

G.E.C.K.

Game of Extortions, Competition and Keeping alive

Poradnik przetrwania
na Pustkowiach
(wyd. II)



Prolog

Poradnik przetrwania na Pustkowiach (wyd. II), czyli instrukcja do *Game of Extortions, Competition and Keeping alive*, w skrócie G.E.C.K

"Cube"

"Sekret"

War, war never changes...

Jakże prawdziwe jest to jedno zdanie. Idealnie ilustruje sytuację w Powojennych Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, a raczej na Pustkowiach, w które zamieniła je Wielka Wojna. Setki lat po niej i dziesiątki od czasu otwarcia Krypt, ludność, która przetrwała nadal walczy, nadal toczy wojnę, która nigdy się nie zmienia. Zamiast się zjednoczyć, współpracować, poświęcać dla dobra przyszłych pokoleń, dla odbudowy zniszczonego świata, Ci którzy przetrwali wybrali wyższość własnych celów.

Kolejny raz zwyciężyły prywatne zachcianki i osobiste pragnienia. Bez względu na to, czy to ludzie, czy ghule, czy supermutanty, wszyscy chcą zagarnąć całość dla siebie i tylko dla siebie. Zarówno w nowych powojennych metropoliach takich jak New Vegas, San Francisco, Kryptopolis czy RNK jak i w zapomnianych przez wszystkich położonych na prawdziwym odludziu zadupiach typu Nora, Klamath, Megatona kwitnie przemoc i rozbój. Powstają liczne gangi, grupy łupieżców, szabrowników i złodziei, którzy rządzą i dzielą. Niektóre z nich są rządzone silną ręką Bossów. Jedyne skuteczne prawo, to prawo silniejszego, prawo wojny.

Na szczęście są na tym łożu padole jeszcze prawdziwi Bohaterowie, którzy wierzą w coś więcej, którym los bezbronnym, niewinnym i potrzebującym nie jest do końca obojętny. Co jakiś czas pojawiają się w różnych miejscach Pustkowi i starają się coś zmienić. Mam na myśli takie jednostki jak Dziecko Przeznaczenia, Wybraniec, Wojownik, Marcus, Harold. Niestety w zderzeniu z takimi (starymi i nowymi) potęgami jak Enklawa, Bractwo Stali, Zastępy Kalkulatora, Armia Mistrza, Republika, Legion Cezara nie mają zbyt dużych szans na sukces. No i nie zapominajmy o Szarej Eminencji, Władcy Marionetek i Szefie Wszystkich Szefów jakim jest enigmatyczny Pan House. Nikt do końca nie wie, jakie ma zamiary i o co toczy się jego wojna.

Ważne, jeśli chcesz przeżyć i jeszcze coś ugrać w dzisiejszym świecie, żebyś pamiętał, że wojna, każda wojna, nigdy się nie zmienia i jeśli znasz jej zasady, to przetrwasz. Zatem wymuszaj, rywalizuj i walcz albo stul pysk, zamknij się w swoim baraku i płać haracz!

Rozdział 1: Wstęp

Witajcie Mieszkańcy Pustkowi. Oddajemy w wasze ręce fantastyczną (naszym zdaniem) grę. Jak łatwo zauważyć jest ona w dużej mierze oparta na zasadach gier Eurobiznes/Monopoly, ale nie tylko. Dodaliśmy sporo nowych elementów (jak np. całą masę nowych kart, które potrafią znacząco wpłynąć na rozgrywkę), dzięki którym gra nie będzie tak przewidywalna, a w dłuższej perspektywie zwyczajnie nudna. Nasza gra oferuje kilka różnych strategii i nie zapewnia jednego bezpiecznego sposobu na łatwą wygraną, jak to bywało np. w Eurobiznesie, gdzie wystarczyło zająć kilka odpowiednich obszarów, żeby bez większego problemu wygrać.

Ta gra to nie nowa skórka do gier Eurobiznes/Monopoly. To nie przebrana w „ciuszki falloutowe” wersja tych gier. To jest gra planszowa dziejąca się w uniwersum Fallout’a, która jedynie bazuje na ich niektórych zasadach.

Dlaczego nazwaliśmy ją G.E.C.K? To proste, bo to **G**ame of **E**xtortions, **C**ompetition and **K**eeping alive. Cała esencja gry zawarta jest już w tytule. No i może jeszcze trochę dlatego, że zawartość pudełka, które właśnie otworzyliście i w którym znaleźliście tę instrukcję jest tak niezwykła jak sam fallout’owy G.E.C.K. Dzięki jego zawartości będziecie mogli wykreować świat Fallout’a w swoim domu. Pozwoli wam odkryć zupełnie nową przygodę i dostarczy wam (nie mamy co do tego wątpliwości) wiele frajdy. Nasza gra, tak jak legendarny G.E.C.K, jest niepowtarzalna i jedyna w swoim rodzaju. Zatem otwórzcie naszego G.E.C.K’a i kreujcie nowy ekosystem gier planszowych pełny wymuszeń, rywalizacji i sztuki przetrwania.

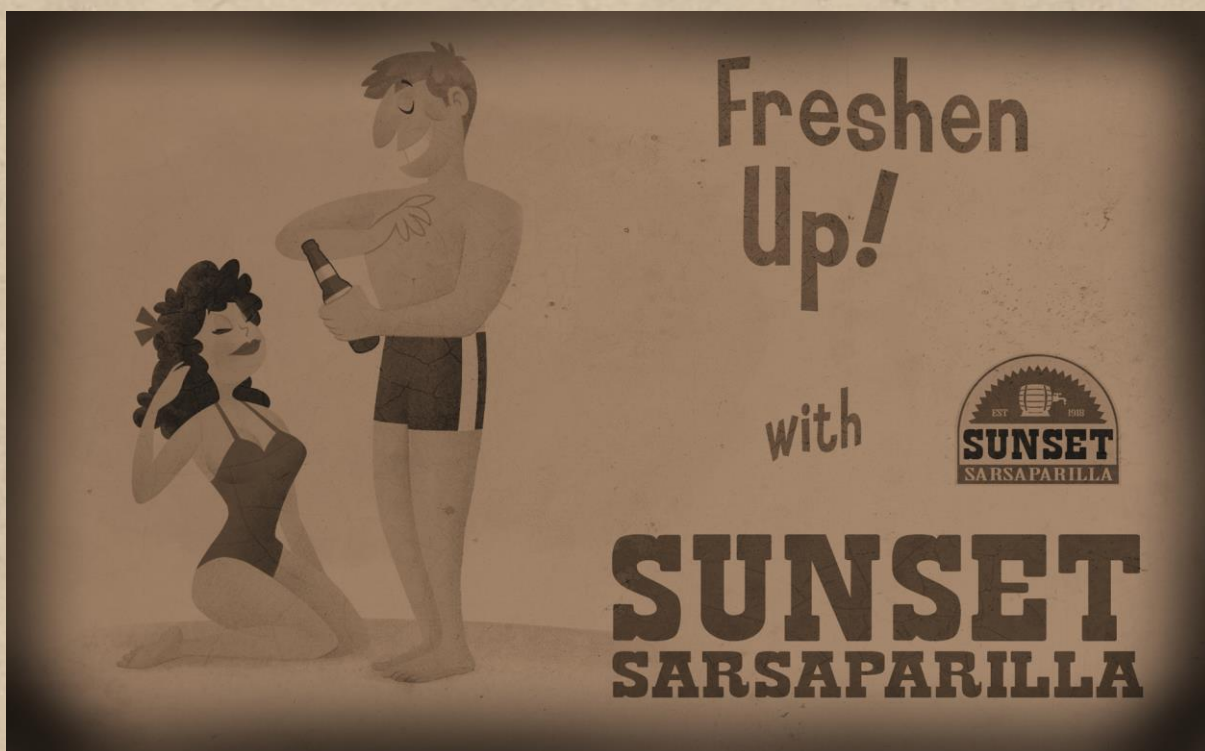


WAŻNA UWAGA!

Gra **G.E.C.K** jest z założenia grą przeznaczoną dla osób dorosłych. Dlatego niektóre teksty na kartach zawierają słowa powszechnie uważane za obelżywe i wulgarne.

Rozdział 2: Zawartość

- 6 pionków graczy (kapsle)
- 28 kart kontroli
- 64 karty akcji z czerwonego stosu
- 64 karty akcji z niebieskiego stosu
- 10 banknotów dolarów RNK - nominał 1000\$
- 30 banknotów dolarów RNK - nominał 500\$
- 40 banknotów dolarów RNK - nominał 100\$
- 30 banknotów dolarów RNK - nominał 50\$
- 40 banknotów dolarów RNK - nominał 20\$
- 50 banknotów dolarów RNK - nominał 10\$
- 30 banknotów dolarów RNK - nominał 5\$
- 35 znaczników gangerów (łuska .22LR)
- 15 znaczników gangów (łuska 9mm)
- 40 znaczników kar/premii procentowych
- 40 znaczników kolejek karnych
- 2 kostki 6-ścienne
- 1 pełna instrukcja
- 1 wyciąg najważniejszych zasad



Rozdział 3: Cel gry

Celem gry jest zdobycie przez graczy największego bogactwa poprzez przejmowanie poszczególnych obszarów, organizowanie na nich przestępczości zorganizowanej (gangów) i czerpania z tego tytułu zysków (poprzez pobieranie haraczy). Bardzo ważną rzeczą jest również umiejętne korzystanie z kart, gdyż potrafią one mocno zmienić przebieg całej rozgrywki. Wygrywa gracz, który wykończy (doprowadzi do bankructwa) pozostałych graczy lub zbierze największy majątek w określonym czasie (długość gry lub wysokość majątku potrzebnego do wygrania uzależniona jest od ustaleń graczy).



Rozdział 4: Zasady ogólne

1. W grze bierze udział od 3 do 6 osób. Każdy z nich wciela się w postać szefa mafii, który na kontrolowanych przez siebie obszarach próbuje zbić jak największe bogactwo. Jeden z grających wciela się również w tajemniczego Pana House'a, który pełni funkcję bankiera a w raczej lichwiarza.

2. Przed przystąpieniem do rozgrywki Pan House wypłaca ze swojego skarbcza (pożyczka na rozkręcenie interesu) każdemu grającemu sumę równą 4000 dolarów RNK (\$) w następujących nominałach:

- 2 banknot dolarów RNK o wartości 1000
- 2 banknoty dolarów RNK o wartości 500
- 6 banknotów o wartości 100
- 4 banknoty o wartości 50
- 5 banknotów o wartości 20
- 8 banknotów o wartości 10
- 4 banknoty o wartości 5

3. Każdy gracz wybiera sobie jeden pionek (kapsel) i stawia go na polu **Krypta**. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wyrzucił kostkami (dwoma 6-ściennymi) największą liczbę oczek. Następni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przesuwając swój pionek w kierunku oznaczonym strzałką (One Way) o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych kostkami. W przypadku przybycia pionka na którykolwiek nie przejęty jeszcze obszar, gracz może go przejąć wpłacając odpowiednią kwotę (koszty łapówek, zastraszeń, wynajęcia gangerów etc.), która ląduje u Pana House'a. Otrzymaoną Kartę kontroli kładziemy odkrytą przed sobą. Ta sama reguła przejmowania dotyczy przybycia pionka na pole **Karawany**, **Jefferson Memorial** i **HELIOS One**.

4. Wszystkie wartościowe obszary (miasta/karawany/elektrownie/wodociągi) gracz może przejąć za odpowiednią cenę podaną na Karcie kontroli. Po przejęciu danego obszaru gracz otrzymuje Kartę kontroli, na której znajdują się wszystkie potrzebne informacje o danym obszarze - wartość, majątność, wysokość haraczu, koszt wynajęcia gangerów, cenę za odstąpienie. Po każdym przejęciu nowego obszaru należy wylosować (z dowolnego stosu) jedną kartę losu.

5. Obszary można kupować dopiero po pierwszym przekroczeniu pola **Krypta**. Chodzi o to, żeby raz okrążyć całą planszę.

6. Każde przekroczenie pola **Krypta** wymusza wylosowanie dowolnej karty losu. Kartę losujemy dopiero jak staniemy na polu docelowym (na tym, na którym kończy się nasz ruch).

Rozdział 5: Zasady dotyczące akcji na planszy

1. Jeżeli gracz po przybyciu na pole nie przejętego obszaru zrezygnuje z jego przejęcia, nic się nie dzieje. Teren ten pozostaje dalej nietknięty przez korupcję i przestępczość, jednak inni gracze mogą się o niego licytować. Licytacja zaczyna się od kwoty równej połowie wartości takiego obszaru.

2. W przypadku przybycia pionka na pole **Losu** (pole z grafiką sztonów pokerowych), gracz ciągnie kartę z odpowiedniego stosu (niebieski lub czerwony). Po wylosowaniu karty (w zależności od jej typu) można wykonać następujące akcje:

- Wykonujemy podane na karcie polecenie, a następnie wsuwamy ją pod spód stosu.
- zagrywamy ją na konkretne pole (swoje, przeciwnika, dowolne - zależy od opisu). Karta albo zostaje zaraz wykorzystana i wraca na spód stosu albo zostaje na tym polu aż do czasu usunięcia.
- dodajemy kartę do swojego majątku (zostawiamy ją sobie do późniejszego wykorzystania lub zapewnia nam ona jakieś konkretne profity).

3. Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego gracza, należy zapłacić mu sumę wskazaną na Karcie kontroli tytułem haraczu (o ile właściciel takiego obszaru upomni się o nią). Jeśli gracz zobowiązany do zapłacenia haraczu ma jakieś karty, które go mogą od tego uchronić, może je teraz zagrać. Jeśli następny gracz rozpoczął już rzucać kostkami, a właściciel obszaru nie wygzekwował haraczu - ulega on anulowaniu. Jeżeli obszar jest zastawiony u Pana House'a, jego właściciel nie może żądać haraczu.

4. Gracz, który wyrzuci dublet (taką samą ilość oczek na obu kostkach) rzuca powtórnie i przesuw swój pionek o sumę oczek z dwóch rzutów. Jeżeli jednak wyrzuci dublet powtórnie, to znaczy, że musiał oszukiwać kanciarz jeden! I ktoś życzliwy nasyła na niego Łowców Niewolników, którzy zaciągają go do **Paradise Falls**. To samo dzieje się z graczem, który swoim pionkiem zatrzyma się na polu **Slaversi!** lub gdy wyciągnie kartę z poleceniem w stylu „Ładujesz w Paradise Falls”. Przebywający w Paradise Falls opuszczają dwie kolejki rzutów, tracąc prawo do przejmowania i odstępowania obszarów, ale może pobierać haracz, niestety tylko połowę jego wysokości.

5. Jeżeli gracz chce wcześniej zrezygnować z „gościny” Eulogy Jones'a musi zapłacić 100\$ i wyrzucić dublet (jeśli robi to w 1. kolejce). W razie nieudanej próby gracz dopłaca jeszcze 300\$ i opuszcza Paradise Falls. Jeśli próbuje tego samego w 2. kolejce (jedną już przesiedział), płaci analogicznie 50\$, ew. dopłaca już tylko 150\$. Gracz, który stanął na polu **Paradise Falls** lub tylko przez nie przechodzi, traktowany jest jako odwiedzający, wobec którego nie stosuje się żadnych kar. Musi on tylko zapłacić 20\$ za ciastko błotniakowe.

6. Każdorazowe przejście przez pole **Krypta** lub zatrzymanie się na nim (o ile grający nie jest właśnie wleczony do przytulnej klatki w Paradise Falls), nagradzane jest sumką 500\$ oraz przywilejem wyciągnięcia jednej karty z dowolnego stosu.

7. Pole **Raidersi!** traktowane jest jako pole dodatkowe nie podlegające przejściu. Gracz który swoim pionkiem znajdzie się na tym polu, miał pecha i natknął się na zwiad Raidersów. Płaci im 400\$ okupu, który w końcu i tak ładuje u wszechmocnego Pana House'a. Pole **Kasyno** traktowane jest podobnie, przy czym grający wpłaca do Pana House'a 200\$ za możliwość wejścia do jednego z jego kasyn.

8. Pole **Super Duper Market** funkcjonuje w grze jako pole nie przynoszące ani zysków ani strat. To pole neutralne, nie można go przejąć.

9. W sytuacji, gdy co najmniej dwa obszary z jednej grupy wpływów (obszary o jednym kolorze na planszy) zostały przejęte przez jednego gracza, a trzeci obszar z tej grupy wpływów jest kontrolowany przez innego gracza, może on bezpośrednio przed swoją kolejną rzutów zaatakować drugiego gracza i spróbować mu odebrać ten obszar. Walka przebiega tak, że obaj gracze rzucają dwa razy kostkami i gracz z wyższym wynikiem wygrywa. Bez względu czy jest to atakujący czy broniący się zwycięzca zyskuje dodatkowy obszar (jeśli atakujący przegrał, to traci wybrany przez siebie obszar). Jeśli był remis, zwycięża broniący się. Szanse na wygraną podczas walki zwiększają gangerzy będący w posiadaniu graczy (ale tylko Ci na obszarach, o które toczy się bitwa). Każdy ganger zapewnia +1 do wyniku rzutu. Pierwszy dublet wyrzucony podczas walki dodawany jest do wyniku rzutu, ale kolejny oznacza automatyczną przegraną.

Przykład: Gracz_1 kontroluje Boneyard i The Hub a Gracz_2 NCR. Gracz_1 postanawia go zaatakować, żeby mieć w swoim posiadaniu wszystkie obszary z tej grupy wpływów. Wyrzuca na kostkach 4 i 6, razem 10. Dodatkowo miał na tych obszarach jeszcze 2 gangerów, którzy zapewniają mu premię +2 do rzutu, zatem jego końcowy wynik ataku to 12. Gracz_2 wyrzucił 5 i 2 razem 7. Nie miał niestety żadnych gangerów w NCR, zatem jego końcowy wynik obrony to 7. Niestety przegrał i musi oddać kartę NCR Graczowi_1.

10. Po przejściu obszaru od razu (ale przed kolejnym rzutem) można wynajmować na nim gangerów, ale nie gang. Gangi można zakładać dopiero jak posiadamy wszystkie obszary z danej grupy wpływów. Maksymalna liczba gangerów nie może być wyższa niż liczba obszarów jakie posiadamy w tej grupie wpływów.

Przykład: Gracz_1 na razie kontroluje Boneyard i The Hub. Nie może póki co formować gangów, ale może na każdym z tych terenów postawić po 2 gangerów (bo ma dwa obszary tej grupy wpływów).

11. W każdej rundzie grający może nająć max 3 gangerów - stawiając każdorazowo po jednym na obszar. Drugiego można postawić dopiero, kiedy na pozostałych obszarach danej grupy wpływów mamy już po 1 gangerze. Jeden obszar może mieć maksymalnie 4 gangerów (poza kilkoma wyjątkami, gdzie można mieć ich mniej). Trzeciego i czwartego rozmieszczamy analogicznie jak pierwszego i drugiego. Jeśli na danym obszarze znajduje się już 4 gangerów, gracz może uformować z nich gang (na obszarach gdzie max liczba gangerów jest mniejsza niż 4, nie można uformować gangu), a nawet wyznaczyć ich lidera (karta Bossa; szczegóły w rozdziale 6). Aby utworzyć gang, scalamy do kupy wszystkich znajdujących się na danym obszarze gangerów i ponosimy jeszcze niewielki koszt reorganizacyjny równy Kosztowi przejęcia wskazanemu na Karcie kontroli tego wybranego obszaru. Na jednym obszarze może działać maksymalnie 1 gang (chyba, że specyfika obszaru

mówi co innego - np. Gecko; wszystkie takie odstępstwa są opisane na Karcie kontroli).

12. Gracz ma prawo przed swoją kolejką rzutu odstąpić innemu grającemu, za dowolną umówioną cenę, kontrolowany przez niego obszar, o ile na takim obszarze nie działają gangerzy (gang). Jeśli jest inaczej, a nadal chcemy pozbyć się tego obszaru należy zwolnić naszych chłopaków. Zawsze z chęcią przejmie ich Pan House. Oczywiście za niższą cenę. Pan House proponuje nam:

- za 1 gangera - połowę jego wartości
- za 1 gang - połowę wartości 4 gangerów + połowę wartości gangu

13. Tylko Pan House jest w stanie udzielić graczom pożyczki równej wartości Odstąpienia obszaru (wysokość tego obciążenia wskazana jest na każdej Karcie kontroli). Gangerzy i gangi nie mogą służyć jako zastaw, więc należy przed odstąpieniem obszaru wypłacić im gażę (na warunkach wymienionych w pkt 12) i kazać odejść (przejmuje ich oczywiście Pan House). Odstąpienie obszaru powoduje odwrócenie na drugą stronę Karty kontroli. Za każdy odstąpiony obszar, gracz podczas mijania Krypty otrzymuje premię niższą o 50\$. Może nawet dojść do momentu, kiedy nie będzie otrzymywał nic.

14. W przypadku przejęcia (np. przez odkupienie od innego gracza) nieruchomości obciążonej „odstępnym” (Odstąpienie obszaru) nabywca może zaraz wpłacić Panu House'owi wartość Odstąpienia obszaru. Gracz, który nie może uregulować swoich należności wobec innego grającego w całości gotówką, może to uczynić częściowo gotówką a częściowo swoimi obszarami, co do wartości których umawiają się zainteresowane strony.

15. Grający, który jest niewypłacalny wobec innego grającego (nie ma mu już czym zapłacić), przegrywa grę a wszystkie kontrolowane przez niego obszary przechodzą w ręce wierzyciela przy czym gangerów (gang) przejmuje Pan House płacąc za nich kwoty opisane w pkt 12. Gotówka ta idzie oczywiście do wierzyciela.

16. Jeżeli grający staje się niewypłacalny wobec Pana House'a (pomimo sprzedania obszarów i pobranych pożyczek), tj. nie może opłacić kar - jego majątek przejmuje Pan House, który sprzedaje przejęte obszary innym graczom w drodze licytacji. Gangerzy i gangi nie podlegają licytacji, przejmuje ich za darmo Pan House.

17. Nie wolno pomagać innym grającym w pilnowaniu egzekwowania należności.

18. Wolno pożyczać innym grającym gotówkę. Może być to pożyczka na odpowiedni procent.

19. Wolno zawierać z innymi graczami wszelkie kompromisy i pakt, np. że jedno (lub więcej) wejście na dany obszar będzie zwolnione z haraczu itd.

20. Wszystkie transakcje, haracze, kary muszą być natychmiast opłacane. Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tylko jeden grający lub gdy kończy się czas gry ustalony przed jej rozpoczęciem. W tym drugim przypadku gracze obliczają swój majątek, tj.:

- gotówkę,
- wartość nie odstąpionych obszarów,
- połowę wartości odstąpionych obszarów,
- wartość gangerów i gangów.

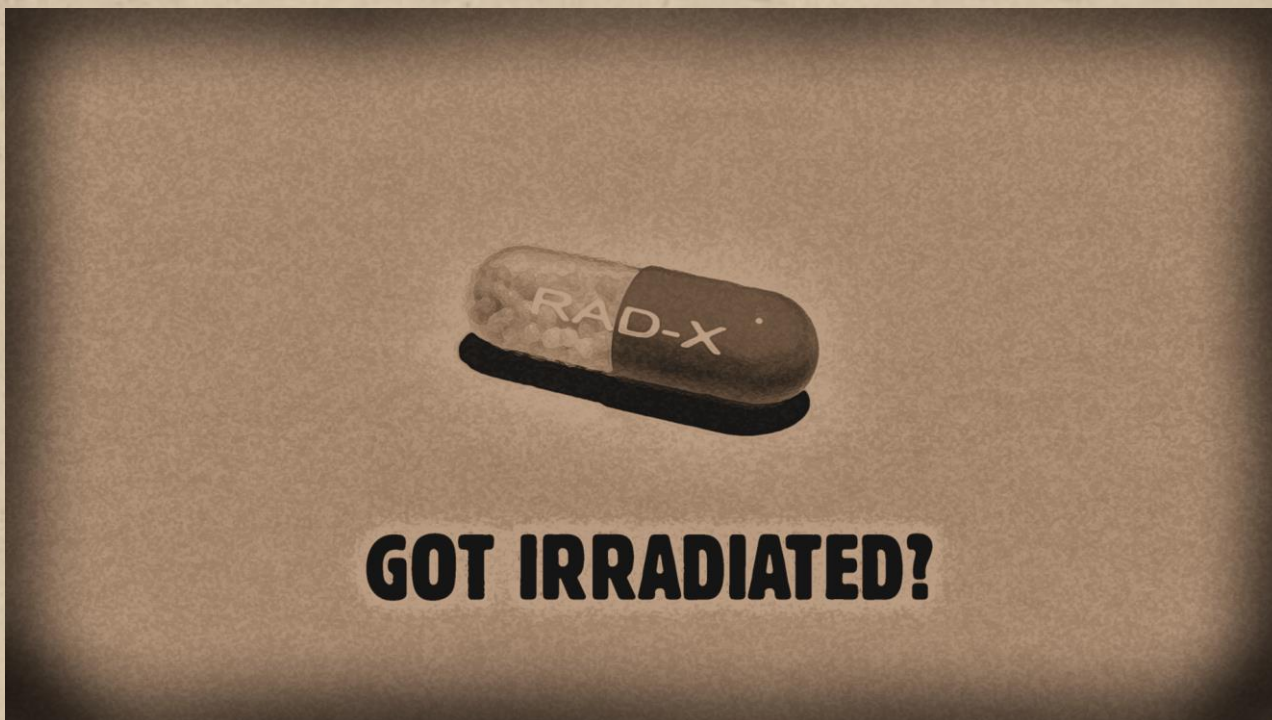
Posiadacz największego majątku zwycięża.



Rozdział 6: Zasady dotyczące działania kart

1. Jeśli wylosujemy kartę, która powoduje, że gracz coś traci np. daną postać, gangerów, a nie posiada akurat tego typu rzeczy, to nic się nie dzieje (chyba, że co innego jest napisane na karcie). Karta wraca na spód stosu.
2. Jeśli na karcie nie jest wyraźnie napisane coś innego, to każda karta po użyciu wraca na spód stosu. Żadna karta w grze nie jest podczas rozgrywki na stałe usuwana. Wykorzystana/usunięta karta wraca po prostu na spód stosu.
3. Kart bohaterów (wszystkie postacie prócz bossów) nie można kontrolować - tzn. nie można ich swobodnie przemieszczać czy przekupywać. Rządzą nimi reguły opisane na ich kartach.
4. Na jednym obszarze może jednocześnie przebywać tylko 1 bohater i 1 boss. Każdego bossa możemy swobodnie przemieszczać pomiędzy kontrolowanymi przez nas obszarami, ale wtedy dotarcie z jednego miejsca na drugie zajmuje mu 1 kolejkę (oznacza, to że przez ten czas nie generuje on haraczu).
5. Jeśli na karcie napisane jest, że można ją zagrać na dowolny obszar, oznacza to, że można ją położyć na każdym polu na planszy, nawet na obszarze nie przejętym lub należącym do przeciwnika.
6. Jeśli na karcie jest napisane, że musisz wykonać daną akcję, oznacza to działanie natychmiastowe przed którym nie ma odwrotu. Jeśli jest napisane, że możesz, często oznacza to, że możesz wykorzystać tę kartę w późniejszym czasie lub że nie musisz jej wcale wykorzystywać.
7. Wszystkie karty do zatrzymania można sprzedawać innym graczom.
8. Jeśli na karcie jest napisane, że oddziałuje na najbliższy obszar, dotyczy to obszarów najbliższej pionka gracza w danej chwili. Jeśli nie można jednoznacznie wybrać jednego takiego obszaru (np. dwa w tej samej odległości od pionka), to wtedy gracz który wylosował taką kartę decyduje, który obszar wybiera.
9. Jeśli na karcie jest napisane, że oddziałuje na najbogatszy obszar, dotyczy to obszarów, które w danej chwili generują najwyższy haracz. Jeśli nie można jednoznacznie wybrać jednego takiego obszaru (np. dwa o takim samym haraczu), to wtedy gracz który wylosował taką kartę decyduje, który obszar wybiera.
10. Bossa można umieścić na obszarze, który kontrolujemy. Aby boss zaczął dla nas zarabiać, nie musimy posiadać gangerów czy gangu.

11. Każdy boss generuje dodatkowy haracz, więc opłaca nam się wzmocnić nasze obszary takimi postaciami. Jeśli wylosujemy bossa pochodzącego z konkretnego obszaru i akurat kontrolujemy ten obszar, możemy go tam umieścić i wtedy podwyższa on haracz o 150\$. Jeśli takiego bossa umieścimy na obszarze innym niż jego „rodzimy”, wtedy generuje już tylko 100\$ dodatkowego haraczu. Każdy neutralny boss (bez przypisanego „rodzimego” obszaru) generuje haracz w wysokości 100\$.
12. Każda karta losu składa się z: nazwy, cytatu, opisu działania.
13. Każda karta kontroli składa się ze: znacznika strefy wpływów (1 pięć - obszary ubogie, 2 pięści - obszary średnio zamożne, 3 pięści - obszary bogate), nazwy, opisu.
14. Każda karta, która nie może być w danej chwili z jakiegoś powodu wykorzystana, została użyta lub usunięta z gry, wraca na spód właściwego stosu.



Rozdział 7: Opisy poszczególnych obszarów

1. Dane geograficzne: Klamath, Północna Kalifornia

Zamożność: Ubogi obszar

Opis: Klamath to niewielka społeczność traperów, polujących na wielkie, zmutowane i niebezpieczne jaszczurki zwane gekonami. Bardzo licznie występujące na tym obszarze. Gekony, a konkretnie ich skóry i mięso są głównym źródłem utrzymania tutejszej ludności. Część mieszkańców zajmuje się również rolnictwem i hodowlą brahminów (zmutowanych dwugłowych krów).

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalni bossowie to Bracia Duntonowie.

2. Dane geograficzne: Junktown (Złomowo), Środkowa Kalifornia

Zamożność: Ubogi obszar

Opis: Niewielka osada. Jak sugeruje nazwa, miasto po Wielkiej Wojnie zostało zbudowane z różnych kawałków złomu. Egzystuje głównie dzięki handlowi i cieszy się opinią otwartej i gościnnej miejscowości. To stąd pochodzi Dogmeat (Ochłap).

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Winnie.

3. Dane geograficzne: Canterbury Commons, Północny D.C.

Zamożność: Ubogi obszar

Opis: Małe miasto, główna siedziba handlarzy na Stołecznych Pustkowiach. Zlokalizowane we wschodniej ich części, na północ od ruin Waszyngtonu. Nie wyróżnia się niczym szczególnym, no poza "sławnymi" dwoma mieszkańcami - Entomologią i Mechanikiem. Moira Brown urodziła się w tym mieście.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez samych ludzi, lokalny boss to Mechanik.

4. Dane geograficzne: Jacobstown, Południowa Nevada

Zamożność: Ubogi obszar

Opis: Niewielka osada supermutantów na Pustkowiach Mojave. Po Wielkiej Wojnie obszar ten nie był zbyt interesujący dla podróżnych oraz szabrowników ze względu na małą ilość ocalałych rzeczy. Dopiero gdzieś w 2261 roku do Jacobstown przybyła niewielka grupa przyjaznych supermutantów pod przywództwem samego Marcusa. Chciał on stworzyć przyjazne miejsce dla każdego supermutanta, po tym jak doszło do rozłamów w Broken Hills i na Czarnej Górze. Jest to kompleks złożony z dawnego dużego ośrodka narciarskiego i kilkunastu budynków rozlokowanych wokół niego. Osada została nazwana Jacobstown na cześć Jacoba, przyjaciela Marcusa z Bractwa Stali, z którym razem założył Broken Hills.

Cechy: 2 to max liczba gangerów, zamieszkiwane przez samych supermutantów, brak lokalnego bossa

5. Dane geograficzne: Goodsprings, Południowa Nevada

Zamożność: Ubogi obszar

Opis: Niewielkie miasteczko na Pustkowiach Mojave. Przed Wielką Wojną Goodsprings było typowym "miastem duchów", czyli niewielką, górniczą osadą założoną we wczesnym okresie istnienia USA. Zabudowa drewniana, luźno rozlokowana bez żadnego ładu i składu. W wyniku Wojny miasteczko wyludniło się i ponownie zasiedlone zostało, kiedy RNK postanowiło wykorzystać pobliskie kopalnie oraz stały i pewny dostęp do świeżej wody. Głównym źródłem dochodów miasteczka jest hodowla krętorogów (dziwna, nowa odmiana zmutowanego bydła).

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez ludzi i ghule, lokalny boss to Joe Cobb.

6. Dane geograficzne: Necropolis, Południowa Kalifornia

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Jest pozostałością przedwojennego Bakersfield, miasta pod którym zbudowano niesławna Kryptę 12. W wyniku nie zamknięcia Krypty, pozostali przy życiu mieszkańcy zostali napromieniowani i zamienili się w ghule. Spora część populacji została zgładzona przez Armię Mistrza podczas "pacyfikacji" miasta w roku 2157. Na powierzchni to same zgliszcza, wypalone do cna fundamenty dawnych budowli. Po ziemią pełne korytarzy i tuneli, w których żyje największa populacji ghuli w Kalifornii. Rządzona przez Seta.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez same ghule, brak lokalnego bossa.

7. Dane geograficzne: The Den (Nora), Północna Kalifornia

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Miasto w Północnej Kalifornii, leżące kilkadziesiąt mil na południowy wschód od Klamath. Utrzymuje się głównie z handlu narkotykami i niewolnictwa. Znajduje się tu największa Gildia Łowców Niewolników w tej części Pustkowi. W mieście panuje anarchia, a na ulicach pałętają się bandyci i narkomani. Większość ludzi omija to miasto z daleka. Dominuje tu częściowo zniszczona w skutek Wielkiej Wojny zabudowa z drewna i cegieł otoczona gdzie nie gdzie metalową siatką. Miasto dzieli się na dwie części, a cechą charakterystyczną Nory jest górujący nad okolicą kościół wraz z przyległym do niego cmentarzem.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Lara.

8. Dane geograficzne: Redding, Północna Kalifornia

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Jest górniczym miasteczkiem zlokalizowanym na południowy wschód od Nory, leżącym na szlaku karawaniarskim Wielkiego Koła. Głównym surowcem wydobywanym

tutaj jest złoto, jeden z głównych środków płatniczych na Pustkowiach. Niestety w zamian za złoto z Redding trafia tu z New Reno sporo narkotyku zwanego jako Jet, będącego przyczyną uzależnienia sporej liczby górników. Redding jest spokojnym i sennym miastem, w którym dominuje typowa post atomowa zabudowa z drewna i cegieł.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Dan McGrew

9. Dane geograficzne: Broken Hills, Środkowa Nevada

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Górnicze miasto położone między Kryptopolis a RNK. Założone przez paladyna Bractwa Stali Jacoba i Marcusa - supermutanta należącego kiedyś do Armii Mistrza. Wydobywa się tu wiele surowców - węgiel, żelazo, miedź, ale przede wszystkim uran. Broken Hills zapewnia dostawy uranu reaktorom nuklearnym w Kryptopolis i Gecko. Jest to prężnie rozwijająca się osada z zabudową betonowo stalową (wykorzystuje się tu stare prefabrykaty, płyty, kontenery etc).

Cechy: 3 to max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, brak lokalnego bossa.

10. Dane geograficzne: Primm, Południowa Nevada

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Miasto na zachodzie Pustkowi Mojave. Niczym szczególnym się nie wyróżnia poza tym, że na jego terenie mieści się prawdziwe kasyno (jedyne w tej okolicy poza NV), siedziba sławnej firmy kurierskiej Mojave Express oraz hotel Steve'a Bizona.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez samych ludzi, brak lokalnego bossa

11. Dane geograficzne: Gecko, Północna Nevada

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Miasto zamieszkałe przez same ghule. Znajduje się kilkanaście mil na północny wschód od Kryptopolis. W tym mieście znajduje się działający reaktor atomowy, który zapewnia prąd wielu osadom w Nevadzie, w tym Kryptopolis. W czasach przedwojennych w Gecko znajdowała się elektrownia jądrowa będąca własnością korporacji Poseidon Energy. Gdy Mistrz został zabity i resztki armii supermutantów zniszczyły Nekropolis, część ghuli stanowiących Wielką Migrację zawędrowała do Gecko i założyła tu niewielką osadę. Rejon ten był dla nich bardzo atrakcyjny ze względu na znacznie podwyższoną radiację wokół elektrowni. Przez wiele lat miastu przewodził Harold.

Cechy: 2 to max liczba gangerów, zamieszkiwane przez same ghule, brak lokalnego bossa.

12. Dane geograficzne: Junction City, Środkowe Kansas

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: To średniej wielkości miasto, zbudowane na gruzach (z dosłownie wszystkiego co było pod ręką) przedwojennego Junction City w dawnym stanie Kansas. Leży w prostej linii na zachód od Kansas City. Miasto to przyjęło jednoznacznie wrogą postawę wobec Wschodniego Bractwa Stali, a jego niezależna postawa wzmocniła się po zwycięstwie nad Androidem Kalkulatora.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Albert Lamore.

13. Dane geograficzne: Megatona, Zachodni D.C.

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: To średniej wielkości miasteczko na Stołecznym Pustkowiach, niedaleko Krypty 101. Osada zbudowana została wokół atomowego niewypału i działa w niej kult, który czci ową bombę. Miasto powstało głównie z części samolotów, które spadły podczas Wielkiej Wojny i tych, które stacjonowały na opuszczonych lotniskach. Z czasem handel w Megatonie znacznie się rozwinął i z małej osady przeistoczyła się w dobre schronienie dla mieszkańców Stołecznego Pustkowi.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez ludzi i ghule, lokalny boss to Boppo.

14. Dane geograficzne: The Pitt (Dzióra), Zachodnia Pensylwania

Zamożność: Średnio zamożny obszar

Opis: Jest miastem zbudowanym na ruinach przedwojennego Pittsburgh'a, około 500 km na północny zachód od Stołecznego Pustkowi. Jest to miejsce, gdzie trzy napromieniowane rzeki płyną razem i wielu mieszkańców miasta zostało zmutowanych lub zarażonych w wyniku działania zakażenia nazwanego *zwyrodnieniem troglodytycznym*. Dzióra była miejscem czystego chaosu, pełnym gwałtu i tortur. W czasie przemarszu Bractwa Stali do ruin stolicy przez te tereny, przeprowadzono atak paladynów na Dziórę, nazywany później "Biczem Bożym". Podczas tej operacji Bractwo straciło tylko jednego członka, Ashura (jego towarzysze myśleli, że umarł w wyniku wybuchu huty stali). Jak się okazało przeżył, a później przejął kontrolę w mieście. Głównym źródłem utrzymania i największym bogactwem Dzióry jest czynna huta żelaza, stalownia i fabryka amunicji. Zabudowa to w zasadzie same pofabryczne, industrialne magazyny, hale, place, podziemne składy i silosy. Dzióra to skruszały beton i zardzewiała stal.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez ludzi i ghule, lokalny boss to Everett

15. Dane geograficzne: Vault City (Kryptopolis), Północna Nevada

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Miasto położone na zachodzie byłych Stanów Zjednoczonych w dawnym stanie Nevada. Założone przez mieszkańców Krypty 8 przy pomocy GECK-a. Z pozoru Kryptopolis przypomina porządne i nowoczesne miasto, lecz w rzeczywistości panuje tam niewolnictwo nazywane dla niepoznaki powszechnie "służbą". Zakłamanie jest olbrzymie, a obywatele izolują się od innych mieszkańców Pustkowi nie wpuszczając większości z nich do swojego miasta. Bardzo trudno komuś z zewnątrz

dostać się do środka. Stąd pochodził m.in. dr Richard Moreau lepiej znany jako Mistrz, twórca supermutantów. W roku 2101 tytuł nadzorcy został zlikwidowany i utworzona została rada miejska, która ustanowiła tytuł *Pierwszego Obywatela*. Prawowici mieszkańcy Kryptopolis od tej pory zaczynają nazywać siebie Obywatelami. Całe Kryptopolis otoczone jest murem, wieżyczkami strażniczymi, a przy głównej bramie straż trzymają uzbrojeni strażnicy, lecz mimo tego miasto podzielone jest na dwie zupełnie od siebie różne części: Podmurze i Miasto Wewnętrzne. Zabudowa to nowoczesne kopuły, segmentowe budynki, ulice pokrytą twardą polimerową nawierzchnią. To miasto to cud technologiczny nowych czasów.

Cechy: 3 to max liczba gangerów, zamieszkiwane przez samych ludzi, brak lokalnego bossa.

16. Dane geograficzne: Rivet City, Południowy D.C.

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Jest największym ludzkim osiedlem na terenie dawnego Waszyngtonu. Jego mieszkańcy żyją na pokładzie starego lotniskowca, który był zadokowany w Waszyngtonie podczas Wielkiej Wojny i został porzucony po obniżeniu się stanu wód w rzekach Potomac i Anacostia. Władzę w mieście sprawuje Rada Rivet City. Została założona dla "lepszej ochrony i organizacji" tego rozwijającego się miejsca przez założycieli miasta. Rivet City jest najbezpieczniejszym miastem na Stołecznych Pustkowiach. Pochodzi stąd Horace Pinkerton.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez ludzi i ghule, lokalny boss to Butch DeLoria.

17. Dane geograficzne: New Reno, Środkowa Nevada

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Miasto hazardu, prostytucji i zepsucia. Zbudowane na ruinach dawnego Reno w Nevadzie. Oświetlane przez neony i płonące kosze na śmieci. W Nowym Reno władzę niemalże absolutną sprawują cztery rodziny: Bishop, Salvatore, Wright i Mordino. Pełno jest tu gangów (dzięki temu koszty opłacania gangerów są bardzo niskie), prostytutek i dilerów. To nie jest bezpieczne miejsce, ale posiada swój niepowtarzalny urok. Można zaopatrzyć się tu w dobrą broń, zająć się hazardem w jednym z dwóch kasyn - Desperados lub Shark Club, napić się czegoś mocniejszego, kupić każde drugi. Nowe Reno zostało oszczędzone przed ogniem atomowej destrukcji, jednak wraz z Wielką Wojną zginęło prawo i porządek, co pozwoliło mafii przejąć władzę. Wciąż nie istnieje tam rząd ani nawet policja, jednak pomijając konflikty wewnętrzne miasta, rodziny utrzymują porządek i starają się, aby miasto było względnie bezpieczne dla "bogatych turystów". Główny narkotyk Pustkowi - jet, został wynaleziony właśnie tutaj przez genialne dziecko, Myrona.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Mason.

18. Dane geograficzne: Boneyard (Gruzy), Południowa Kalifornia

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Pozostałości przedwojennego Los Angeles. Miejsce to nazwano tak ze względu na zdziesiątkowane drapacze chmur, które zostały zredukowane do swoich metalowych "szkieletów" oraz pozostałości martwych ludzi, które do dziś zaśmiecają miasto po Wielkiej Wojnie. Gdzieś w okolicy Los Angeles znajdowała się siedziba główna Vault-Tec oraz Krypta Demonstracyjna. LA zostało mocno zniszczone podczas Wielkiej Wojny. Większość mieszkańców zginęła podczas upadku bomb, w wyniku opadu radioaktywnego, chorób lub po prostu z głodu. Niektórym jednak udało się schronić w Krypcie, by w końcu wyjść w roku 2092 i założyć Gruzy. Prawie wszyscy żyjący tam teraz ludzie to ci, którzy przybyli do miasta już po samej destrukcji - większość, żeby złupić co tylko pozostało i dało się wykorzystać. Najbardziej zaludnione obecnie są przedmieścia noszące nazwę Audytum. W roku 2155 Mistrz poznał lokację Krypty LA i napadł na nią, czyniąc z tego miejsca swoją główną siedzibę. Jego wyznawcy wzniesli nad nią monumentalny budynek znany jako Katedra. W ten sposób kultysty Mistrza przekształcili się w Dzieci Katedry. Po tym jak Przybysz z Krypty rozbił bazę Mistrza i zabił jego samego, Gruzy kontynuują swoją egzystencję na Pustkowiach rozrastając się z roku na rok.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Brzytwa

19. Dane geograficzne: The Hub (Środek), Południowa Kalifornia

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Duże i bogate miasto, leżące na północny wschód od Gruzów. Zamieszkuje je liczna społeczność kupców, handlarzy, wytwórców i typów spod ciemnej gwiazdy. Hub jest przystankiem dla karawan jadących na północ: do RNK i Złomowa oraz na południe: do Gruzów. Różnorodność przejeżdżających przez to miasto ludzi gwarantuje, że zawsze dzieje się tu coś ciekawego. Podobnie jak New Reno, miasto podzielone jest na dzielnice kontrolowane przez silne grupy (ale są to przedsiębiorstwa handlowe, nie rodziny mafijne). W przeciwieństwie do Nowego Reno, w Hub funkcjonuje jednak neutralna policja. Główne siedziby mają tu Kupcy Wodni i Karmazynowa Karawana.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Decker.

20. Dane geograficzne: NCR (RNK), Wschodnia Kalifornia

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Stolica Republiki Nowej Kalifornii (demokratycznej federacji miast wywodzącej się z północnej Kalifornii), wcześniej znana jako Shady Sands (Cieniste Piaski). Początkowo mieszkańcy zajmowali się tutaj głównie uprawą roli oraz hodowlą brahminów. Po tym jak Tandi, córka przywódcy Aradesha, przejęła obowiązki po swoim ojcu i zaczęła rządzić, Cieniste Piaski liczące ponad 3.000 mieszkańców, wyrosły na Republikę Nowej Kalifornii, która jest stolicą federacji miast Północnej Kalifornii. Ta z kolei liczy sobie aż blisko 700.000 mieszkańców. Obecnie RNK to ogromne miasto, pręźnie się rozwijające i pilnie strzeżone, z licznymi prawami i zakazami. Ma własną policję i armię.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalny boss to Vortis

21. Dane geograficzne: San Francisco, Zachodnia Kalifornia

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Obok New Vegas największe miasto na Zachodnich Pustkowiach. Po Wielkiej Wojnie w San Francisco mieszkają głównie *Shi*, którzy są rozbitkami chińskiej łodzi podwodnej. Tak jak wiele większych miast, San Francisco stało się celem ataku nuklearnego i zrównane zostało z ziemią. Równocześnie na Pacyfiku uszkodzeniu uległa łódź podwodna z chińskimi naukowcami. Przez wiele miesięcy dryfowali na oceanie aż dobili do brzegów miasta znanego niegdyś jako San Francisco. *Shi* prowadzą handel, oferując technologię dotychczas dostępną tylko dla grup takich jak Bractwo Stali oraz Enklawa. Nie wiadomo skąd biorą te wszystkie zaawansowane gadżety. W San Francisco istnieje również populacja artystów, wyrzutków z innych miast i ex żołnierzy, którzy przejęli kontrolę nad starym tankowcem Poseidon Oil. Obecna jest tu również religijna organizacja, której członkowie zwa się *Centrologami*.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalni bossowie to AHS-9 i Marc

22. Dane geograficzne: New Vegas, Południowa Nevada

Zamożność: Bogaty obszar

Opis: Ogromne miasto założone na miejscu dawnego Las Vegas w Nevadzie, na Pustyni Mojave. Jest ono zasilane przez Zapórę Hoovera. New Vegas powstało w miejscu i na wzór dawnego Las Vegas. W 2065 roku, Robert Edwin House - najbogatszy człowiek na ziemi zaczął przygotowania do ochrony miasta przed atomową zagładą, ponieważ skądś wiedział, że wojna wybuchnie w ciągu najbliższych 15 lat. Jego zakłady zaczęły produkcję sekurtyonów dla lokalnej policji, jednak większość trafiła do bunkra Fortification Hill. Zaczął pracę nad raketami, które zniszczyłyby nadlatujące bomby oraz uzbrojeniem dla swojej armii. House wiedział, że nie zniszczy wszystkich bomb, ale postanowił zniszczyć te, które mogłyby uderzyć bezpośrednio w Las Vegas. House umieścił się w komorze w swoim kasynie Lucky 38, w której miał przetrwać następne setki lat, by później móc odbudować miasto. Jego rakietom udało się zestrzelić większość bomb lecących w kierunku Vegas, przez co miastu udało się przeżyć apokalipsę w stanie prawie nienaruszonym. W wyniku awarii systemów House zapadł w śpiaczkę. Obudził się dopiero w 2138 roku. New Vegas to tętniące życiem miasto, w którym oprócz standardowych mizernych slumsowych zabudowań można znaleźć wysokie gmachy, kolorowe kasyna i inne niespotykane nigdzie indziej atrakcje.

Cechy: max liczba gangerów, zamieszkiwane przez wszystkie rasy, lokalni bossowie to Król i Ścigacz

No i czego tu jeszcze szukasz wymoczku?! Czy Cube i Sekret nie dość jasno wyjaśnili Ci wszystkie zasady? Czy mało włożyli pracy, żeby takiemu naJETowanemu frajerowi jak Ty wytłumaczyć jak przysłowiowemu brahminowi na granicy NV/RNK, jak wszystko działa?! Jakich zasad i reguł musisz przestrzegać, żeby przetrwać?! Co zrobić, żeby skutecznie wymuszać, grabić, rywalizować, a przede wszystkim przetrwać?!

Jeśli nadal tego nie ogarnąłeś i nie zacząłeś co i jak, to marny twój los. Może lepiej rzucić się na kazadora zamiast marnować powietrze!

Jeśli spodziewałeś się tu jakiegoś podsumowania, to podsumuję Ci to raz jeszcze: wszystko znajdziesz w środku tej zmyślnej książeczki!

A może szukałeś tu jakichś podziękowań, he? No to podziękuj za ten zajebisty przewodnik i spieprzaj!

Aha i zabierz ze sobą G.E.C.K'a. Choć jedna fajna rzecz od życia Ci się należy.

Papier użyty do wydruku tej publikacji jest w 150% eko, produkowany z makulatury o niskiej zawartości czynnika promieniotwórczego. Nie nadaje się do spożycia dla dzieci poniżej 3 roku życia. Może zawierać śladowe ilości rtęci i kadmu.

Produkt był testowany na zwierzętach. Przeżyły, ale zmutowały.

Sponsorzy wydania:

Strona 3 - Goodsprings General Store

Strona 4 - bar „Spitoon” z podmurza Kryptopolis

Strona 5 - Super Duper Market z New Vegas

Strona 10 - elektrownia słoneczna Helios ONE z Mojave

Strona 12 - apteka Renesco Rakieciarza z New Reno

