

Neuro Maps



Neuro Maps

Tekst:

Malvick, Mentor, Paprotek

Grafika:

Malvick, Mentor

Korekta:

Boromir, Grzech

Skład:

Malvick

Kontakt:

NeuroMaps@gmail.com

Podziękowania:

Wielkie dzięki tym wszystkim, którzy bezpośrednio pomogli w stworzeniu tego numeru. Dziękuję **Mentorowi**, **Boromirowi**, **Grzechowi**, **Paprotkowi**, a także **FanTomasowi**, **Raeptaerowi** i **Hexowi**. Podziękowania należą się też tym, którzy pomogli pośrednio, czyli **Lairenii**, **The_Ezzekeiowi** i **Meppo** za cenne uwagi i komentowanie NeuroMaps przed premierą. Dziękuję dla wszystkich, którzy brali udział w dyskusji na forum NS Center, i dla tych, z którymi rozmawiałem o NM na CoolKonie 2007. Mam nadzieję, że będziemy mogli jeszcze razem współpracować.

I wreszcie - dziękuję mojej **Monice**, za skanowanie wszystkich narysowanych przeze mnie grafik - MMM !

I wreszcie są – NeuroMaps!

Ich idea ewoluowała wiele razy, zmieniały się pomysły i kształt całości, jednak udało się utrzymać jej rdzeń - powstał materiał, który ma inspirować do sesji, dawać mapki i podpowiedzi, jak je wykorzystać.

Najważniejsza rzecz o jakiej należy pamiętać czytając NeuroMaps to to, że wszystko co jest opisem do grafik to tylko luźne pomysły, nie należy się tu niczego twardo trzymać, i trzeba pamiętać, że ostatnie zdanie zawsze masz Ty – MG.

Ten numer NM zawiera pięć lokacji: sklep z bronią w starej stacji benzynowej tajemniczego Toma, fort bandziorów z południa, którzy mają ciekawą zabawkę, klasyczny post apokaliptyczny kompleks wojskowy, chińską restaurację mistrza wschodnich sztuk walki i wrak samolotu, w którym mieszkają zapaleni lotnicy.

Mam nadzieję, że NeuroMapsy spełnią swoje zadanie, pomogą w stworzeniu niejednej genialnej i niezapomnianej przygody dla Twoich graczy, a mapki i grafiki pozwolą sobie lepiej wyobrazić całą sytuację i przenieść się w świat ZSA. **Zainspiruj się!**

Malvick

Oznakowanie

Tekst każdej z lokacji składa się z jej opisu i pomysłów jak wykorzystać dane miejsce.

- ❗ - Oznacza bezpośredni pomysł na przygodę.
- ❓ - To ciekawostka dotycząca opisywanego miejsca, którą można wykorzystać podczas gry.

Na szarym tle, opisane są proponowane statystyki, dotyczące danej lokacji.

Tom's Guns



Do pełna proszę!

Sklep Toma był kiedyś stacją benzynową. Na parterze sprzedaje giwery, amunicję do nich, czasem jakieś inne przedmioty użyteczne na pustkowiach - mapy i liny. W piwnicy budynku znajdują się dwa zbiorniki na paliwo, każdy o pojemności około 5000 litrów. Tom urządził sobie zaplecze jako mieszkancko i mało kiedy wybywa ze swojego przybytku. Choć w okolicy bez przerwy kogoś napadają i każdy spotkany NPC będzie się rozwodził nad tym, że go okradziono, o sklepie Toma nie mówi się nigdy nic złego. Handlarz znany jest jako uprzejmy, pocieszny sprzedawca, który jednak czasem bywa troszkę zagadkowy i niechętnie mówi o sobie. Świetnie sobie radzi z wszelką bronią i nieźle prowadzi, lecz rzadko widać, jak to robi. Jako walutę w zamian za swój sprzęt, najchętniej przyjmuje paliwo i żywność. Benzynę bierze w kanistrach, zamiast tankować ją bezpośrednio do zbiorników, chociaż technicznie było by to możliwe. Do piwnicy zanosz je po zakończeniu transakcji, kiedy jest już sam. Nie ma absolutnie żadnej możliwości, by kupić u niego paliwo, dosłownie za żadne

pieniądze się na to nie zgodzi. Jest to bardzo dziwne, ale miejscowi nie przywiązują do tego uwagi.

! I co dalej?

1. Gracze mogą podróżować przez pustkowia z niemal pustym bakiem. Z oddali sklep Toma wygląda jak stacja benzynowa, więc zapewne do niego przyjadą. Dowiedzą się, że Tom nie sprzedaje paliwa, choć ma go pod dostatkiem. Jeśli nie zatankują, pojedą najwyżej kilometr, czy pół. Będą musieli spróbować zdobyć jakoś trochę benzyny, a Tom to jedyne źródło.
2. Gracze zostaną okradzeni (podczas snu albo bezczelnie otoczeni przez mutki i zmuszeni do oddania sprzętu), ale puszczeni żywcem w pustkowia. Dojdą do sklepu Toma, gdzie zobaczą swój sprzęt na sprzedaż.
3. Mogą zupełnie przypadkiem zobaczyć, że Tom jest mutantem. Do zabójstwa odmienia się nikt nie przyczepi, natomiast sprzęt i paliwo z jego sklepu są bardzo kuszące. Jeśli targną się na życie Toma, ten powinien uciec. Niedługo

TOM

Zręczność:18

Percepcja:12

Reguły:

Ruch: 3 m / segment

Trafienie: za ruch + 30%

Akcje:

Colt "peace maker" PP:2

Akcja za 1 sukces: 1 rana lekka

Akcja za 2 sukcesy: 2 rany lekkie

Akcja za 3 sukcesy: 1 rana ciężka

Akcja za 4 sukcesy: 1 rana ciężka i jedna rana lekka

Wytrzymałość: 1 rana krytyczna i 1 rana lekka

Redukcja ran: NIE

Pancerz: Tors: 1

Ucieczka: 1 rana krytyczna

Kondycja: 18

Manewry: Szarża, Furia, Zwiększenie tempa

Specjalne:

4 ręce - dostaje dodatkowy segment.

Czyli zamiast trzech, może mieć cztery akcje, przy czym może mieć cztery sukcesy.

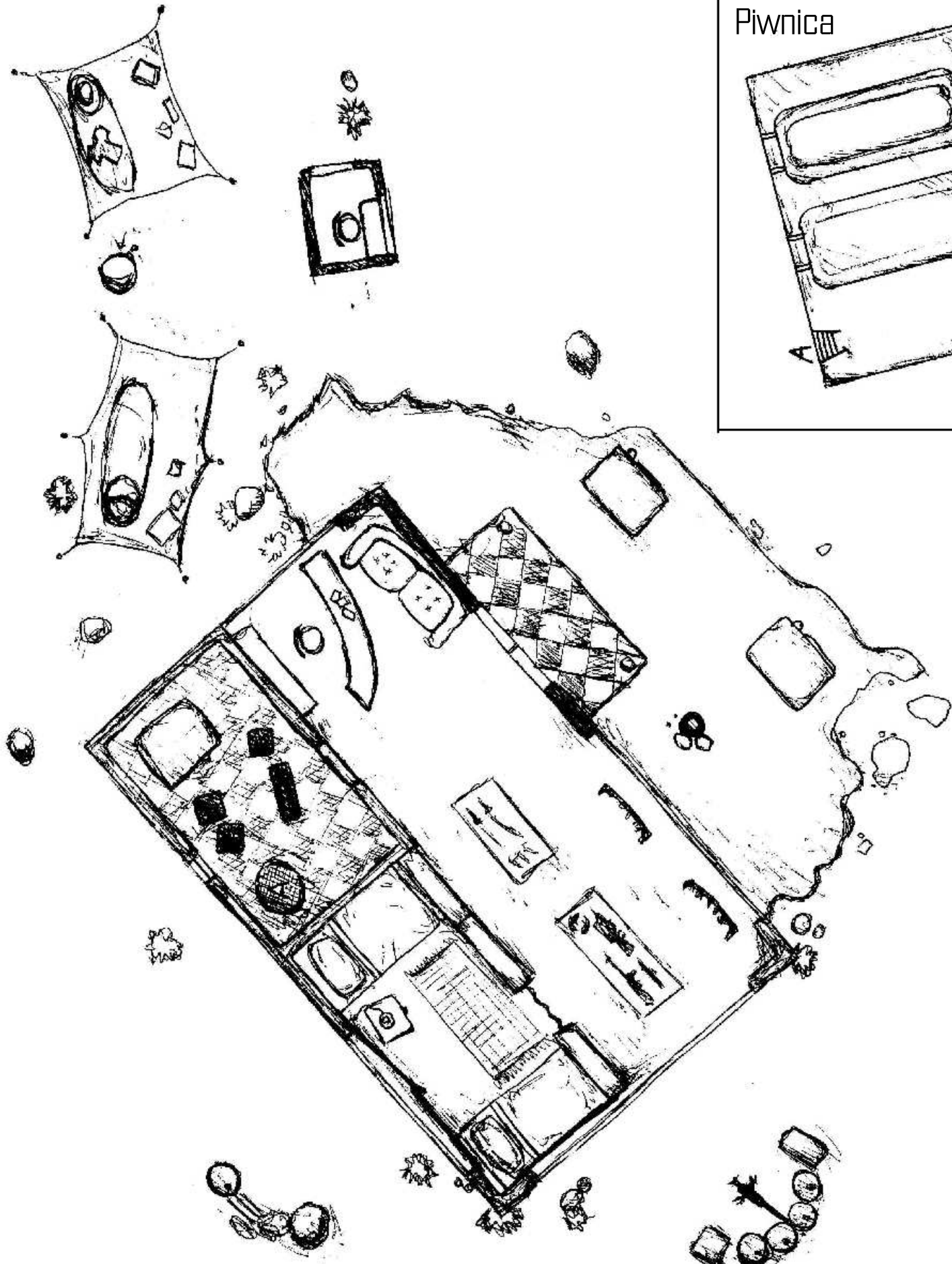
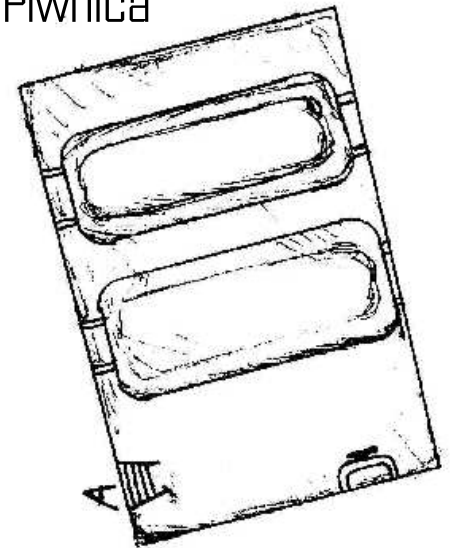
Więcej rąk, więcej obrony - Tom ma bazowo jeden sukces do obrony, przed atakującym przeciwnikiem.

Strzelanie w walce wręcz nie sprawia mu trudności.

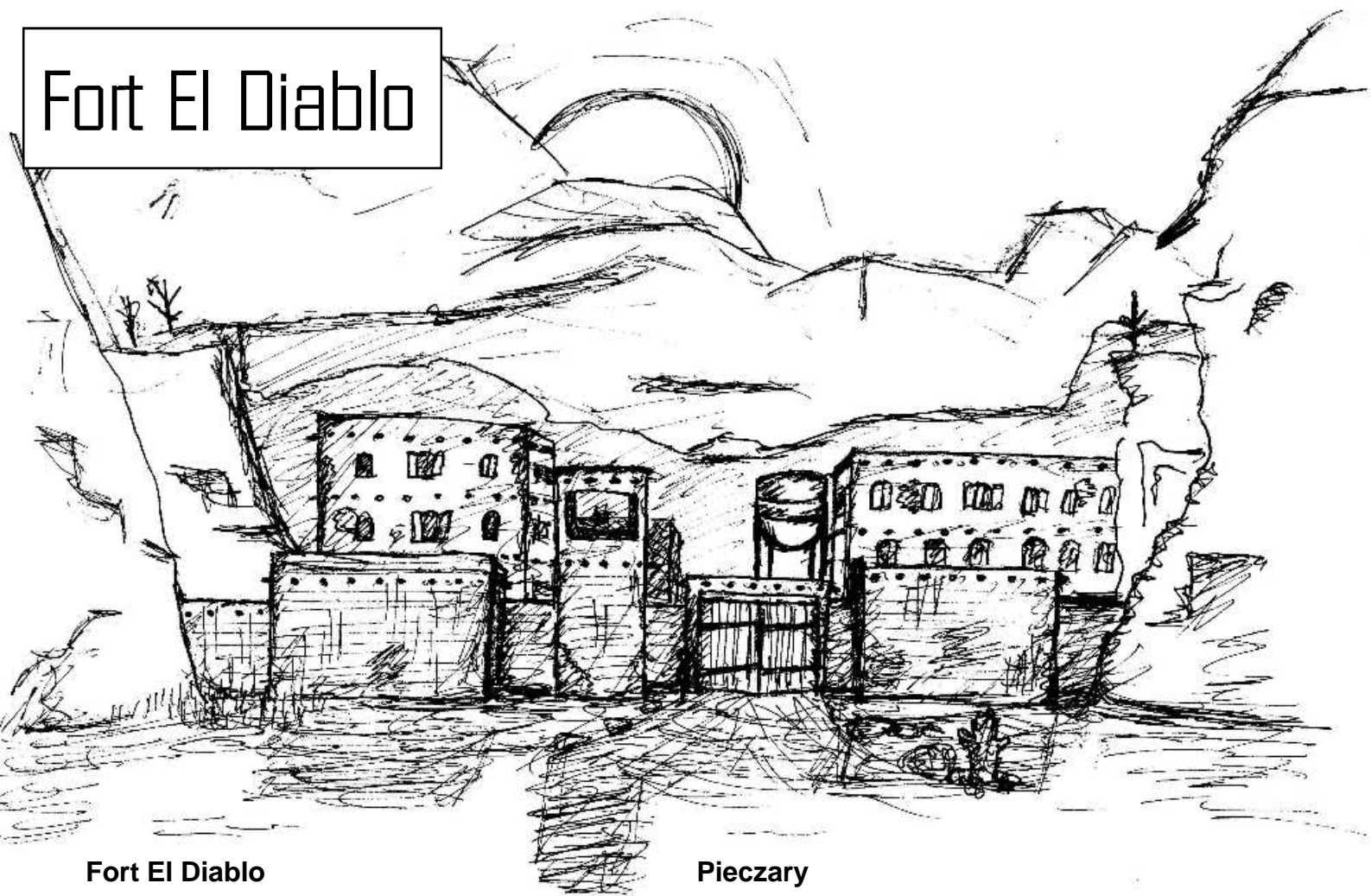
później wróci z resztą mutków w bojowym wozie piechoty. Jeśli spróbują włamać się do piwnicy, przywita ich czterech mutantów - trzech z nich będzie rannych, lecz wszyscy zdrowi na tyle, by strzelać ze swoich shotgunów w kierunku wąskich drzwi, w których stoją gracze. Przy

każdym strzale w kierunku mutantów należy rzucić k20 na nieszczęśliwe trafienie któregoś ze zbiorników. 15-20 to eksplozja. Na szczęście benzyny nie ma dużo, ale wystarczy, by mutki zaczęły się palić i kwiczeć z bólu.

Piwnica



Fort El Diablo



Fort El Diablo

Fort to siedziba Commandante Carlosa i jego bandy drabów, którzy rabują okoliczne wioski i miasteczka oraz napadają na podróżnych. Oprócz nich mieszkają tam także kobiety i dzieci. Niewielu z ludzi Carlosa ma rodziny, większość dziewczyn jest więc wspólna. Najmłodszy zaś są traktowani jak żywy towar, który może z powodzeniem przydać się zarówno na miejscu, jak i być sprzedany.

Za wysokim, jasnym murem z jedną wieżyczką strażniczą i szeroką bramą, znajdują się cztery budynki i kilka namiotów, a także wejście do pieczar.

Fort jest dobrze strzeżony. Na wieżyczce zawsze stoi strażnik, dwóch kolejnych pilnuje wejścia do jaskiń. Dodatkowo każdy z Banditos jest uzbrojony 24 godziny na dobę.

Casa Commandante

Dom Carlosa to dwupiętrowy, dobrze wyposażony budynek. Na parterze znajduje się salon, kuchnia oraz pokój zaufanego służącego - Figo. Schody prowadzą na pierwsze piętro, z wielką jadalnią i pokojem z wzmocnionymi drzwiami, gdzie Carlos przetrzymuje łupy. Drugie piętro to prywatna część domu. Znajduje się tam gabinet samego Commandante i jego sypialnia.

Pieczary

W głębi wąwozu znajduje się wykuty w skałach system kilku korytarzy i jedna sala. Banditos trzymają tam zrabowane elementy hydroelektrowni oraz trochę innych urządzeń elektrycznych i narzędzi. W bocznych korytarzach zamontowane są kraty, za którymi często przetrzymywani są więźniowie. Najdalszą część pieczary przecina rwący strumień, będący głównym źródłem wody dla Fortu. Dodatkowo jest to droga ewakuacyjna, bardzo niebezpieczna (silny prąd), ale w krytycznej sytuacji przydatna.

Namioty i budynki Banditos

W namiotach i pozostałych budynkach mieszkają ludzie Carlosa, kobiety i dzieci. Znajdują się tam także magazyny pomniejszych łupów, mała kuźnia i warsztat samochodowy. Między namiotami Banditos znajduje się jeden przygotowany dla odwiedzających fort.

🕒 Dzień Wymiany

Co dwa miesiące przed Fort ściągają ludzie z okolicznych wiosek. Mają ze sobą wozy, konie albo najzwyklejsze taczki wypełnione po brzegi żywnością. Dzień wymiany to okazja do odzyskania ważnych dla właścicieli

przedmiotów, skradzionych wcześniej przez Banditos. W południe, kiedy wszystkie kramy są już rozłożone, przez bramę przechodzi kilku uzbrojonych ludzi i zaczyna wybierać interesujące Carlosa towary oraz przedstawiać te, które mogą dać im w zamian - zwykle są to rzeczy kompletnie nieprzydatne dla ludzi z Fortu. Bardzo często podczas targowania któryś z handlarzy zostaje zabity z powodu zbyt małej ustępliwości. Potem jego głowa nabijana jest na pal przed fortem, żeby przy następnych targach handlarze nie zapędzali się zbyt daleko ze swoimi żądaniem. Takie życie - bez ryzyka nie ma tutaj zarobku.

🕒 Bezzębna Sobota

Carlos i chłopcy lubią się dobrze zabawić, a kontakty z innymi bandami są przydatne w tym biznesie. Dlatego w pierwszą sobotę czerwca do Fortu zjeżdżają się gangsterzy z całej okolicy i wspólnie oglądają walki bokserskie. Zasady są takie, jak w przedwojennym boksie, z jedną tylko różnicą - wygrywa ten, kto zabije przeciwnika. Podczas walk podejmowane są zakłady, a szefowie mają okazję, aby porozmawiać między sobą. Wygranie Bezzębnej Soboty zapewnia powszechny szacunek i pokaźną ilość gambli.

🕒 I co dalej?

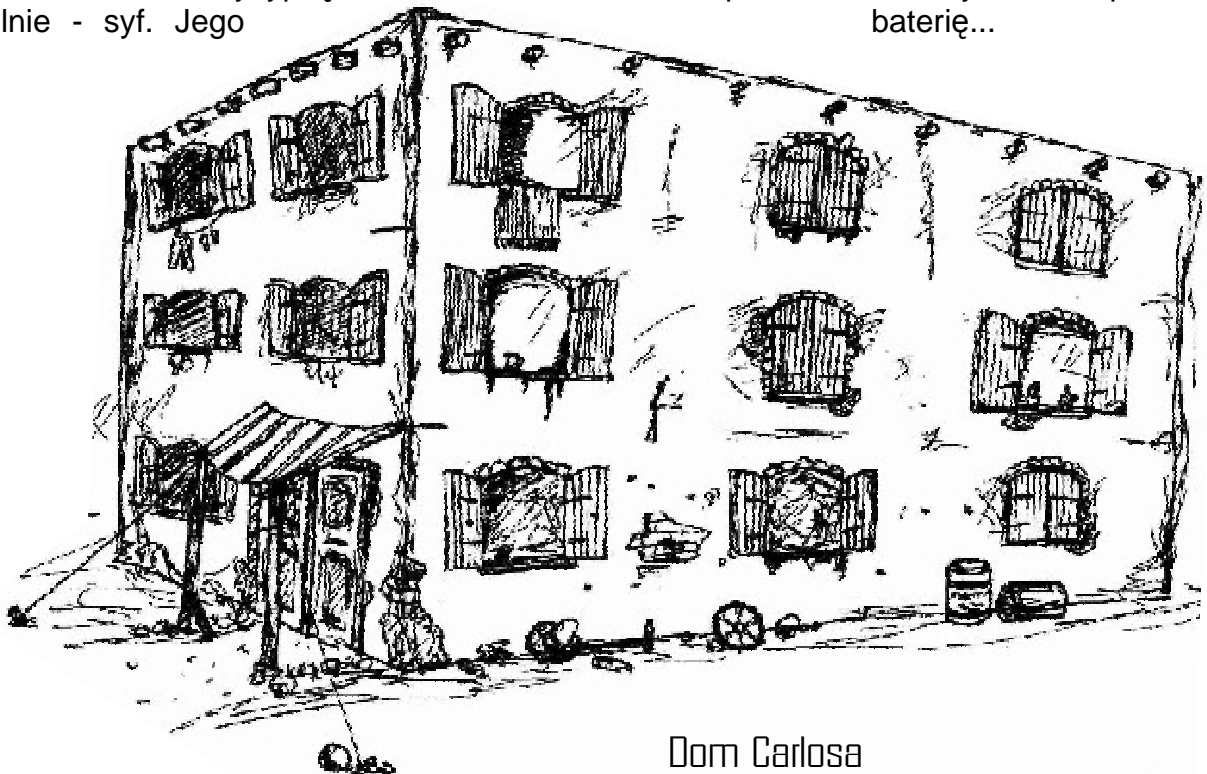
1. Szef mocno choruje, często traci przytomność, ma wysypkę, generalnie - syf. Jego

bliski przyjaciel, Deggio, chce mu oddać przysługę. Dlatego też werbuje graczy, aby ci wyleczyli El Commandante. Są mechanikami? Tym lepiej, Deggio chce zwinąć posadę Carlosa, więc prosi graczy aby, zamiast go leczyć, pomogli mu przejść na drugą stronę. Zacznie się robić gorąco, gdy po śmierci El Commandante oburzony Deggio rozkaże pojmać graczy i uwięzić ich w pieczarach za zabójstwo...



2. W jednej z cel w pieczarach siedzi niejaki James „Niesforny Ben”. Zrobił kilka rzeczy, które Carlosowi się nie spodobały (Jakich? A skąd ma taką ksywkę?), za co wylądował na odsiadce. Kobieta o imieniu Merry, podająca się za jego siostrę, oferuje graczom dość dużo gambli za wydostanie Jamesa. Co zrobią bohaterowie, kiedy okaże się, że ten słysząc imię Merry oznajmi, że woli zostać w pudle?

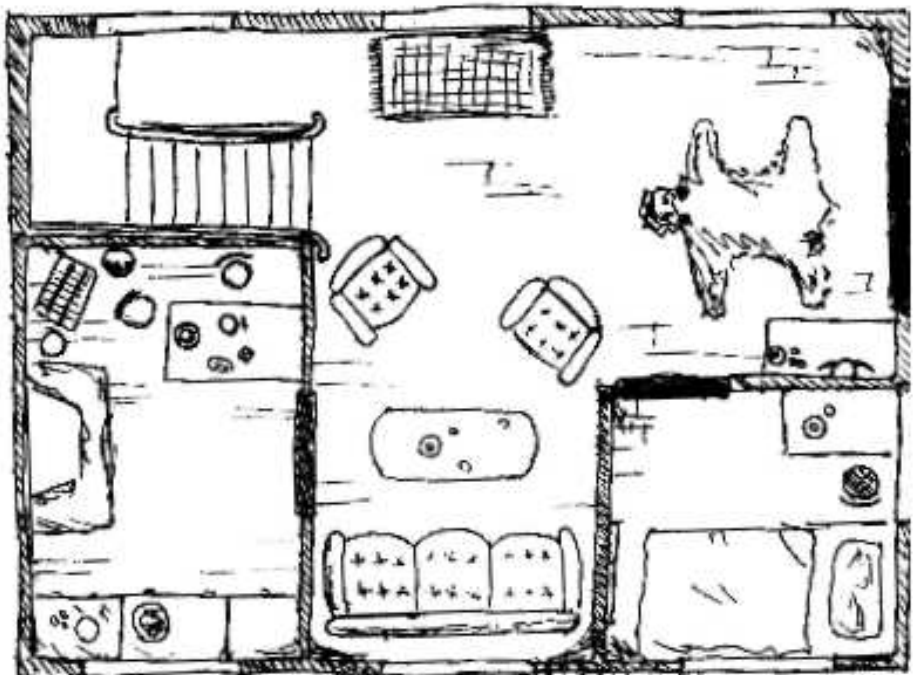
3. El Banditos wyrwali skądś elementy elektrowni wodnej, a ponieważ w pieczarach mają strumyk o mocnym prądzie, to szukają specja, który mógłby im to wszystko podłączyć. Jeśli gracze się na tym znają, to będą mieli szansę na zdobycie ładnej sumki gambli. A co zrobią, jak zauważą u Carlosa laptopa z napisem US Army? Pora podładować baterię...



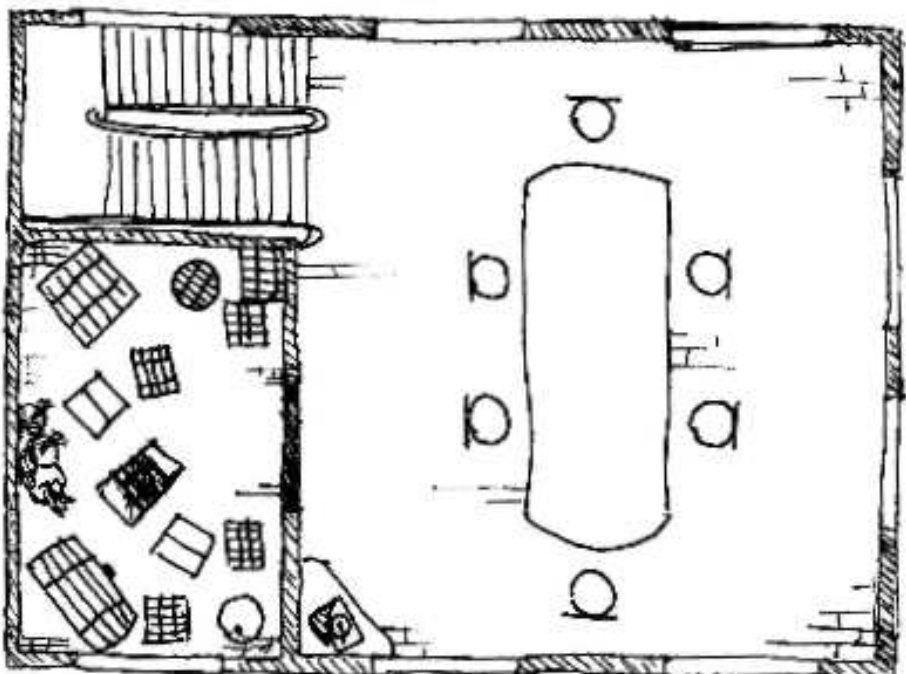
Dom Carlosa

Dom Carlota

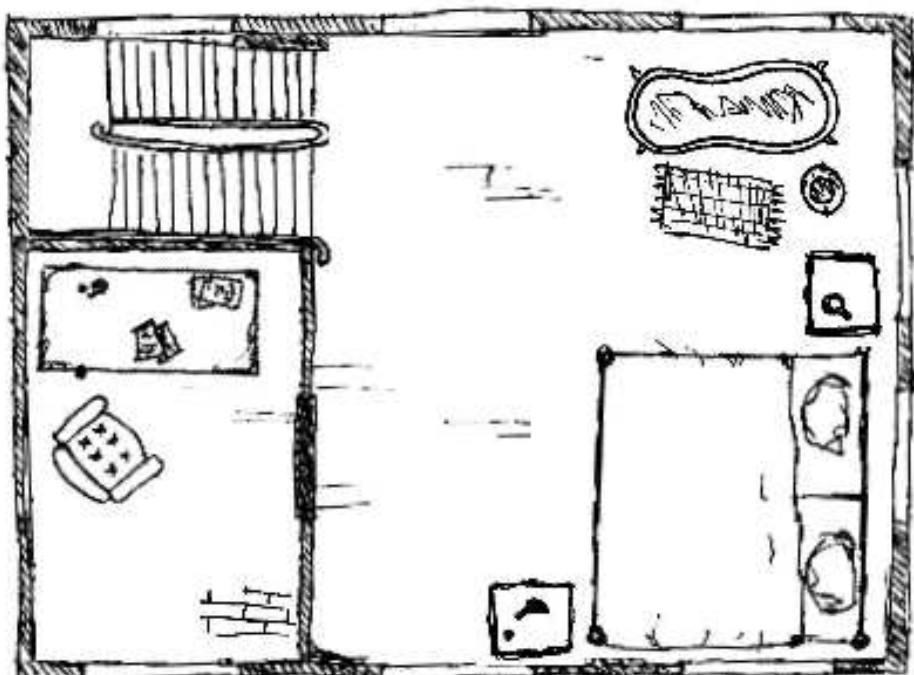
Parter



I pi tro

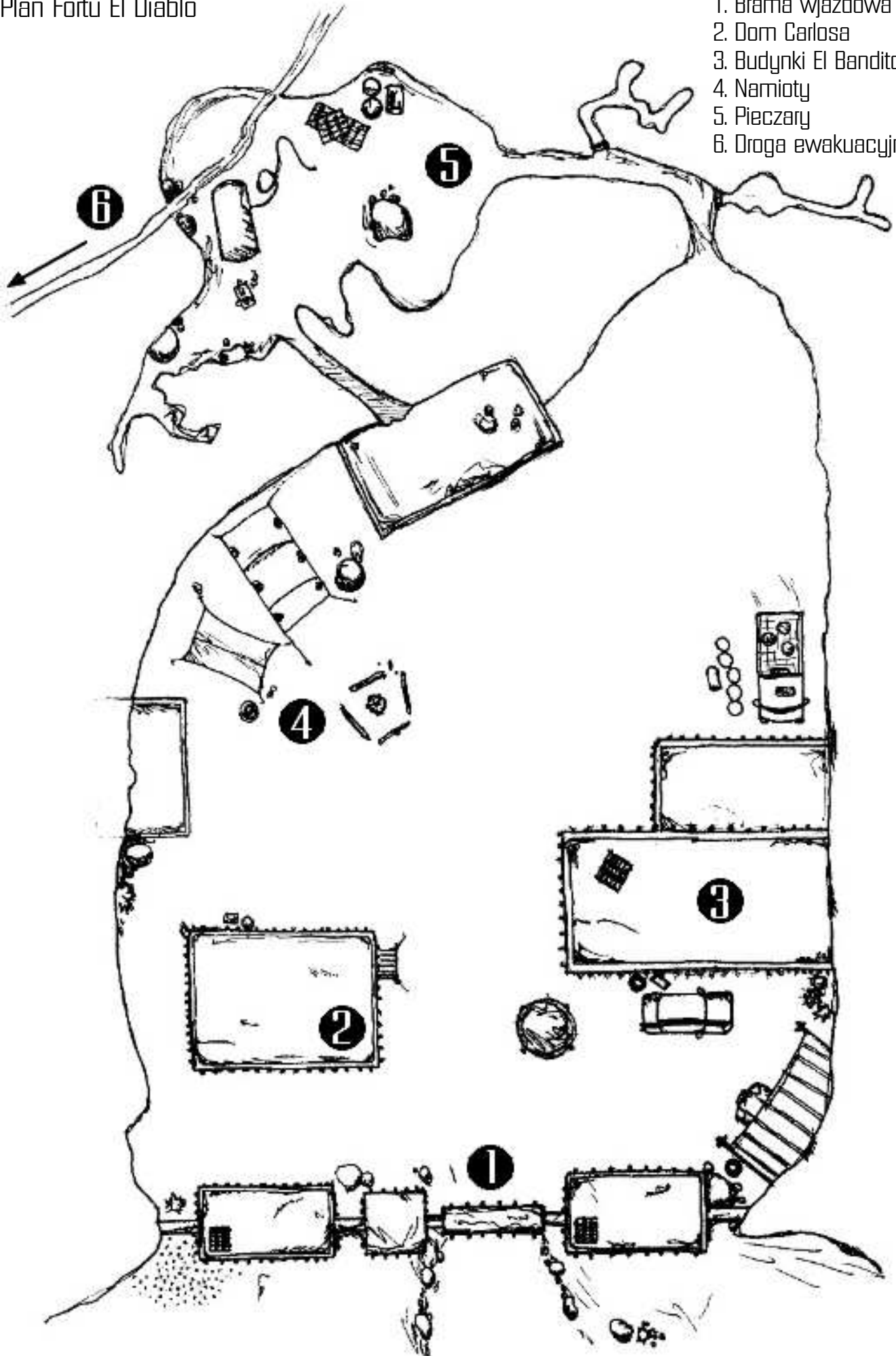


II pi tro



Plan Fortu El Diablo

1. Brama wjazdowa
2. Dom Carlota
3. Budynek El Banditos
4. Namioty
5. Pieczary
6. Droga ewakuacyjna



Opuszczony kompleks



Need ammo?

Hala ta była niegdyś częścią większego kompleksu militarnego, gdzie produkowano broń i amunicję. Po wojnie jednak, została się tylko ta jedna budowla, w której to wytwarzano amunicję różnego kalibru. Mało osób wie, że gdy rozpoczął się konflikt z Molochem, piwnice przekształcono w laboratoria, gdzie prowadzono badania nad pochwyconymi robotami. Niektórzy nawet sami próbowali skonstruować maszyny wojenne, posiłkując się zmyślnymi rozwiązaniami, zapożyczonymi od samego Czajnika. Gdy jednak Moloch rozpoczął bombardowanie kompleksu, wszystkich naukowców szybko ewakuowano wraz z większością dożytku naukowego. Na szczęście podziemne budynki były na tyle wytrzymałe, że większa ich część pozostała nienaruszona.

Just make it!

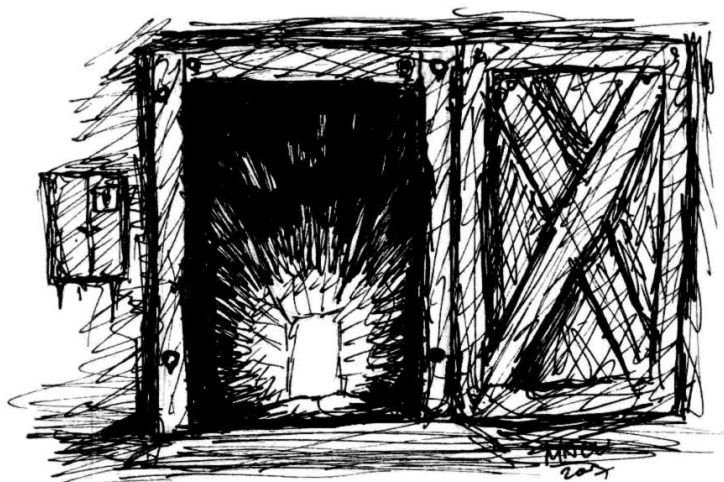
Jest to nieduża hala produkcyjna o wysokości około 8 metrów, z mnóstwem dziur w dachu, przez które wpada światło. Wszystko pokryte jest grubą warstwą kurzu i pyłu, na podłodze roi się od porzucanych drobnych elementów, jest też kilka lejów po eksplozjach. W powietrzu unosi się zapach stęchlizny. Ze wszystkich maszyn znajdujących się w pomieszczeniu, działa tylko jedna - stoi ona w po lewej stronie od wejścia i służy do wybijania spłonek i napełniania łusek prochem. Ma również możliwość zmiany kalibru składanych naboji. Wewnątrz taczek oraz w niektórych zakamarkach zalega proch strzelniczy, który z powodzeniem może zostać wykorzystany. Tuż pod dachem wisi łańcuch od kolejki taśmowej, służącej do transportowania materiału. W chwili obecnej, ledwo co trzyma się stropu,

przy większym wstrząsie możliwe jest jego oberwanie. Jeden z rogów pomieszczenia uległ kompletnemu zawaleniu na skutek ataku Molocho. Jedyne drzwi znajdujące się w pomieszczeniu są zamknięte.

Co oni tu pobudowali...?

1 - **Biuro.** W pomieszczeniu znajdują się półki wypełnione książkami, a po podłodze walają się zapisane kartki oraz drobne śmieci. Na biurku stoi monitor i podłączony do niego komputer, niestety oba urządzenia nie działają. Między rozsuniętymi regałami znajduje się niewielka wnęka z prowadzącą w dół drabiną.

2, 3 - **Stróżówka.** W obu pokojach przy ścianach stoją pulpity kontrolne, za pomocą których można zmieniać tryb zasilania. Dostępne są trzy opcje: wyłączenie zasilania, zasilanie niepełne oraz zasilanie całkowite. W momencie wybrania pierwszej możliwości - w całym kompleksie zgaśnie światło, druga opcja powoduje, iż lampy nieco przygasają, ostatnia zaś pozwala na wykorzystanie maksymalnej mocy oświetlenia.



4 - **Poczekalnia.** Przy dwóch przeciwległych ścianach znajdują się siedzenia oraz stoły. Przestrzeń pomieszczenia przecina jeden betonowy filar. W przypadku ustawienia zasilania na pełną moc, z pomieszczenia numer 5 wyjedzie robot, którego celem będzie pozbycie się intruzów.

5, 22 - **Robot Obronny.** Drzwi prowadzące do pomieszczenia rozsuwają się automatycznie, gdy robot chce wyjść lub wejść. Jediną drogą ich sforsowania jest podłożenie ładunku i jego zdetonowanie.

6 - **Toaleta.** Wyłożona była niegdyś białymi kafelkami, aktualnie ich resztki walają się na ziemi. W zrujnowanej łazience niestety nie ma bieżącej wody.

7-14 - **Pokoje mieszkalne.** Do części z tych pomieszczeń nie można się dostać, drzwi się zacięły, bądź sale znajdujące się za nimi zostały kompletnie zawałone. W ocalałych znajdują się półki i szafki, zazwyczaj wypełnione drobnymi przedmiotami oraz zlew i zepsuty kran. Na biurkach znajdują się niedziałające komputery.

15 - **Pomieszczenie kontrolne.** Prócz pustych regałów, na długim biurku znajdują się trzy monitory, z których tylko jeden działa i umożliwia podgląd jednego pomieszczenia.

16 - **Wspólna sala.** Pokój wypełniony wojskowymi, dwupiętrowymi pryzmami, wszystkie są pozostawione w nieładzie.

17 - **Stołówka.** Za ladą znajdują się półki, na których można jeszcze znaleźć nieco przedwojennego trunku oraz konserw.

18 - **Magazynek.** Drzwi są zamknięte i trudne do sforsowania, jednak jeśli komuś uda się przez nie przedostać, to ujrzy regały ze sporą ilością puszek z żarciem.

19 - **Sala projekcyjna.** Nad rzędami krzesel zawieszony jest rzutnik, wycelowany w ścianę za biurkiem, na którym stoi komputer sprzężony z nim - zepsuty, ale nietrudno go naprawić. Będzie on pokazywał plany prototypu jednej z maszyn, która niegdyś miała zostać stworzona do walki z Molochem.

20-21 - **Laboratoria.** Wypełnione są mnóstwem różnego rodzaju specjalistycznego sprzętu. Od

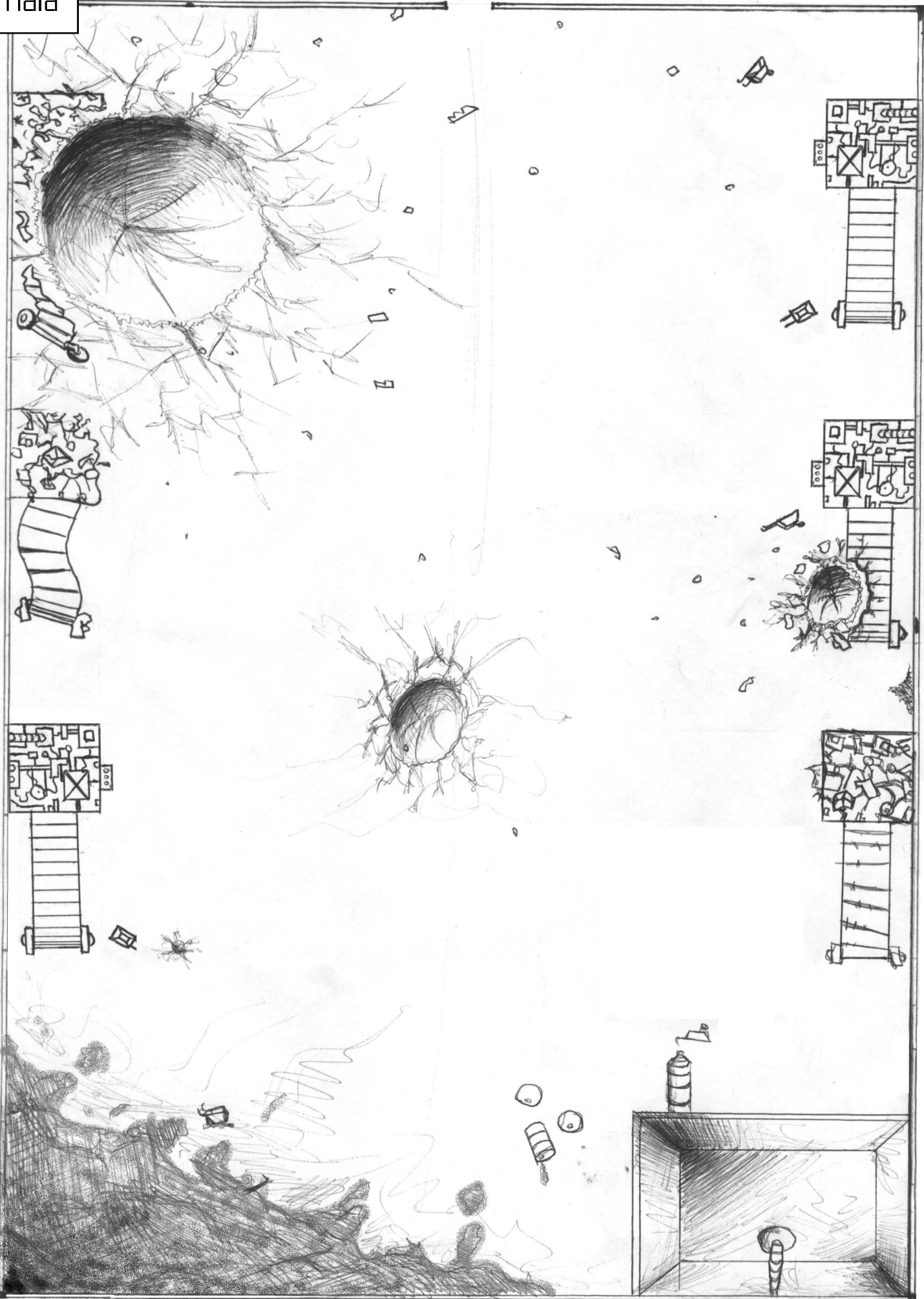
odczynników i próbek, poprzez komputery, aż do mikrochipów. A może to tu opracowywano pancerz wspomagany? Oczywiście niewiele z tego nadaje się do użytku...

🗨️ I co dalej?

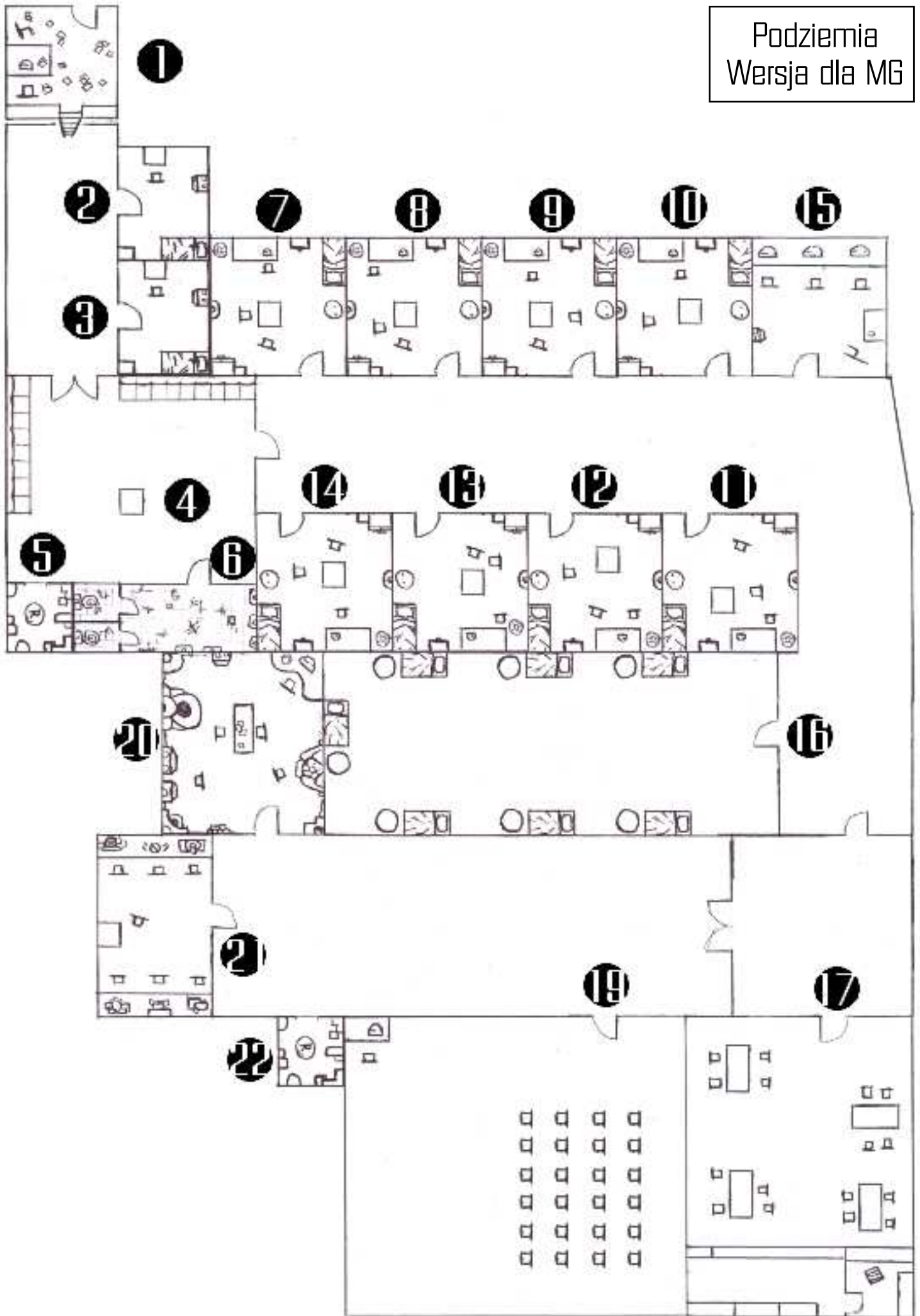
1. Posterunek wie o bazie i planach opracowywanych w niej na początku wojny. Bardzo zależy mu na tym, aby te materiały odzyskać, jednak jest teraz zbyt pochłonięty walkami na froncie, aby do tej misji wykorzystał swoich ludzi. W tym celu posługuje się BG, którzy mają za zadanie spenetrować ową bazę i zdobyć schematy dla dobra całych ZSA. Jeśli BG uda się tego dokonać, być może przyczynią się do zwycięstwa z Molochem. A może plany są nic nie warte? Od czasu ewakuacji kompleks przez długi czas stał pusty, więc być może ktoś, lub coś uznało, że może on stanowić świetną kryjówkę?

2. BG przypadkiem trafiają na bazę i zaciekawieni zaczynają ją eksplorować. Gdy docierają do pomieszczenia kontrolnego okazuje się, iż jedyny działający monitor pokazuje obraz z wnętrza pokoju, w którym znajduje się człowiek leżący w komorze. Być może jest to hibernatus? W każdym razie, na ekranie wyraźnie widać unoszącą się i opadającą klatkę piersiową. Kim on jest? Od kiedy tam leży? Aby odpowiedzieć na te pytania, BG muszą najpierw dotrzeć do pomieszczenia, jednak nie jest to takie proste. Możliwe, że będą musieli zmierzyć się z robotami, które wciąż pilnują kompleksu oraz rozwiązać kilka zagadek.

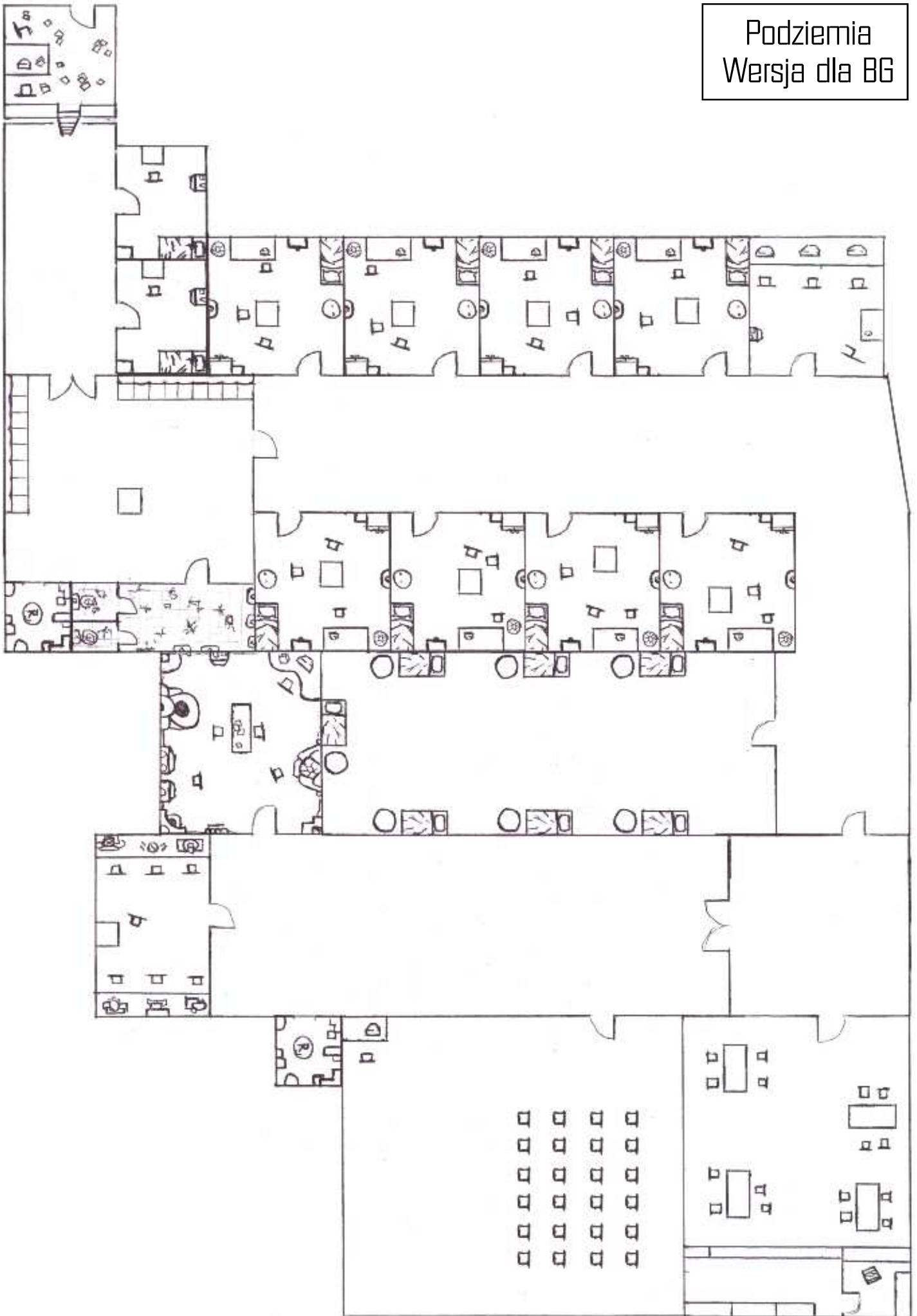
3. W mieście niedaleko hali krążą pogłoski, jakoby znajdował się tam skarb. Nikt nie wie, co tam jest - niektórzy sądzą, że głównie jedzenie, inni stawiają na broń. Wiadomo tylko tyle, iż rejony otaczające halę są niebezpieczne. Ponoć osiedlili się tam Degeneraci, którzy bardzo niemiło witają każdego intruza. Z relacji śmiałków, którzy postanowili zbadać zagadkę opuszczonych budynków wynika, iż Degeneraci bardzo zawzięcie bronią owych terytoriów. Być może podziemny kompleks skrywa coś bardzo dla nich ważnego? A może owym skarbem jest coś zupełnie innego, niż wszyscy podejrzewają? Jest wielu chętnych, którzy zapłaciliby dużo gambli, aby w końcu dowiedzieć się o co tam tak naprawdę chodzi.



Podziemia
Wersja dla MG



Podziemia
Wersja dla BG



China Food



I'm lovin' it!

Chiński emigrant, Lo Pan Sensei stworzył coś, co wydawałoby się niemożliwe – chińską restaurację w post apokaliptycznych stanach. Co prawda nie ma tutaj grzybków mun, krewetek ani bambusa, ale kreatywność Lo potrafi zaskoczyć. Kto by pomyślał, że wędzony kot smakuje prawie jak grzybki mun? Zresztą – kto w ogóle wie jak one smakują? Lo mieszka w budynku restauracji wraz ze swoim upośledzonym i zmutowanym, amerykańskim podopiecznym. Qi-Chi to wielka kupa mięsa, która stosuje się do wszelkich poleceń mistrza Lo.

Drive in!

Stary chińczyk urządził swój barek w dawnym McDonalddie, w środku znajduje się kilka zwykłych stolików, z ogrodowymi krzesłami (czerwone w złote koła) oraz niskie taborety, przy których siedzi się na poduszkach. Lo zadbał o wystrój wnętrza, i nawiązał tu wszystko co tylko kojarzyło mu się z Chinami.

Kill Bill

Ale największą atrakcją w China Restaurant jest wszechobecna chińska broń. Na ścianach wisi

pełno wakizashi, katan, nunchako, gablotek z shurikenami i innych azjatyckich cudów. A co ciekawe ludzie mówią, że Lo miał kiedyś jakiś tam pas, czy coś, i umie się tym wszystkim posługiwać. Ale on utrzymuje, że broni białej używa tylko w kuchni.

Kuchnia

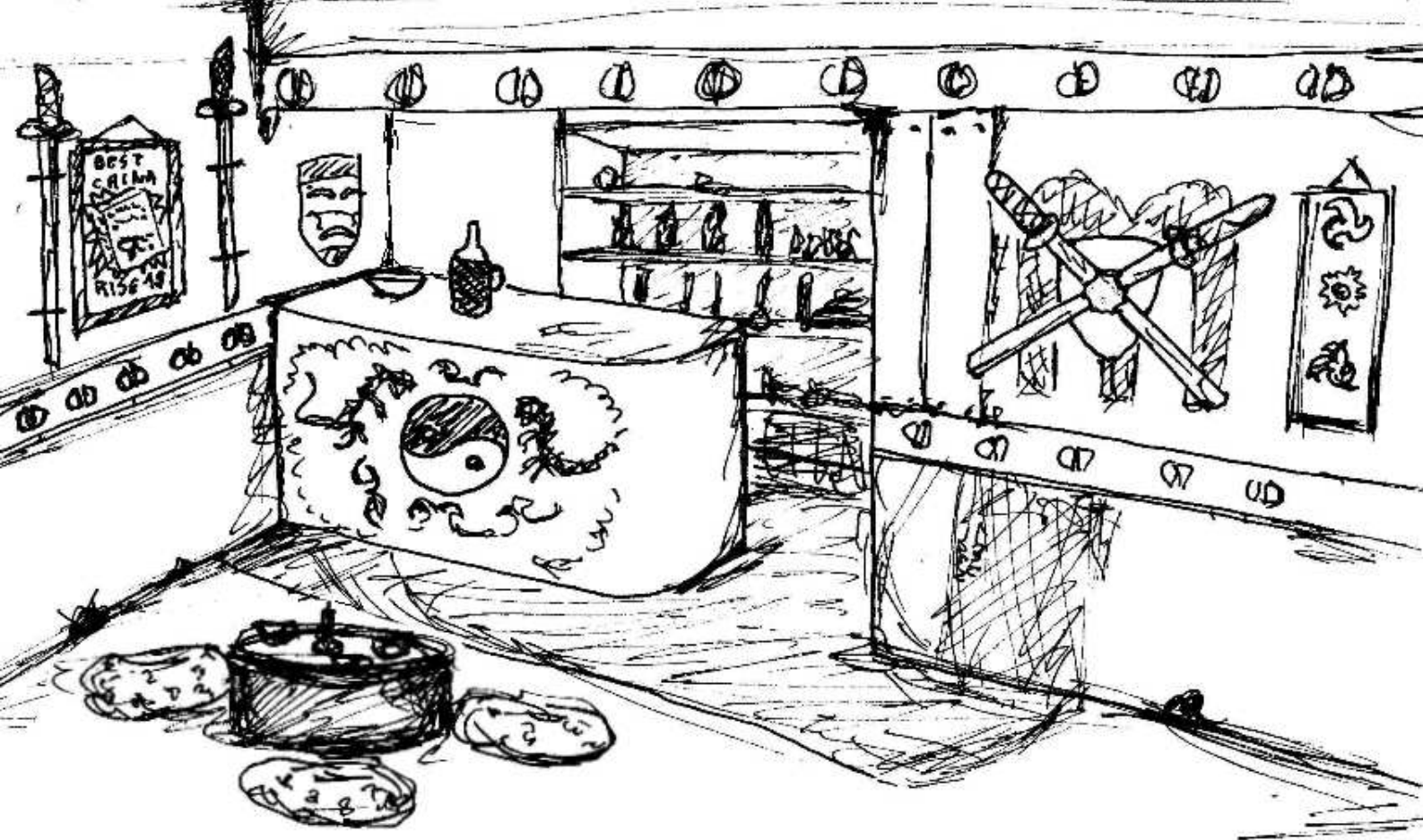
To prawdziwy raj dla podniebienia utrudzonego jedzeniem solonego mięsa i starych sucharów. Lo umie nadać swoim potrawom tyle smaków naraz, że wydaje się to być po prostu niewiarygodne. Ale ludzie najbardziej dziwią się kiedy dowiadują się z czego chińczyk robi swoje specjały. Na szczęście brak psów i kotów jakoś nikomu nie doskwiera...

Uprawa...

Lo sam uprawia przyprawy w swoim małym ogródeczku przed budynkiem. Część to zwykłe, często spotykane zioła, inne chyba nigdy wcześniej nie rosły na terenie ZSA...

...iUPRAWA

Stary Chińczyk to cwany koleś. Oprócz serwowania świetnego jedzenia prowadzi wraz



Qi-Chi plantacje koki. Uprawia roślinki w starej szklarni ukrytej kilka kilometrów od restauracji, Qi-Chi zajmuje się zbieraniem i przetworzeniem narkotyku, który potem sprzedawany jest posłańcowi z Detroit.

❶ I co dalej?

1. Lo potrzebuje wysłać towar do Detroit, do Tabacky'ego, jednak sam nie pojedzie, a Qi-Chi - swojego jedyne go pomocnika nie wyśle. Chętnie kogoś wynajmie, oczywiście nie powie mu o tym co będzie przewoził i nie zaznaczy, że na drodze można spotkać jeden z okolicznych gangów który bardzo lubi kokę od staruszka...

2. Iron Swords, bo tak nazywa się gang

szalejący po okolicy, to nerwowe chłopaki, które marzą o monopolu na handel narkotykami z tych terenów. Goście ci nie są w ciemni bici, nie raz wysyłali kogoś, kogo potem Lo przerabiał na mielonkę, a Qi-Chi zgniatał go na miazgę, dlatego szukają frajerów... Widziałeś Zemstę Sithów? Matrix Revolution? Mały koleś walczący bronią białą jak szatan? Popuść wodze fantazji i daj im wreszcie powalczyć!

3. Lo potrzebuje nowych ziółek, zna kilka miejsc gdzie takowe można znaleźć (dawne magazyny, stare restauracje), ma kilka planów, szuka tylko kogoś, kto wybierze się, żeby zdobyć je dla niego. Przy okazji można nałowić trochę gambli...

Shuriken:

Obrażenia lekkie/drażnienie

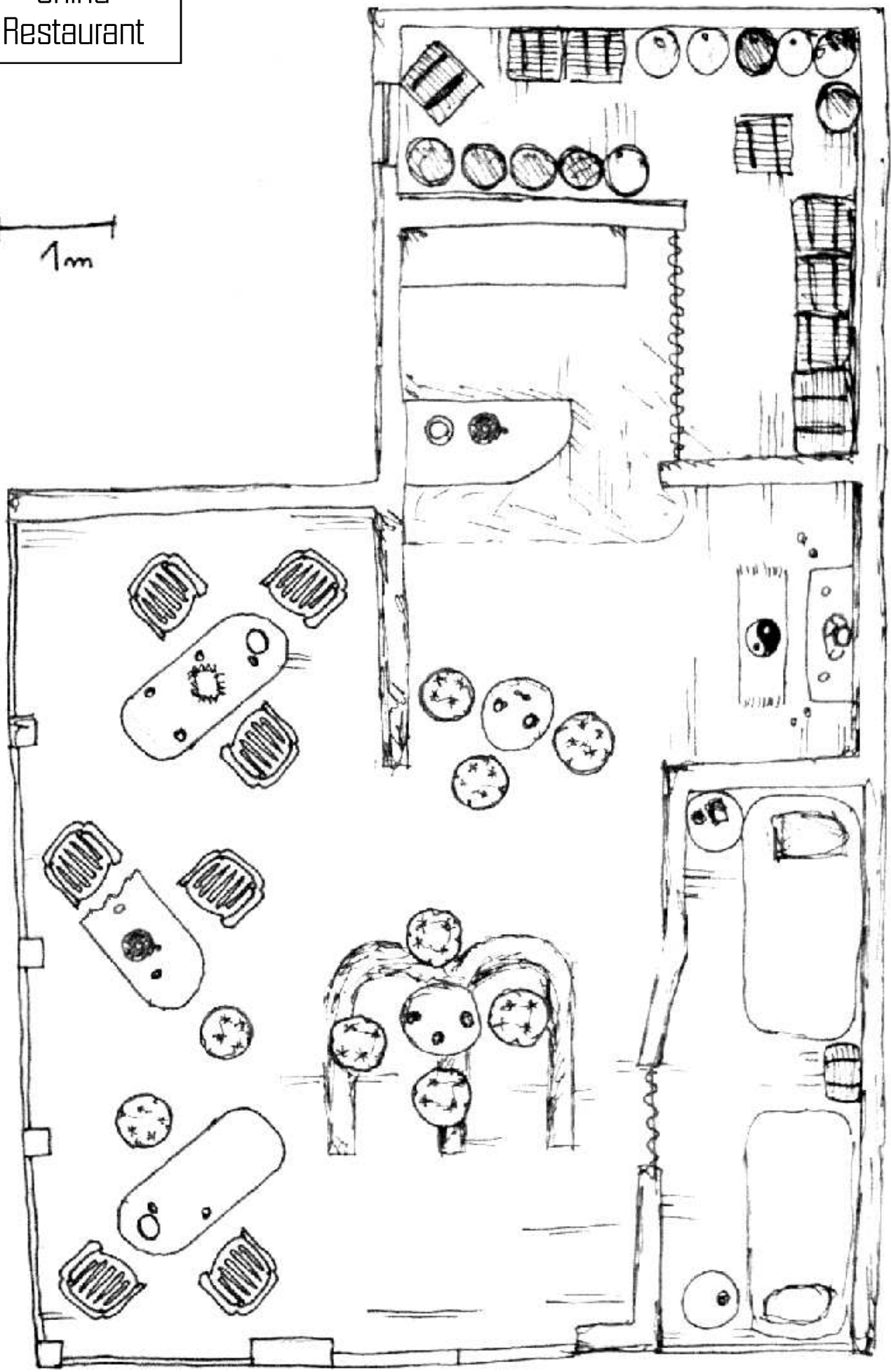
Postać potrafi posługiwać się shurikenami jeżeli wykupi sztuczkę "shuriken". Gdy zechce go użyć, wykonuje test rzucania, tak jak nożem, z tym, że nie musi wykonywać rzutu procentowego, którą stroną się wbije, bo zawsze wbija się ostrzem. Można nim rzucić na odległość nie mniejszą niż 1 metr i

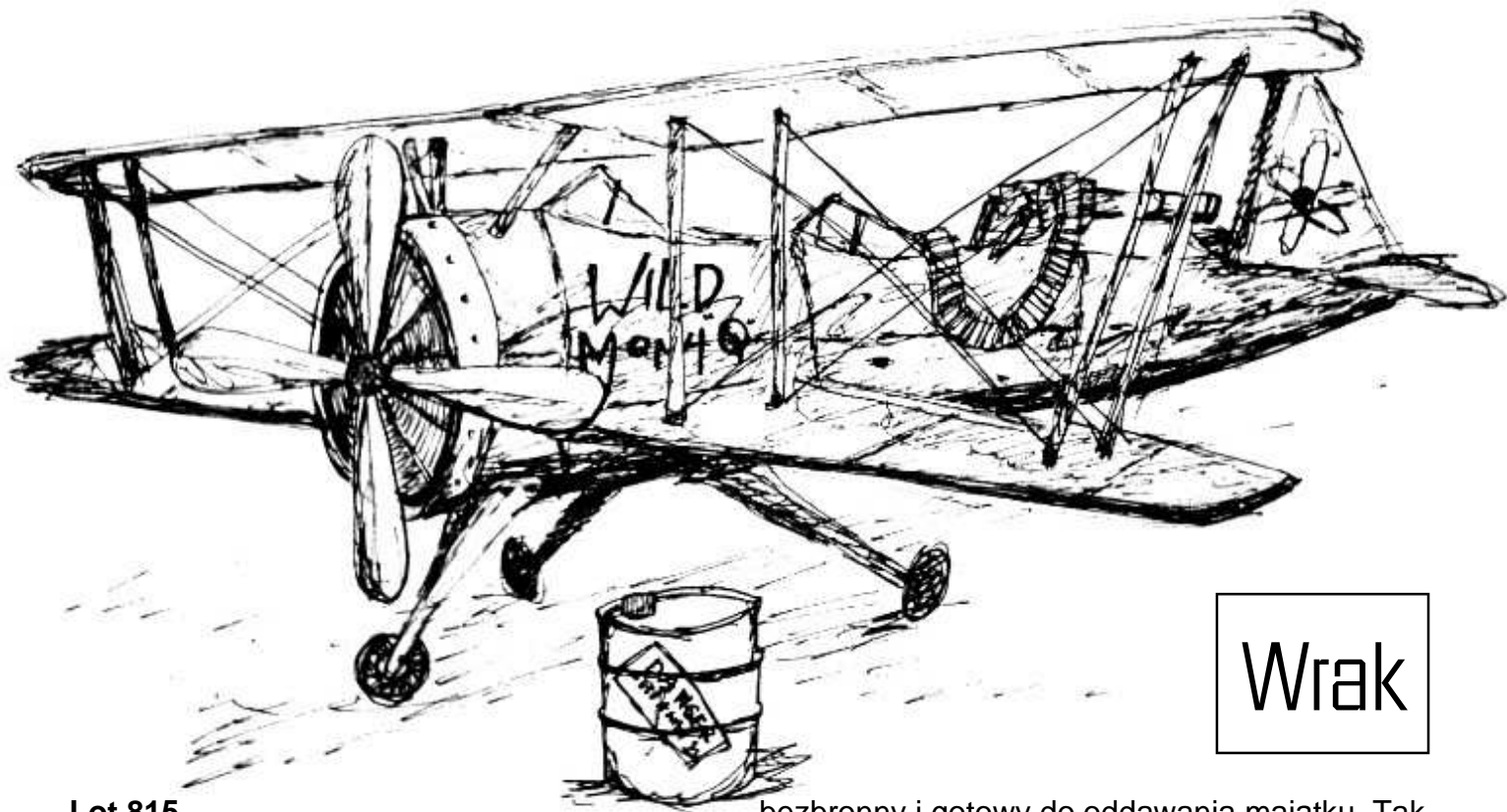
nie większą niż 20 metrów. Za każdy metr dodaje się 5% utrudnienia. Rzut zajmuje 1 segment i zadaje obrażenia w zależności od odległości: do 10 metrów ranę lekką, a dalej już tylko drażnienie. Żeby zorientować się, skąd nadleciał pocisk, trafiony musi zdać b. trudny test wypatrywania. Już lekki pancierz obniża obrażenia zadawane przez shuriken, z lekkich w drażnienie. Drażnienie jest przez niego niwelowane.

即食

China
Restaurant

1m





Wrak

Lot 815

Podczas wojny spadało wiele samolotów, jeden z nich spadł w pierwszych jej minutach na wyludnione tereny. Wszyscy pasażerowie zginęli. Kilka lat później wrak został odnaleziony przez Johnny'ego i jego dwóch synów.

Mike i Spike

Ojciec Mike'a i Spike'a latał przed wojną na jakichś helikopterach, gdzieś za granicami ZSA. Potem z tego zrezygnował, ale pasja pozostała. Kiedy znalazł z chłopakami wrak samolotu pasażerskiego, a kilka miesięcy później stary dwupłatowiec, wiedział że to przeznaczenie. Rodzinka osiedliła się we wraku, Johnny nauczył chłopaków sztuki latania i naprawiania metalowych ptaków. Ojciec w końcu kopnął w kalendarz, a Mike i Spike zajęli się rozwijaniem biznesu.

Latający gang

Co tu dużo gadać. Z góry zawsze łatwiej. Wystarczy celnie rzucić tosterem, czy jakąś butelczyną z gazem, a cel naziemny jest

bezbronny i gotowy do oddawania majątku. Tak właśnie robią bliźniaki - atakują, lądują, okradają, odlatują i cieszą się ze świeżo zdobytych gambli.

📍 I co dalej?

1. Potrzebujesz dostać się do NY w ciągu jednego dnia? Autkiem się nie uda, aye? Ludzie gadają o bliźniakach napadających na podróżnych swoją maszyną. To jedyny samolot w okolicy. Trzeba ich odnaleźć i spróbować się dogadać, unikając ciosu tosterem... da się?

2. Kilku koleśi lazło sobie pustkowiec, obładowani wyniesionym z pewnej bazy sprzętem, aż tu nagle atak z nieba. Sprzęt zabrali, ludzi pozabijali i odlecieli. Na szczęście nie wszystkich. Kiedy gracze się na nich natkną, jeden właśnie będzie się budził. Chłopak odzyskałby chętnie sprzęt, no i naturalnie odpali im część całości. Szkoda tylko, że nie powie, skąd jest ten stuff i jak wrócić po więcej... a może da się to jakoś wyciągnąć? Chyba gdzieś tam, między sprzętem wałała się jakaś mapka... A oznakowane skrzynie? Hm...

Dane techniczne

"Wild Moniq" to jednosilnikowy dwupłatowiec o konstrukcji całkowicie metalowej, na 3-kołowym stałym podwoziu.

Ilość miejsc: 2

Spalanie: 150 l paliwa/h

Prędkość maks.: 256 km/h

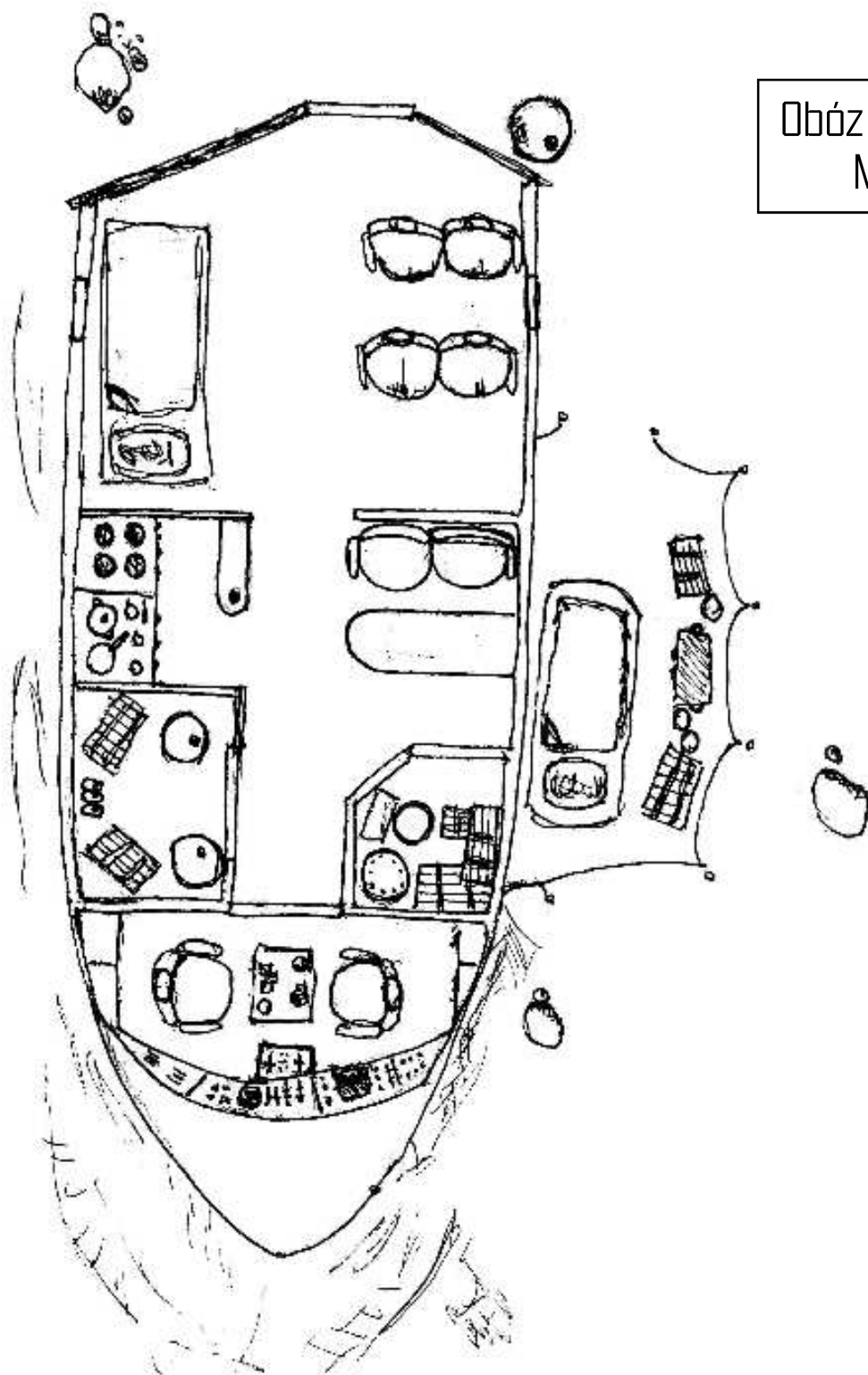
Prędkość min.: 109 km/h

Pułap: 6500 m

Rozbieg: 200 m

Zasięg: 520 km

Uzbrojenie: stacjonarny CKM, 6 granatów, 6 butelek z gazem usypiającym



Obóz Spike'a 6
Mike'a



“W głębi wąwozu znajduje się wykuty w skałach system kilku korytarzy i jedna sala. W bocznych korytarzach zamontowane są kraty, za którymi często przetrzymywani są więźniowie.”

“Nie raz wysyłali kogoś, kogo potem Lo przerabiał na mielonkę, a Qi-Chi zgniatał go na miazgę, dlatego szukają frajerów... Widziałeś Zemstę Sithów? Matrix Revolution? Mały koleś walczący bronią białą jak szatan? Popuść wodze fantazji i daj im wreszcie powalczyć!”

ZAINSPIRUJ SIĘ!

Patronaty:



ORBITAL

Mamy rtęć w żyłach, pancerze ze stali,
chromowane spluwy i rdzę w sercach.

Potężna baza artykułów, mnóstwo
projektów fanowskich, niezależny
dział o Neuroshimie Hex
i wiele, wiele więcej...



Nie wierzysz?

www.neuroshima.elx.pl

