. Okoliczni mieszkańcy domagają się ukarania odmieńca, ale postacie zauważają, na miejscu zbrodni kilka szczegółów, które nie pasują do reszty...



Orbital - www.neuroshima.elx.pl, serwis neuroshimowy
portalu Elixir - www.elx.pl

Kontakt z redakcją pod adresem theezz@gmail.com.

Wszelkie prawa zastrzeżone, zabrania się kopiowania całości i fragmentów bez wiedzy autora i redakcji.