

# Post Mortem

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Post Mortem**

**autor: Bolesław „Void” Wójtowicz**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Wstęp</b>                           | <b>3</b>  |
| <b>Solucja</b>                         | <b>4</b>  |
| <b>Paryż, rok 1925</b>                 | <b>4</b>  |
| <b>Studio</b>                          | <b>6</b>  |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>7</b>  |
| <b>Komisariat Policji</b>              | <b>9</b>  |
| <b>Biuro dr Francka Kaufnera</b>       | <b>11</b> |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>12</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>14</b> |
| <b>Studio</b>                          | <b>16</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>17</b> |
| <b>Komisariat Policji</b>              | <b>18</b> |
| <b>Pokój 507</b>                       | <b>19</b> |
| <b>Biuro Helloiuna</b>                 | <b>20</b> |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>20</b> |
| <b>Biuro Hellouina</b>                 | <b>21</b> |
| <b>Apartament Eatonów</b>              | <b>23</b> |
| <b>Siedziba Bractwa Różokrzyżowców</b> | <b>26</b> |
| <b>Biuro Dr Francka Kaufnera</b>       | <b>26</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>27</b> |
| <b>Siedziba Bractwa Różokrzyżowców</b> | <b>27</b> |
| <b>Restauracja "U Aleksandra"</b>      | <b>27</b> |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>28</b> |
| <b>Studio</b>                          | <b>31</b> |
| <b>Restauracja "U Aleksandra"</b>      | <b>31</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>32</b> |
| <b>Siedziba Bractwa Różokrzyżowców</b> | <b>33</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>33</b> |
| <b>Siedziba Bractwa</b>                | <b>33</b> |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>34</b> |
| <b>Biuro Hellouina</b>                 | <b>34</b> |
| <b>Apartament Eatonów</b>              | <b>35</b> |
| <b>Biuro Dr Francka Kaufnera</b>       | <b>35</b> |
| <b>Hotel Orphee</b>                    | <b>40</b> |
| <b>Dom de Allepina</b>                 | <b>41</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>44</b> |
| <b>Siedziba Bractwa</b>                | <b>44</b> |
| <b>Dom de Allepina</b>                 | <b>46</b> |
| <b>Studio</b>                          | <b>50</b> |
| <b>Alambic Bistro</b>                  | <b>51</b> |
| <b>Stacja Molitor</b>                  | <b>52</b> |
| <b>Posterunek Policji</b>              | <b>54</b> |
| <b>Dom de Allepina</b>                 | <b>55</b> |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione  
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock  
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Zanim wyruszymy w podróż śladami pewnego zakochanego Templariusza, kilka słów tytułem wyjaśnienia...

Post Mortem, to jedna z tych gier, w których graczowi pozostawiono pewien wybór. Wiedzie w niej kilka dróg którymi może on podążać i każda z nich doprowadzi w końcu do innego zakończenia. Wbrew pozorom drogi te nie są aż tak różne od siebie i w wielu miejscach łączą się ze sobą, a wszystkie dostępne w końcu lokacje i tak poznamy, tyle tylko, że w innej kolejności. Z drugiej strony warto podróżować z naszym bohaterem nawet kilka razy, by poznać każdą z nich...

Już na początku gry Gus MacPherson w rozmowie z recepcjonistą może zdecydować o tym, czy się ujawni i zdradzi swój wykonywany obecnie zawód, czy też poda się za kogoś zupełnie innego. Od tego momentu napotkane postacie będą traktować go różnie w zależności od tego jaką podejmie decyzję.

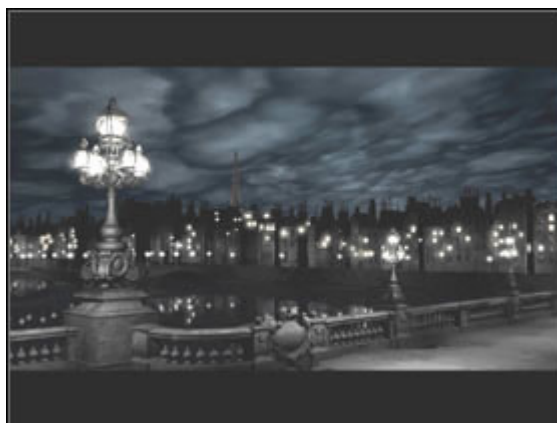
Podobnie rzecz się ma w trakcie końcowej rozmowy z komisarzem Lebrunem, od której to zależy, jakie gracz ujrzy zakończenie opowieści.

My przedstawiamy jedną z tych dróg, podczas której Gus jest oczywiście prywatnym detektywem i jako taki rozwiązuje zagadkę śmierci państwa Whyte. I zakochanego Templariusza również...

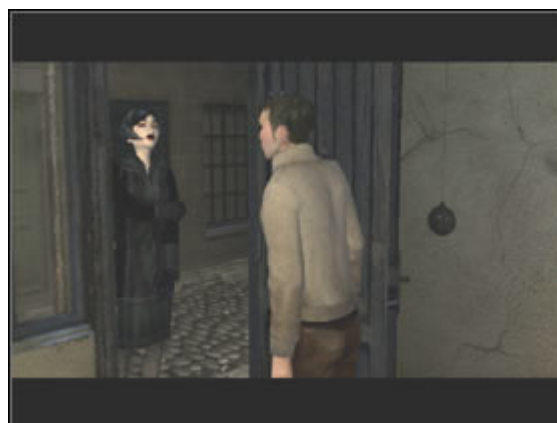
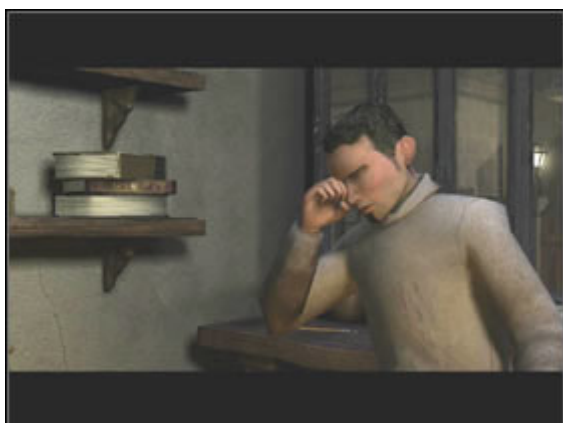
Wystarczy tego gadania, czas zanurzyć się w mroczne zaułki Paryża...

Solucja

P a r y ż , r o k 1 9 2 5

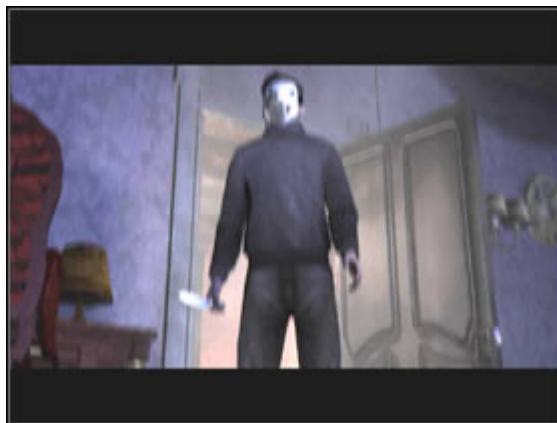


Piękne kobiety z reguły oznaczają kłopoty... Stara prawda, a jakże wciąż aktualna. Powinienem był o tym pamiętać gdy sięgałem po klamkę, by otworzyć drzwi. Początkowo myślałem, że to najprawdopodobniej do wrót mego studia, w ten paskudny deszczowy wieczór, dobija się dozorca z zamiarem wyciągnięcia ode mnie tych kilku ostatnich franków jakie jeszcze mi zostały w kieszeni. Ale kiedy ją zobaczyłem, stojącą na progu... A zresztą, dla niej gotów byłbym popaść w największe nawet kłopoty...

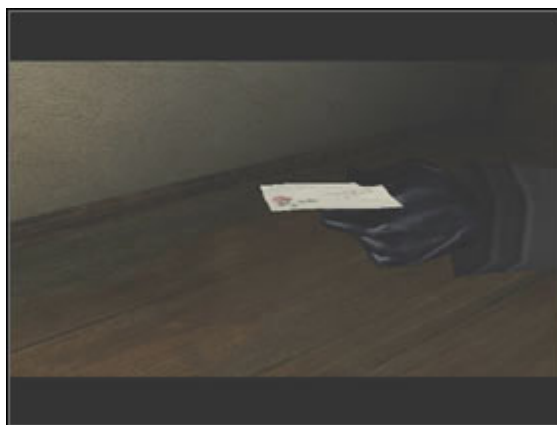


Powiedziała, iż nazywa się **Sophia Blake** i potrzebuje mojej pomocy. Przez moment myślałem, że oto doczekałem chwili, gdy przyjdzie mnie, **Gusowi MacPhearsonowi**, początkującemu jeszcze malarzowi, wykonać portret tej pięknej kobiety, ale szybko zostałem wyprowadzony z błędu. Tłumaczenie, iż już od dawna nie bawię się w detektywa w Agencji Pinkertona i wyszedłem z wprawy, nie na wiele się zdały. Jej argumenty poparte kwotą **500 franków** zaliczki spowodowały, że nie mogłem dłużej trwać w swoim uporze i zdecydowałem się, by spróbować rozwiązać tę zagadkę. Jaka? Otóż...

W pewnym znanym paryskim hotelu ktoś popełnił straszną zbrodnię. W jednym z pokoi znaleziono dwa ludzkie ciała... bez głów. W wyniku policyjnego dochodzenia szybko udało się ustalić, iż rzeczne ciała należały niegdyś do pary amerykańskich turystów, państwa **Whyte**. A tak pechowo się złożyło, iż pani **Ruby Whyte** była siostrą **Sophii Blake**. Prowadzący dochodzenie komisarz **Lebrun** niezbyt sumiennie przykładał się do swoich obowiązków, więc śledztwo raz dwa utknęło w, nomen omen, martwym punkcie. Dlatego też piękna **Sophia** postanowiła wydać trochę grosza na usługi prywatnego detektywa, który powinien błyskawicznie znaleźć odpowiedź na te oto pytanie: Kto był sprawcą śmierci pani i pana **Whyte**?

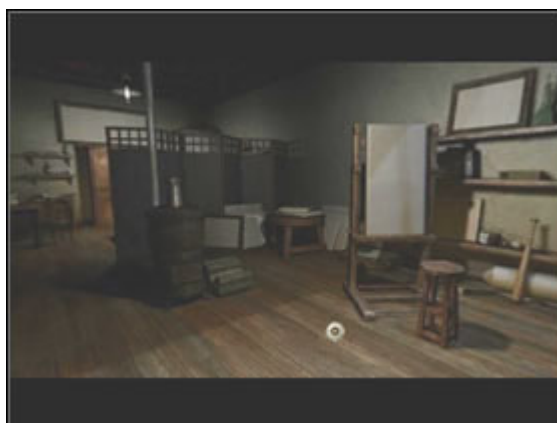


Sophia na odchodnym zostawiła mi swoją **wizytówkę** z prośbą o częste informowanie jej odnośnie postępów w moim dochodzeniu i wyszła ze studio. A zapach jej perfum jeszcze długo unosił się w powietrzu...

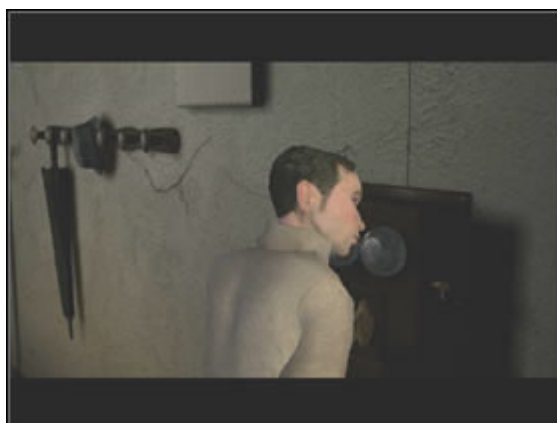


Zostałem sam, a to oznaczało, iż mam wreszcie chwilkę, by zastanowić się nieco, zwłaszcza nad tym w jakie teraz wpakowałem się kłopoty...

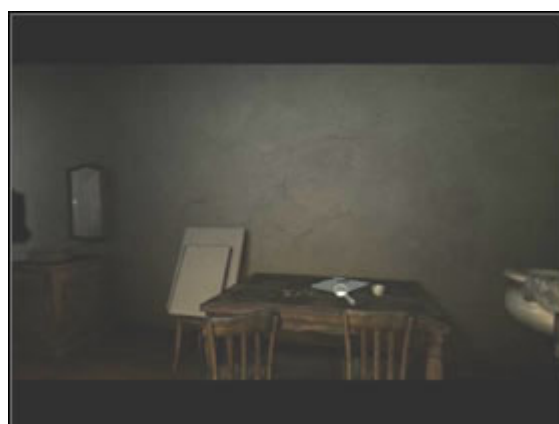
## Studio



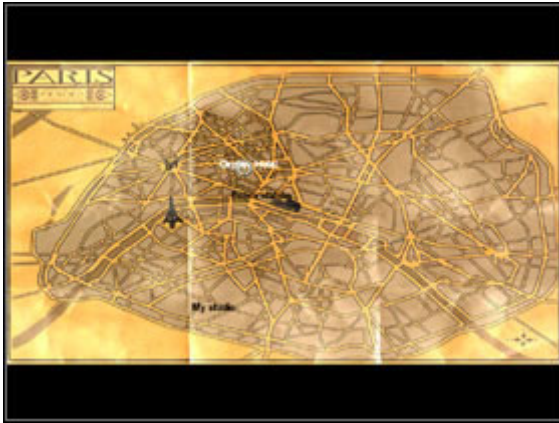
Straszny tu bałagan... Mógłbym może kiedyś tu posprzątać... Ale teraz nie mam na to czasu i chęci. Podeszedłem do wiszącego na ścianie aparatu telefonicznego i poprosiłem panienkę z centrali o połączenie z pocztą. Gdy zgłosiła się, zamówiłem telegram do [J. Wellsa](#) z oddziału nowojorskiego Agencji Pinkertona. Poprosiłem starego druha, by zechciał mi przesłać nieco informacji na temat ślicznej panny Blake. Wiedzy nigdy dość...



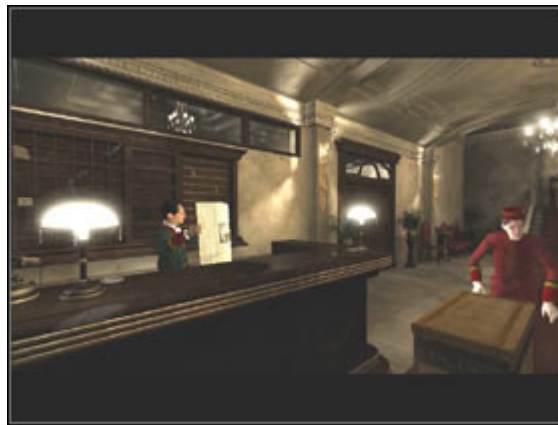
Z szafy wyjąłem wysłużony aparat fotograficzny, a ze stołu zabrałem mój szkicownik, w którym z reguły rysowałem wszystko to, co przykuło moją uwagę. Byłem gotów do rozpoczęcia śledztwa, więc wyszedłem ze studio.



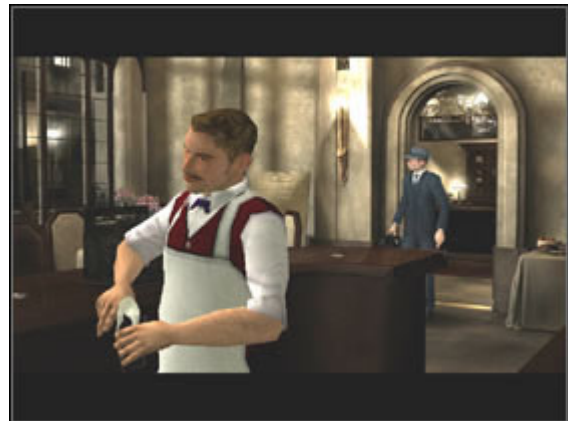
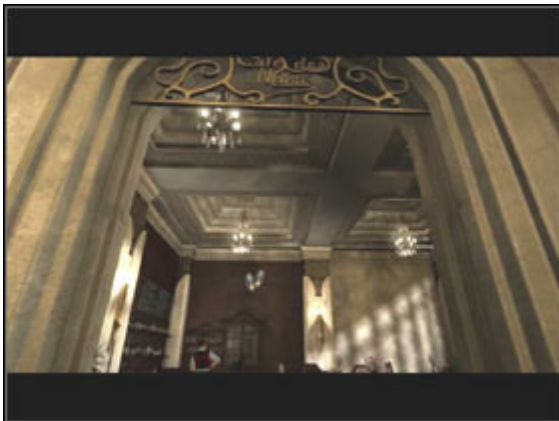
## H o t e l O r p h e e



Kiedy wchodziłem do hotelu, usłyszałem jak boy hotelowy narzeka na to, że musi ciężkie paczki znosić po schodach, gdyż znów winda jest niesprawna. Widać lata świetności ten przybytek miał już za sobą.



Swoje śledztwo w tym hotelu postanowiłem zacząć od miejsca, gdzie zazwyczaj najczęściej zdobywa się informacji, czyli w hotelowym barze, zwanym tutaj [Cafe de Nantis](#).



Pogadałem chwilę z barmanem, który oczywiście słyszał o wydarzeniach jakie miały miejsce w pokoju 507, ale starał się usilnie mówić mniej niż wiedział. Na koniec kupiłem od niego [butelkę czerwonego wina](#) za 5 franków i wyszedłem do hollu.